

**DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP KELULUSAN TEPAT WAKTU
PADA ALUMNI JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM FKIP UNIVERSITAS LAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh

**RIZKY PRASETYA
NPM 1953025001**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP KELULUSAN TEPAT WAKTU PADA ALUMNI JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM FKIP UNIVERSITAS LAMPUNG

Oleh

RIZKY PRASETYA

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui intensitas penggunaan *game online* dan pengaruhnya terhadap kelulusan tepat waktu pada alumni Pendidikan MIPA FKIP Universitas Lampung. Menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan desain korelasional, penelitian ini melibatkan 100 alumni lulusan 2020-2024. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian yaitu teknik *Proportionate Stratified Random Sampling*. Variabel bebas adalah intensitas bermain *game online*, dan variabel terikat adalah kelulusan tepat waktu. Data dikumpulkan menggunakan skala dan diuji dengan *one-way* ANOVA dan regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan kelompok yang bermain lebih dari 7 jam per hari memiliki intensitas penggunaan *game online* yang lebih tinggi, dan perbedaan signifikan ditemukan antara intensitas ini dengan intensitas yang bermain kurang dari 2 jam. Hasil uji regresi menunjukkan hubungan negatif yang signifikan, dengan setiap kenaikan intensitas bermain mengurangi kemungkinan kelulusan tepat waktu sebesar 0,041. Nilai t -7,354 dan p -value $0,000 < 0,005$ dan *Adjusted R Square* 0,490 menunjukkan bahwa 49% kelulusan tepat waktu dipengaruhi oleh intensitas bermain *game online*.

Kata Kunci: alumni Pendidikan MIPA, *game online*, intensitas bermain, kelulusan tepat waktu

ABSTRACT

THE IMPACT OF ONLINE GAMES ON TIMELY GRADUATION AMONG ALUMNI OF THE MATHEMATICS AND NATURAL SCIENCES EDUCATION DEPARTMENT FKIP UNIVERSITY OF LAMPUNG

By

RIZKY PRASETYA

This study aims to examine the intensity of online game usage and its impact on timely graduation among alumni of the Mathematics and Natural Sciences Education Department, Faculty of Teacher Training and Education, University of Lampung. Using a quantitative descriptive method with a correlational design, the study involved 100 alumni who graduated between 2020 and 2024. The sampling technique used was Proportionate Stratified Random Sampling. The independent variable is the intensity of online gaming, while the dependent variable is timely graduation. Data were collected using a scale and analyzed through one-way ANOVA and simple linear regression. The results show that the group playing more than 7 hours per day had a higher intensity of online game usage, and a significant difference was found when compared to those playing less than 2 hours. The regression test indicated a significant negative relationship, with each increase in gaming intensity reducing the likelihood of timely graduation by 0.041. A t-value of -7.354 and a p-value of $0.000 < 0.005$, along with an Adjusted R Square of 0.490, suggest that 49% of the variance in timely graduation is influenced by the intensity of online gaming.

Keywords: *MIPA education alumni, online games, gaming intensity, timely graduation*

**DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP KELULUSAN TEPAT WAKTU
PADA ALUMNI JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM FKIP UNIVERSITAS LAMPUNG**

Oleh

RIZKY PRASETYA

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi
Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi

**: DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP
KELULUSAN TEPAT WAKTU PADA
ALUMNI JURUSAN PENDIDIKAN
MATEMATIKA DAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM FKIP
UNIVERSITAS LAMPUNG**

Nama Mahasiswa

: Rizky Prasetya

Nomor Pokok Mahasiswa : 1953025001

Program Studi

: Pendidikan Teknologi Informasi

Jurusan

: Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan



MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Daniel Rinaldi, S.T., M.Eng.
NIP 199305052022031008

Dr. Pramudiyanti, S.Si., M.Si.
NIP 197303101998022001

2. Ketua Jurusan Pendidikan MIPA

Dr. Nurhanurawati, M.Pd.
NIP 196708081991032001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Daniel Rinaldi, S.T., M.Eng.**



Sekretaris : **Dr. Pramudiyanti, S.Si., M.Si.**



Penguji
Bukan Pembimbing : **Dr. Bayu Saputra, S.Pd., M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.
NIP 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 21 Juli 2025

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizky Prasetya
NPM : 1953025001
Fakultas/Jurusan : KIP/Pendidikan MIPA
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Alamat : Dayamurni, Kecamatan Tumijajar, Kabupaten Tulang
Bawang Barat, Lampung

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Dampak *Game Online* Terhadap Kelulusan Tepat Waktu pada Alumni Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam FKIP Universitas Lampung” merupakan karya sendiri bukan karya orang lain. Semua tulisan yang tertuang dalam skripsi ini sudah mengikuti kaidah penulisan karya tulis ilmiah Universitas Lampung. Apabila kemudian hari pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan aturan yang berlaku.

Bandarlampung, 20 Agustus 2025
Penulis



Rizky Prasetya
NPM 1953025001

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Dayamurni, Kecamatan Tumijajar, Kabupaten Tulang Bawang Barat pada tanggal 1 Juli 2001. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Hermono dan Ibu Berti. Penulis memiliki seorang adik bernama Rizkia Diva Azzahra. Pendidikan formal yang pernah ditempuh penulis meliputi Sekolah Dasar Negeri 01 Dayamurni diselesaikan pada tahun 2013, Sekolah Menengah Pertama Negeri 01 Tumijajar diselesaikan pada tahun 2016, dan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 01 Tulang Bawang Tengah diselesaikan pada tahun 2019.

Pada tahun 2019, penulis terdaftar sebagai mahasiswa jurusan S1 Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur SMMPTN Barat. Pada periode Januari 2022, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Tiyuh Candra Mukti, Kecamatan Tulang Bawang Tengah, Kabupaten Tulang Bawang Barat, Provinsi Lampung.

MOTTO HIDUP

“Pengetahuan yang baik adalah yang memberikan manfaat, bukan hanya diingat.”

(Imam Syafi’i)

“Barangsiapa yang mengerjakan kebaikan sekecil apa pun, niscaya dia akan melihat (balasan)-Nya.”

(Q.S Al Zalzalah: 7)

"Talk less, do more!"

(Rizky Prasetya)

PERSEMBAHAN

Utama dari segalanya Allah SWT. Sembah sujud serta puji dan syukurku pada-Mu Allah SWT. Terima kasih taburan cinta, kasih sayang, rahmat dan hidayat-Mu telah memberikan penulis kekuatan, kesehatan, semangat pantang menyerah dan memberkatiku dengan ilmu pengetahuan. Engkau berikan secercah cahaya terang serta kemudahan hingga akhirnya tugas akhir ini dapat terselesaikan. Shalawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasulullah Muhammad SAW. Penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Tercinta dan tersayang atas kasihnya yang berlimpah kepada Kedua Orang Tuaku, Bapak Hermono dan Ibu Berti, Bapak dan Ibu yang selalu memberikan dukungan moril maupun materil serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesanku, karena tiada kata seindah lantunan do'a dan tiada do'a yang paling khushyuk selain do'a yang terucap dari kedua orang tua. Terima kasih atas segala do'a, dukungan dan pengorbanan yang telah engkau berikan. Terimalah persembahan bakti dan cintaku untuk bapak dan ibu tercinta.
2. Tersayang dan Terkasih untuk Adik, Keluarga besarku dan Pasanganku Nazarila Indah Pangesti yang menemani selama ini, terima kasih atas doa dan bantuan serta motivasi selama ini, hanya karya ini yang dapat aku persembahkan. Maaf belum bisa menjadi panutan seutuhnya, tapi aku akan selalu menjadi yang terbaik untuk kalian semua.
3. Almamater Universitas Lampung.
4. Prodi Pendidikan Teknologi Informasi – Universitas Lampung

SANWACANA

Alhamdulillah Puji Syukur ke hadirat Allah SWT., Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi dengan judul “Dampak *Game Online* terhadap Kelulusan Tepat Waktu pada Alumni Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam FKIP Universitas Lampung.” merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Ibu Dr. Nurhanurawati, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan MIPA.
4. Ibu Dr. Pramudiyanti, S.Si., M.Si. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi FKIP Unila juga selaku Pembimbing II atas kesediaan dan kesabarannya memberikan dukungan, bimbingan, motivasi, dan pengarahan selama penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Dr. Bayu Saputra, S.Pd., M.Pd. selaku Pembahas skripsi yang telah memberikan masukan dan sarannya terhadap skripsi ini.
6. Bapak Daniel Rinaldi, S.T., M.Eng. selaku Pembimbing I atas kesediaan memberikan bimbingan, dukungan, dan pengarahan selama penyusunan skripsi ini.
7. Bapak/Ibu Dosen Pendidikan Teknologi Informasi yang telah memberikan ilmu selama berkuliah di program studi.
8. Seluruh teman Prodi Pendidikan Teknologi Informasi Angkatan 2019.

Penulis berharap semoga semua kebaikan yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan kebaikan dari Allah SWT. dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi yang membacanya.

Bandarlampung, 20 Agustus 2025
Penulis,

Rizky Prasetya
NPM 1953025001

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	5
1.3. Tujuan Penelitian.....	6
1.4. Manfaat Penelitian.....	6
1.5. Ruang Lingkup	7
II. TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1. Kerangka Teori	8
2.1.1. Teori <i>Behaviorism</i>	8
2.1.2. <i>Game Online</i>	10
2.1.3. Kelulusan Tepat Waktu	15
2.1.4. Keterkaitan Antara <i>Game Online</i> dengan Kelulusan Tepat Waktu ..	20
2.1.5. Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	22
2.2. Penelitian yang Relevan	23
2.3. Hipotesis Penelitian	26
III. METODE	27
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian.....	27
3.2. Metode Penelitian	27
3.3. Populasi dan Sampel Penelitian.....	27
3.4. Variabel Penelitian.....	29
3.5. Teknik Pengumpulan Data	29
3.6. Instrumen Penelitian	30
3.7. Teknik Analisis Data	31
3.7.1. Teknik Pra Penelitian.....	31
3.7.2. Analisis Statistik Deskriptif.....	33
3.7.3. Uji Prasyarat Penelitian	33
3.7.4. Uji Hipotesis	34
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	36
4.1. Hasil.....	36
4.1.1. Karakteristik Responden.....	36

4.1.2.	Data Hasil Penelitian	40
4.1.3.	Uji Prasyarat Penelitian	45
4.1.4.	Uji Hipotesis	46
4.2.	Pembahasan	50
4.2.1.	Intensitas Penggunaan <i>Game Online</i> pada Alumni Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam FKIP Universitas Lampung.....	50
4.2.2.	Pengaruh Bermain <i>Game Online</i> dengan Kelulusan Tepat Waktu pada Alumni Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam FKIP Universitas Lampung	52
V.	KESIMPULAN DAN SARAN.....	58
5.1.	Kesimpulan.....	58
5.2.	Saran	58
	DAFTAR PUSTAKA.....	60
	LAMPIRAN.....	65

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Kelulusan Mahasiswa Jurusan PMIPA Tahun 2020-2024	3
2. Jenis-jenis <i>Game Online</i>	11
3. Aspek Kecanduan Bermain <i>Game Online</i>	12
4. Faktor-faktor Kelulusan Tepat Waktu	17
5. Kategori Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	22
6. Penelitian-penelitian Terdahulu yang Relevan	23
7. Jumlah Populasi Penelitian	28
8. Jumlah Sampel Masing-masing Program Studi	29
9. Intensitas Penggunaan <i>Game Online</i>	30
10. Kisi-kisi Instrumen <i>Game Online</i>	30
11. Skala Penilaian Skala Likert	31
12. Instrumen Kelulusan Tepat Waktu Berdasarkan Tingkatan Semester	31
13. Hasil Uji Validitas Instrumen <i>Game Online</i>	32
14. Kriteria Koefisien Korelasi	33
15. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen <i>Game Online</i>	33
16. Pesebaran Jumlah Pemain <i>Game Online</i> Berdasarkan Prodi pada Jurusan Pendidikan MIPA	38
17. Karakteristik Responden Berdasarkan Durasi Bermain <i>Game</i> dengan Jenis <i>Game</i> pada Masing-masing Program Studi	38
18. Data Hasil Penelitian Variabel <i>Game Online</i>	40
19. Hasil Uji Normalitas Data Penelitian	46
20. Perbedaan Rata-rata Bermain <i>Game Online</i> Berdasarkan Tingkatan Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	46
21. Hasil Uji <i>One Way</i> ANOVA	47

22.	Hasil Uji Tes <i>Post Hoc Tukey</i> HSD.....	47
23.	Hasil Uji <i>Homogeneous Subsets</i>	48
24.	Hasil Uji Regresi Linear Sederhana	49
25.	Koefisien Determinasi	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Grafik Jenis Kelamin Responden	36
2. Grafik Usia Responden.....	37
3. Grafik Data Kelulusan Mahasiswa	43
4. Grafik Perbandingan Antara Lulus Tepat Waktu dan Tidak Tepat Waktu .	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kuesioner Penelitian.....	66
2. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	70
3. Tabulasi Data Hasil Kuesioner Penelitian	75
4. Hasil Uji Normalitas Data Penelitian	90
5. Hasil Uji <i>One Way</i> ANOVA	91
6. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana	93
7. Dokumentasi Penelitian.....	94

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan tinggi merupakan jenjang pendidikan yang bertujuan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, berkompeten, dan berdaya saing (Syamsurijal, 2024). Pendidikan tinggi juga merupakan faktor penting dalam pembangunan nasional, baik dari segi ekonomi, sosial, budaya, maupun politik (Mahadiansar *et al.*, 2020). Oleh karena itu, pendidikan tinggi harus memberikan pelayanan optimal kepada mahasiswa, termasuk dengan menyediakan fasilitas yang memadai serta membina dan mengembangkan potensi serta minat mahasiswa. Dengan pelayanan yang optimal, kelulusan tepat waktu dapat tercapai dan dianggap sebagai indikator keberhasilan dalam pendidikan tinggi.

Kelulusan tepat waktu dianggap sebagai indikator keberhasilan dalam pendidikan tinggi (Januaripin, 2023). Kelulusan tepat waktu merupakan tantangan bagi universitas untuk menjaga keseimbangan antara jumlah mahasiswa baru yang terdaftar dan jumlah yang lulus dalam waktu yang ditentukan (Rochmah *et al.*, 2023). Kelulusan tepat waktu memiliki banyak manfaat, baik bagi mahasiswa, dosen, universitas, maupun masyarakat. Bagi mahasiswa, kelulusan tepat waktu dapat meningkatkan kesejahteraan dan karier di masa depan, serta menghemat biaya dan waktu. Bagi dosen, kelulusan tepat waktu dapat meningkatkan kinerja dan kualitas pembimbingan serta mengurangi beban kerja. Bagi universitas, kelulusan tepat waktu dapat meningkatkan akreditasi dan reputasi, serta mengoptimalkan penggunaan sumber daya.

Bagi masyarakat, kelulusan tepat waktu dapat meningkatkan ketersediaan dan kualitas sumber daya manusia, serta mendukung pembangunan nasional (Harun *et al.*, 2022). Namun, kelulusan tepat waktu masih menjadi masalah serius di kalangan mahasiswa. Menurut data dari PDDikti Kemendikbud (2020), hanya 37,1% mahasiswa yang lulus tepat waktu, sedangkan 62,9% mengalami keterlambatan kelulusan. Hal ini menunjukkan bahwa banyak mahasiswa yang tidak dapat menyelesaikan studi sesuai dengan batas waktu yang ditentukan. Salah satu faktor yang diduga menjadi penyebab keterlambatan kelulusan adalah *game online* yang sering kali mengalihkan fokus dan waktu mahasiswa dari aktivitas akademik.

Game Online dapat mempengaruhi perilaku akademik dan hasil belajar mahasiswa, dengan ketergantungan yang besar pada *game online* menyebabkan penurunan konsentrasi dan kinerja akademik yang lebih rendah (Anwar & Winingsih, 2021). *Game Online* adalah permainan yang dimainkan melalui jaringan internet, baik secara individu maupun bersama pemain lain yang terhubung secara virtual (Khaliq *et al.*, 2022). *Game online* menawarkan berbagai genre, tema, dan tantangan yang dapat memenuhi kebutuhan dan selera pemainnya (Jafri *et al.*, 2018). *Game online* merupakan salah satu bentuk hiburan yang banyak diminati oleh masyarakat, khususnya remaja dan dewasa muda.

Berdasarkan data pada portal Hybrid.co.id tahun 2022, Indonesia menjadi pasar *game* mobile terbesar ketiga di dunia dengan unduhan *game* mobile di Indonesia mencapai 3,45 miliar, dengan belanja konsumen mencapai \$370 juta (Kaonang, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa *game online* memiliki pasar besar dan potensial di Indonesia. Meskipun *game online* memiliki banyak manfaat, seperti mengasah keterampilan kognitif, meningkatkan kreativitas, memperluas wawasan, dan memperkaya pengalaman, *game online* juga memiliki dampak negatif yang tidak dapat diabaikan, terutama bagi mahasiswa. Beberapa dampak negatif *game online* antara lain adalah mengganggu kesehatan fisik dan mental, mengurangi waktu tidur dan

istirahat, menghabiskan biaya yang besar, mengurangi produktivitas dan kualitas belajar, serta menunda kelulusan (Rohman, 2019).

Berdasarkan data dalam beberapa tahun terakhir, kelulusan program sarjana di Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (PMIPA) di FKIP Universitas Lampung mendapatkan hasil lulus tidak tepat waktu lebih banyak dibandingkan dengan lulus tepat waktu. Hal ini terlihat dari data kelulusan mahasiswa jurusan PMIPA selama periode 2020-2024 tersaji pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Kelulusan Mahasiswa Jurusan PMIPA Tahun 2020-2024

Program Studi	Lulus Tepat Waktu	Tidak Lulus Tepat Waktu
Pendidikan Teknologi Informasi	28	35
Pendidikan Fisika	98	128
Pendidikan Biologi	93	111
Pendidikan Kimia	84	130
Pendidikan Matematika	102	125
Jumlah	397	526

Sumber: Data Kelulusan Jurusan PMIPA FKIP Unila 2020-2024

Tingginya tingkat ketidaklulusan tepat waktu tidak hanya berdampak pada mahasiswa itu sendiri, tetapi juga pada institusi pendidikan dan orang tua secara keseluruhan. Berdasarkan penelitian terdahulu, terdapat beberapa studi yang relevan dengan dampak *game online* terhadap kelulusan tepat waktu mahasiswa. Penelitian oleh Nicholson *et al.* (2021) menunjukkan bahwa metode *K-nearest Neighbor* dapat memprediksi kelulusan mahasiswa dengan akurasi hingga 90%, mengindikasikan pengaruh signifikan dari bermain *game* terhadap kelulusan tepat waktu. Penelitian ini menggunakan pendekatan prediktif yang berbeda, namun tetap fokus pada pengaruh faktor eksternal terhadap kelulusan mahasiswa. Studi lain oleh Satsangkaryon (2018) menemukan adanya korelasi signifikan antara penyalahgunaan teknologi informasi dan perilaku mahasiswa dengan tingkat kelulusan.

Dhamayanthie (2020) menunjukkan bahwa ada pengaruh *game online* terhadap perilaku mahasiswa, dengan nilai signifikansi regresi $0,016 < 0,05$. Penelitian ini menekankan bahwa *game online* dapat berdampak buruk pada proses pembelajaran mahasiswa, yang secara tidak langsung dapat mempengaruhi kelulusan tepat waktu. Penelitian ini relevan karena membahas dampak faktor eksternal seperti *game online* terhadap perilaku akademik mahasiswa. Selain itu, penelitian oleh Kusuma (2023) menemukan bahwa *game online* lebih disukai karena lebih menarik daripada pelajaran di sekolah, yang berdampak negatif pada prestasi akademik mahasiswa. Penelitian ini menyoroti pentingnya kontrol orang tua untuk mengatasi kecanduan *game online* dan menekankan bahwa kontrol ini penting untuk menjaga prestasi akademik mahasiswa yang tinggal jauh dari orang tua. Fokus pada hubungan antara *game online* dan prestasi akademik ini menambah perspektif tentang bagaimana aktivitas digital dapat mempengaruhi hasil pendidikan.

Penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *game online* dengan konsentrasi belajar, prestasi akademik, dan kelulusan tepat waktu pada mahasiswa. Namun, penelitian terdahulu masih memiliki keterbatasan, seperti ruang lingkup yang sempit, sampel yang sedikit, metode yang kurang tepat, dan variabel yang kurang lengkap. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak *game online* terhadap kelulusan tepat waktu pada alumni jurusan pendidikan matematika dan ilmu pengetahuan alam.

Hubungan antara *game online* dan bidang pendidikan teknologi informasi sangat relevan dan signifikan (Annisa *et al.*, 2024). Teknologi informasi telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam bidang pendidikan. *Game online* sering memanfaatkan teknologi canggih seperti grafis 3D, algoritma kecerdasan buatan, dan jaringan internet berkecepatan tinggi (Munawar *et al.*, 2022). Bidang pendidikan teknologi informasi menawarkan banyak peluang untuk penelitian dan inovasi yang

dapat meningkatkan pengalaman bermain *game*. Konsep pembelajaran berbasis *game* (*game-based learning*) menjadi tren dalam pendidikan, di mana elemen-elemen dari *game* digunakan untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan efektif (Afriansyah *et al.*, 2024). *Game Online* dapat memberikan contoh nyata tentang bagaimana elemen gamifikasi, seperti poin, level, dan tantangan, dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum pendidikan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi mahasiswa. Hubungan antara *game online* dan bidang pendidikan teknologi informasi mencakup aspek pengembangan keterampilan teknis, stimulasi minat, peluang penelitian, implementasi konsep pembelajaran berbasis *game*, manajemen waktu dan produktivitas, serta kesadaran akan dampak teknologi.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak *game online* terhadap kelulusan tepat waktu pada alumni Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang bermanfaat bagi mahasiswa, dosen, universitas, dan masyarakat untuk mengambil langkah yang tepat dalam mengatasi masalah *game online*. Sehingga, peneliti telah melakukan penelitian dengan judul “Dampak *Game Online* terhadap Kelulusan Tepat Waktu pada Alumni Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam FKIP Universitas Lampung”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu

1. Seberapa besar tingkat intensitas bermain *game online* pada alumni jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam FKIP Universitas Lampung?
2. Apakah terdapat pengaruh antara bermain *game online* terhadap kelulusan tepat waktu pada alumni Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam FKIP Universitas Lampung?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui seberapa besar tingkat intensitas penggunaan *game online* pada alumni jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam FKIP Universitas Lampung?
2. Untuk menganalisis pengaruh bermain *game online* dengan kelulusan tepat waktu pada alumni jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam FKIP Universitas Lampung.

1.4. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
Temuan dari penelitian ini menambah wawasan dan pemahaman mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi kelulusan mahasiswa, khususnya dampak *game online*. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi akademis bagi penelitian selanjutnya yang ingin meneliti pengaruh *game online* terhadap aspek-aspek lain dalam pendidikan, sehingga memperkaya literatur akademis yang ada.
2. Manfaat Praktis
 - a. Penelitian ini dapat meningkatkan kesadaran mahasiswa tentang dampak penggunaan *game online* terhadap prestasi akademik mahasiswa, sehingga mahasiswa dapat lebih bijak dalam mengelola waktu antara belajar dan bermain *game*.
 - b. Mahasiswa dapat memahami pentingnya menerapkan strategi belajar yang efektif agar dapat lulus tepat waktu, dengan meminimalisir distraksi dari *game online*.
 - c. Hasil penelitian ini dapat membantu orang tua dalam memahami pengaruh *game online* terhadap anak mereka yang sedang menempuh pendidikan tinggi, sehingga dapat memberikan pengawasan dan dukungan yang tepat untuk memastikan anak mereka dapat lulus tepat waktu.

1.5. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian ini yaitu:

1. Objek penelitian ini yaitu mahasiswa Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (PMIPA) FKIP Universitas Lampung yang terdiri atas lima (5) program studi tingkat S-1 yaitu Pendidikan Teknologi Informasi, Pendidikan Fisika, Pendidikan Biologi, Pendidikan Kimia, dan Pendidikan Matematika angkatan 2018 sampai dengan 2020.
2. Penelitian ini dilakukan untuk menjelaskan bagaimana pengaruh yang diteliti pada alumni yang bermain *game online* ditinjau dari intensitas bermain *game online*.
3. Berbagai macam *game online* yang akan diteliti seperti *Mobile Legends*, *PUBG Mobile*, *Free Fire*, dan lain-lain.
4. Variabel independen dalam penelitian ini yaitu adalah penggunaan *game online* dan variabel dependen yaitu tingkat kelulusan tepat waktu.
5. Tingkat intensitas bermain *game online* terbagi menjadi tiga yaitu berat, sedang, dan ringan.
6. Variabel *game online* terdiri dari waktu bermain *game online*, kecanduan bermain *game online*, dan dampak negatif bermain *game online*.
7. Variabel kelulusan tepat waktu ditentukan berdasarkan Peraturan Akademik Universitas Lampung tahun 2022.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kerangka Teori

2.1.1. Teori *Behaviorism*

Teori *behaviorism* adalah teori yang mengkaji perilaku manusia (Epstein, 1991). Perspektif *behaviorisme* berfokus pada peran dan tindakan dalam menjelaskan perilaku manusia, yang terjadi melalui rangsangan (stimulus) yang menimbulkan hubungan perilaku reaktif (respon) berdasarkan hukum-hukum mekanistik. Asumsi dasar dari teori ini adalah bahwa perilaku sepenuhnya ditentukan oleh aturan, dapat diprediksi, dan bisa dikendalikan (Abidin, 2022). Menurut Rohman (2019), seseorang dapat dikatakan sudah belajar jika ia dapat memperlihatkan perubahan yang terjadi pada perilakunya. Ini sejalan dengan pendapat Ananda *et al.* (2023) menyatakan bahwa dalam teori behavioristik, hal yang paling penting adalah input dalam bentuk stimulus dan output dalam bentuk respon. Stimulus bisa berbentuk apapun dan diberikan oleh guru kepada siswa, sedangkan respon adalah tanggapan siswa terhadap stimulus yang diberikan oleh guru.

Pendekatan psikologi ini menekankan pengamatan terhadap perilaku dalam mempelajari individu, bukan dengan mengamati bagian dalam tubuh atau melalui introspeksi (Mulyadi *et al.*, 2019). *Behaviorisme* menginginkan psikologi sebagai ilmu yang dapat diamati secara obyektif. Data dari observasi diri dan introspeksi dianggap tidak objektif. Teori behavioristik melibatkan input berupa stimulus dan output berupa respon. Stimulus adalah apa yang diberikan oleh pembimbing kepada yang dibimbing, baik itu berupa pikiran maupun perasaan, sementara respon adalah reaksi atau tanggapan yang muncul ketika proses belajar berlangsung, dan ini bisa

berupa pikiran, perasaan, atau tindakan terhadap stimulus yang diberikan oleh pembimbing.

Teori behavioristik adalah teori perkembangan perilaku yang dapat diukur dan diamati sebagai hasil dari respon seseorang terhadap rangsangan atau stimulus. Respon terhadap rangsangan dapat diperkuat dengan umpan balik positif atau negatif terhadap perilaku yang diinginkan. Teori ini menekankan pembentukan perilaku yang terlihat sebagai hasil akhir. Dengan model hubungan stimulus-respon, teori ini memandang individu yang belajar sebagai pihak yang pasif. Respon atau perilaku tertentu dibentuk melalui metode pelatihan atau pembiasaan. Menurut teori ini, input berupa stimulus dan output berupa respon adalah hal yang dapat diamati dan diukur. Oleh karena itu, stimulus yang diberikan oleh pembimbing dan respon yang diterima oleh yang dibimbing harus dapat diamati dan diukur. Teori ini mengutamakan perubahan tingkah laku yang dapat diamati sebagai indikator pembelajaran.

Konteks kebiasaan bermain *game online*, teori behavioristik sering kali dirancang dengan berbagai stimulus yang menarik untuk mempengaruhi respon pemain (Hadisaputra *et al.*, 2022). Misalnya, suara, grafik yang menarik, tantangan, dan hadiah yang diberikan dalam *game* adalah bentuk stimulus yang dirancang untuk mendapatkan respon tertentu dari pemain, seperti ketertarikan, kegembiraan, atau kepuasan. Penguatan (*reinforcement*) adalah konsep penting dalam teori behavioristik (Putra *et al.*, 2023). *Game online* terdapat penguatan berupa poin, level up, atau hadiah virtual yang diberikan kepada pemain ketika menyelesaikan suatu tugas atau tantangan. Penguatan ini memotivasi pemain untuk terus bermain dan meningkatkan keterampilan mereka dalam *game* (Hanifah, 2016). Bermain *game online* secara terus menerus dapat membentuk kebiasaan pada pemain. Melalui pengulangan dan penguatan positif, pemain menjadi terbiasa untuk bermain dan merespon berbagai stimulus dalam *game*. Misalnya, pemain menjadi

sangat terampil dalam mengatasi tantangan tertentu karena mereka telah sering berlatih dan menerima penguatan setiap kali mereka berhasil.

Teori behavioristik relevan dalam memahami kebiasaan bermain *game online*. Dengan menekankan hubungan antara stimulus dan respon, serta pentingnya penguatan, teori ini dapat membantu menjelaskan bagaimana dan mengapa pemain terlibat dalam *game online* dan bagaimana kebiasaan bermain *game* dapat mempengaruhi perilaku mereka. Pemahaman ini penting bagi pendidik, orang tua, dan pengembang *game* untuk menciptakan lingkungan bermain yang sehat dan seimbang bagi pemain. Oleh sebab itu, teori *behaviorisme* menjadi dasar dalam konteks penelitian ini. Teori ini bertujuan untuk melihat gambaran respon dan stimulus yang memunculkan aspek kognitif dari subjek penelitian. Peneliti akan mengamati perilaku dan pola emosi yang terjadi akibat stimulus dan respon yang diterima oleh subjek penelitian.

2.1.2. Game Online

1. Pengertian Game Online

Permainan daring atau yang sering disebut *game online* adalah permainan yang dimainkan melalui jaringan internet (Wulandari *et al.*, 2020).

Permainan ini biasanya dimainkan secara bersamaan oleh banyak pemain tanpa batasan jumlah. Rohman (2019) menyatakan bahwa *game online* adalah permainan dalam jaringan dengan interaksi antara pemain untuk mencapai tujuan, menyelesaikan misi, dan meraih skor tertinggi di dunia virtual. *Game online* merupakan istilah yang sering digunakan untuk menggambarkan permainan digital yang sangat populer di era modern ini. *Game online* sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. *Game Online* berguna sebagai sarana penyegaran atau untuk menghilangkan kebosanan pemain dari aktivitas sehari-hari seperti bekerja, belajar, atau sekadar mengisi waktu luang (Ali & Dwikurnaningsih, 2019). Secara keseluruhan, *game online* adalah permainan yang dimainkan di komputer melalui internet

dan dapat dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan pada waktu yang sama.

2. Jenis-jenis *Game Online*

Game Online memiliki banyak jenis, mulai dari permainan sederhana hingga yang menggunakan grafik kompleks, membentuk dunia virtual yang dapat dimainkan oleh banyak pemain sekaligus. Menurut Ali & Dwikurnaningsih (2019), jenis-jenis *game online* tersaji pada Tabel 2.

Tabel 2. Jenis-jenis *Game Online*

No.	Jenis <i>Game</i>	Deskripsi	Contoh <i>Game</i>
1	<i>Battle Royale</i>	Konsep permainan ini adalah bertahan hidup dan berperang dalam sebuah lingkungan yang semakin sempit bersama ratusan pemain lainnya.	<i>PUBG Mobile, Knives Out, Fortnite, Garena Free Fire, Rules of Survival</i>
2	<i>Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)</i>	<i>MOBA</i> adalah genre permainan yang sangat populer di perangkat mobile, di mana pemain mengendalikan satu karakter yang dapat disesuaikan.	<i>Mobile Legends: Bang Bang, Arena of Valor, Dota 2, League of Legends</i>
3	<i>First Person Shooter (FPS)</i>	<i>FPS</i> menawarkan pengalaman tembak-menembak dari sudut pandang orang pertama, dengan pilihan karakter yang memiliki kemampuan menembak berbeda-beda.	<i>Call of Duty, Point Blank, Duke Nukem 3D, Quake Blood, Perfect Dark</i>
4	<i>Real-Time Strategy (RTS)</i>	RTS menuntut pemain untuk menyusun strategi perang secara real-time dan membangun pertahanan dengan cepat.	<i>Warcraft III: Reforged, Crusader Kings III, Clash of Clans</i>
5	<i>Sandbox</i>	Jenis <i>game</i> ini membuat pemain untuk menjelajahi dunia virtual dan berinteraksi dengan objek tanpa adanya peningkatan level karakter.	<i>Minecraft, LittleBigPlanet, Dreams, Second Life, Super Mario Maker</i>
6	<i>Game Casual</i>	<i>Game</i> sederhana, santai, dan mudah dipelajari yang umumnya berukuran kecil	<i>Candy Crush Saga, Warmzone.io, Zuma, Angry Birds</i>

No.	Jenis <i>Game</i>	Deskripsi	Contoh <i>Game</i>
		dan dapat dimainkan hanya menggunakan mouse.	

3. Aspek Kecanduan Bermain *Game Online*

Aspek kecanduan terhadap *game online* sebenarnya hampir serupa dengan jenis kecanduan lainnya, namun masuk ke dalam kategori kecanduan psikologis daripada kecanduan fisik. Menurut Novrialdy (2019), terdapat empat aspek utama kecanduan *game online* tersaji pada tabel 3.

Tabel 3. Aspek Kecanduan Bermain *Game Online*

No.	Aspek	Deskripsi
1	<i>Compulsion</i> (Kompulsif)	Dorongan kuat dari dalam diri sendiri untuk terus-menerus terlibat dalam permainan <i>game online</i> . Ini mewakili kebutuhan yang tidak terkendali untuk bermain <i>game</i> secara berulang-ulang.
2	<i>Withdrawal</i> (Penarikan diri)	Kesulitan dalam menjauh dari permainan online dan sulit untuk fokus pada aktivitas lain. Pemain merasa cemas, gelisah, atau bahkan stres ketika mereka tidak dapat mengakses atau bermain <i>game online</i> .
3	<i>Tolerance</i> (Toleransi)	Kecenderungan untuk menghabiskan waktu yang lebih lama dan meningkatkan intensitas bermain <i>game</i> untuk mencapai kepuasan yang sama seperti sebelumnya.
4	<i>Interpersonal and Health-Related Problems</i> (Masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)	Masalah dalam hubungan sosial dan kesehatan, di mana pemain cenderung mengabaikan interaksi dengan orang lain dan kesejahteraan fisik mereka.

4. Faktor Kecanduan *Game Online*

Menurut Kristiawan & Yunanto (2021), faktor-faktor yang mendorong siswa kecanduan dalam bermain *game online* adalah sebagai berikut..

a. Nilai Pengalaman

Pengalaman, pengetahuan, dan sikap individu memainkan peran kunci dalam menentukan minat dan aktivitas seseorang, termasuk dalam bermain *game online*.

b. Interaksi Sosial

Interaksi sosial dapat terjadi tanpa batasan geografis, pemain untuk berinteraksi tanpa memandang asal usul atau agama. Fungsi sosial dapat berhasil jika semua pemain *game online* bersedia berinteraksi tanpa mempermasalahkan latar belakang mereka.

c. Rasa Keterlibatan

Pemain dapat merasa terlibat dalam dunia *game online* dengan membentuk hubungan dengan sesama pemain, memenuhi kebutuhan akan kasih sayang dan rasa memiliki.

d. Empati dan *Escapism*

Bermain *game* dapat menjadi bentuk pelarian dari tekanan hidup sehari-hari, sementara empati pemain untuk merasakan dan memahami perasaan orang lain.

e. Nilai Ekonomis

Transaksi dalam *game* memberikan manfaat bagi penyedia *game online*, sementara pemain juga dapat berinvestasi dalam permainan untuk meningkatkan pengalaman mereka.

f. Mengejar Kecepatan dan Pemakaian Berlebihan

Beberapa pemain terlalu fokus pada mencapai level tertentu dalam *game*, mengabaikan kebutuhan pribadi mereka seperti makan, tidur, dan mandi.

g. Gaya Hidup

Bermain *game online* bisa menjadi bagian dari gaya hidup seseorang, mencerminkan minat dan pola aktivitas mereka, serta memberikan pelarian dari rutinitas sehari-hari.

h. Mengejar Rekreasi dan Merasakan Kehidupan

Bagi sebagian pemain, bermain *game online* adalah bentuk rekreasi yang memberikan hiburan dan makna dalam kehidupan mereka, mereka melupakan masalah dan menikmati pengalaman permainan.

5. Dampak *Game Online*

Menurut Ariantoro (2016), *game online* memiliki sejumlah dampak yang signifikan bagi pengguna. Kelebihan dan kekurangan dari penggunaan *game online* adalah sebagai berikut.

Kelebihan *game online* yaitu:

- a. Meningkatkan konsentrasi. Bermain *game online* membutuhkan tingkat konsentrasi yang tinggi, terutama pada permainan yang lebih kompleks. Konsentrasi yang diperlukan dalam bermain *game* juga dapat membantu meningkatkan kemampuan konsentrasi dalam kegiatan lain di luar *game*.
- b. Mengembangkan daya berpikir. Bermain *game online* dapat membantu dalam pengembangan kemampuan pemecahan masalah, analisis situasi, dan penalaran yang dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep matematika dan logika.
- c. Meningkatkan kemampuan bahasa Inggris. Sebagian besar *game online* menggunakan bahasa Inggris, sehingga pemain secara tidak langsung terbiasa dengan bahasa tersebut. Hal ini dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan bahasa Inggris pemain.
- d. Menghibur dan mengurangi stress. Seperti halnya hiburan lainnya, *game online* dapat menjadi sumber hiburan yang menyenangkan dan membantu dalam mengurangi stres. Hal ini dapat menjadi cara yang efektif untuk bersantai setelah aktivitas yang melelahkan.
- e. Membangun hubungan sosial. Bermain *game online* membuat pemain untuk bertemu dan berinteraksi dengan pemain lain dari berbagai daerah atau negara.

Kekurangan *game online* yaitu:

- a. Kecanduan dan kehilangan keseimbangan. Bermain *game online* secara berlebihan dapat menyebabkan kecanduan, di mana pemain menjadi terlalu terpaku pada permainan dan lupa akan segala hal yang penting dalam kehidupan sehari-hari.

- b. Menurunkan kebugaran tubuh. Aktivitas yang minim saat bermain *game online* dapat mengakibatkan penurunan kebugaran tubuh dan kesehatan secara keseluruhan.
- c. Mengganggu konsentrasi belajar. Kecanduan *game online* dapat mengganggu konsentrasi saat proses belajar, sehingga menyebabkan penurunan kinerja akademis siswa.
- d. Menurunkan motivasi belajar. Pemain yang kecanduan *game online* cenderung kehilangan motivasi untuk belajar atau mengerjakan tugas sekolah, karena lebih memilih untuk bermain *game*.
- e. Dampak negatif pada kesehatan fisik. Bermain *game* secara berlebihan dapat menyebabkan dampak negatif pada kesehatan fisik, seperti masalah mata dan gangguan sistem saraf.
- f. Kurangnya interaksi sosial. Pemain yang terlalu fokus pada permainan cenderung mengabaikan interaksi sosial dengan lingkungan sekitarnya, yang dapat menyebabkan kurangnya keterlibatan sosial dan isolasi diri.

2.1.3. Kelulusan Tepat Waktu

1. Definisi Kelulusan Tepat Waktu

Kelulusan tepat waktu dalam program sarjana merujuk pada mahasiswa menyelesaikan semua persyaratan kurikulum studi dalam waktu yang telah ditentukan oleh institusi pendidikan yang bersangkutan (Harun *et al.*, 2022). Hal tersebut berarti mahasiswa berhasil menyelesaikan semua mata kuliah yang diperlukan, tugas, ujian, dan praktek lapangan sesuai dengan jadwal yang ditetapkan, dan dinyatakan lulus pada waktu yang telah ditetapkan dalam kurun waktu yang dianggap standar untuk menyelesaikan program tersebut.

Kelulusan tepat waktu dalam program sarjana merupakan pencapaian penting bagi mahasiswa dan institusi pendidikan yang bersangkutan (Januaripin, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa telah mampu mengelola waktu dan sumber daya secara efektif untuk menyelesaikan

semua persyaratan akademik dalam kurun waktu yang telah ditetapkan. Proses ini melibatkan komitmen yang tinggi terhadap pendidikan, disiplin yang konsisten, dan kemampuan untuk mengatasi tantangan yang timbul selama perjalanan pendidikan. Mahasiswa yang berhasil lulus tepat waktu juga sering kali menunjukkan tingkat pemahaman yang baik terhadap materi pembelajaran, kemampuan analisis, dan keterampilan penyelesaian masalah yang diperlukan untuk berhasil dalam dunia kerja atau melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi (Qisthiano *et al.*, 2021).

Selain itu, kelulusan tepat waktu juga memberikan manfaat praktis bagi mahasiswa (Kamil *et al.*, 2024). Dengan menyelesaikan program dalam waktu yang telah ditetapkan, mereka dapat meminimalkan biaya pendidikan tambahan yang timbul karena perpanjangan masa studi. Selain itu, lulus tepat waktu juga membuat mahasiswa untuk segera memasuki pasar kerja atau melanjutkan studi lanjutan tanpa terlalu banyak jeda waktu, yang dapat meningkatkan peluang karir dan pengembangan profesional mereka. Bagi institusi pendidikan, tingkat kelulusan tepat waktu juga mencerminkan kualitas program dan dukungan yang diberikan kepada mahasiswa.

Institusi yang berhasil membantu mahasiswa meraih kelulusan tepat waktu menunjukkan bahwa mereka memiliki sistem pendukung akademik yang efektif, fasilitas yang memadai, dan staf pengajar yang berkualitas untuk membimbing dan membantu mahasiswa mencapai tujuan akademik mereka. Ini juga dapat meningkatkan reputasi institusi dalam mata publik dan industri, karena tingkat kelulusan tepat waktu sering dianggap sebagai indikator keunggulan akademik dan efisiensi institusi dalam mendukung mahasiswa mereka. Secara keseluruhan, kelulusan tepat waktu dalam program sarjana bukan hanya pencapaian individu, tetapi juga mencerminkan keberhasilan bersama antara mahasiswa, institusi pendidikan, dan berbagai pihak yang terlibat dalam proses pendidikan.

2. Faktor Kelulusan Tepat Waktu

Kelulusan tepat waktu mahasiswa dipengaruhi oleh beberapa faktor yang dapat dikategorikan menjadi faktor internal dan eksternal. Berdasarkan kajian dan analisis oleh Srinadi & Eka (2020), faktor-faktor kelulusan tepat waktu tersaji pada Tabel 4.

Tabel 4. Faktor-faktor Kelulusan Tepat Waktu

Faktor	Sub-Faktor	Deskripsi
Faktor Internal	Indeks Prestasi Kumulatif (IPK)	Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) merupakan indikator utama yang menunjukkan prestasi akademik mahasiswa selama menempuh studi. Mahasiswa dengan IPK yang tinggi cenderung memiliki peluang lebih besar untuk lulus tepat waktu karena menunjukkan pemahaman materi yang baik dan kemampuan akademik yang mumpuni.
	Motivasi dan Disiplin Diri	Motivasi tinggi dan disiplin dalam mengelola waktu serta menyelesaikan tugas-tugas akademik secara konsisten sangat penting untuk kelulusan tepat waktu. Motivasi ini bisa berasal dari tujuan pribadi, dorongan keluarga, atau aspirasi karir di masa depan.
	Kemampuan Manajemen Waktu	Kemampuan untuk mengatur dan memanfaatkan waktu secara efektif sangat berpengaruh pada penyelesaian tugas-tugas akademik tepat waktu. Mahasiswa yang mampu membuat jadwal yang baik dan memprioritaskan kegiatan akademik akan lebih mudah mencapai target kelulusan tepat waktu.
Faktor Eksternal	Kualitas Pengajaran	Kualitas dosen dan proses pengajaran yang baik sangat berpengaruh pada pemahaman mahasiswa terhadap materi yang diajarkan. Dosen yang kompeten, menyediakan bimbingan yang memadai, serta menciptakan lingkungan belajar yang kondusif akan mendukung mahasiswa dalam menyelesaikan studi tepat waktu.
	Fasilitas Pendidikan	Ketersediaan sarana dan prasarana pendidikan yang memadai, seperti perpustakaan, laboratorium, serta akses ke teknologi informasi, membantu mahasiswa dalam proses belajar dan penelitian.

Faktor	Sub-Faktor	Deskripsi
		Fasilitas yang memadai mempermudah mahasiswa untuk menyelesaikan tugas-tugas akademik dengan baik.
	Dukungan Keluarga dan Lingkungan	Dukungan moral dan material dari keluarga serta lingkungan sekitar memainkan peran penting dalam menjaga semangat dan motivasi mahasiswa. Keluarga yang mendukung dapat memberikan dorongan yang dibutuhkan mahasiswa untuk tetap fokus pada studi mereka.
	Kebijakan Akademik	Kebijakan yang diterapkan oleh institusi pendidikan, seperti jadwal kuliah, aturan penilaian, dan sistem bimbingan skripsi, juga berpengaruh pada kelulusan tepat waktu. Kebijakan yang memfasilitasi dan mendukung proses belajar mahasiswa akan membantu mereka menyelesaikan studi sesuai target waktu.

Secara keseluruhan, kelulusan tepat waktu merupakan hasil dari interaksi antara faktor-faktor internal dan eksternal yang saling mempengaruhi. Pengenalan dan pemahaman terhadap faktor-faktor ini penting untuk membantu mahasiswa dalam merencanakan dan mengelola studi mereka dengan lebih efektif, serta bagi institusi pendidikan untuk meningkatkan kualitas dan sistem pendidikan yang ada. Dengan memperhatikan dan mengoptimalkan kedua jenis faktor ini, diharapkan dapat meningkatkan tingkat kelulusan tepat waktu di perguruan tinggi, yang pada gilirannya akan berkontribusi pada kualitas lulusan dan reputasi institusi pendidikan tersebut.

3. Standar Kelulusan Program Sarjana Universitas Lampung

Berdasarkan Peraturan Rektor Universitas Lampung Nomor 12 Tahun 2022 tentang Peraturan Akademik, bahwa syarat kelulusan mahasiswa program sarjana telah diatur secara rinci. Ketentuan tersebut mencakup berbagai aspek yang harus dipenuhi oleh mahasiswa untuk dapat dinyatakan lulus, mulai dari syarat akademik hingga predikat kelulusan (Universitas Lampung, 2024). Berikut adalah uraian mengenai standar kelulusan program sarjana di Universitas Lampung.

- a. Syarat Akademik dan Administratif. Mahasiswa dinyatakan lulus jika memenuhi persyaratan akademik dan administratif yang ditetapkan oleh universitas dan program studi. Hal ini mencakup penyelesaian seluruh mata kuliah yang dipersyaratkan serta pemenuhan kewajiban administrasi yang berlaku.
- b. Beban Belajar dan IPK. Mahasiswa program sarjana harus menempuh seluruh beban belajar yang ditetapkan oleh program studi dengan capaian pembelajaran yang ditargetkan. Mahasiswa diwajibkan memiliki Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) minimal sebesar 2,00. Ini menunjukkan bahwa mahasiswa harus mencapai rata-rata nilai yang cukup untuk memastikan pemahaman yang memadai terhadap materi yang telah dipelajari.
- c. Nilai Mata Kuliah. Dalam rangka mendukung kelulusan, mahasiswa diperbolehkan memiliki nilai huruf mutu D maksimal pada empat mata kuliah. Namun, untuk program studi Pendidikan Dokter, nilai D hanya diperbolehkan pada maksimal dua blok. Pembatasan ini bertujuan untuk memastikan kualitas lulusan yang lebih baik dan kompeten.

Universitas Lampung juga menetapkan predikat kelulusan berdasarkan IPK yang dicapai oleh mahasiswa. Predikat ini mencerminkan prestasi akademik selama menempuh program studi, dengan kategori sebagai berikut:

- a. Memuaskan. Mahasiswa dengan IPK antara 2,76 hingga 3,00 mendapatkan predikat kelulusan memuaskan.
- b. Sangat Memuaskan. Mahasiswa dengan IPK antara 3,01 hingga 3,50 diberikan predikat sangat memuaskan.
- c. Pujian. Predikat pujian atau cum laude diberikan kepada mahasiswa dengan IPK lebih dari 3,50. Selain itu, mahasiswa harus tidak memiliki nilai C dan/atau D, serta menyelesaikan studi dalam waktu maksimal empat tahun atau delapan semester.

Masa studi maksimal untuk program sarjana di Universitas Lampung adalah 14 semester. Hal ini memberikan fleksibilitas bagi mahasiswa untuk menyelesaikan studinya dalam rentang waktu yang cukup panjang, namun tetap sesuai dengan standar akademik yang telah ditetapkan. Selain predikat kelulusan, Universitas Lampung juga menetapkan kriteria untuk wisudawan terbaik. Wisudawan terbaik adalah mahasiswa yang memiliki $IPK \geq 3,50$ dengan masa studi tidak lebih dari empat tahun. Wisudawan terbaik ini dipilih oleh Rektor berdasarkan seleksi dari wisudawan terbaik pertama tingkat fakultas atau pascasarjana. Sehingga, dengan memenuhi semua kriteria yang telah ditetapkan dalam Peraturan Akademik Universitas Lampung Tahun 2022 Nomor 12, mahasiswa program sarjana dapat dinyatakan lulus dan berhak mendapatkan ijazah serta gelar akademik yang sesuai. Ketentuan ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap lulusan Universitas Lampung memiliki kompetensi yang memadai dan siap bersaing di dunia kerja maupun melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

2.1.4. Keterkaitan Antara *Game Online* dengan Kelulusan Tepat Waktu

Game online dapat menyebabkan kecanduan yang berdampak negatif pada konsentrasi dan fokus mahasiswa dalam belajar (Masfiah, 2019).

Mahasiswa yang terlalu sering bermain *game online* cenderung mengabaikan tugas-tugas akademik mereka, yang pada akhirnya dapat menyebabkan penurunan akademik (Hayani *et al.*, 2022). Penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa yang kecanduan *game online* cenderung mengalami keterlambatan dalam menyelesaikan studi mereka. Mahasiswa lebih memilih untuk menunda tugas dan belajar, yang mengakibatkan performa akademik yang buruk dan waktu kelulusan yang lebih lama. Selain itu, kecanduan *game online* dapat mempengaruhi kesehatan mental dan fisik mahasiswa, seperti mengurangi waktu tidur, meningkatkan stres, dan menyebabkan masalah kesehatan lainnya. Semua faktor ini secara kumulatif memperburuk kemampuan mahasiswa untuk fokus dan berprestasi dalam lingkungan akademik mereka, yang akhirnya menghambat kemajuan mahasiswa menuju kelulusan tepat waktu.

Mahasiswa yang kecanduan *game online* juga mengalami penurunan keterlibatan sosial dan partisipasi dalam kegiatan ekstrakurikuler, yang sebenarnya penting untuk perkembangan soft skills dan jaringan profesional mereka (Firmansyah & Gumiandari, 2024). Kecanduan *game online* tidak hanya mempengaruhi pencapaian akademik jangka pendek tetapi juga mengurangi peluang mereka untuk sukses di masa depan setelah lulus. Tidak hanya itu, kecanduan *game online* seringkali menyebabkan perubahan pola perilaku dan gaya hidup mahasiswa. Kecanduan *game online* juga dapat menyebabkan dampak finansial yang signifikan. Mahasiswa yang terlalu banyak menghabiskan waktu dan uang untuk *game online* serta mengabaikan tanggung jawab finansial lainnya, seperti membayar biaya kuliah, buku, dan kebutuhan hidup sehari-hari. Hal ini bisa mengakibatkan masalah keuangan yang lebih besar dan stres tambahan, yang pada gilirannya semakin mengganggu kemampuan mereka untuk fokus pada studi. Dalam beberapa kasus, kecanduan *game online* dapat menyebabkan mahasiswa mengabaikan perawatan kesehatan mahasiswa sendiri. Pola hidup yang tidak sehat ini dapat menyebabkan berbagai masalah kesehatan fisik, seperti obesitas, gangguan tidur, dan masalah postur, yang semuanya dapat memperburuk kemampuan mereka untuk berkinerja baik secara akademik dan menyelesaikan studi tepat waktu (Baroroh *et al.*, 2024).

Kecanduan *game online* memiliki dampak yang luas dan mendalam terhadap kehidupan mahasiswa, mempengaruhi tidak hanya kinerja akademik mahasiswa tetapi juga kesejahteraan keseluruhan mereka. Untuk itu, penting bagi mahasiswa untuk mengelola waktu bermain *game* dengan bijaksana dan mencari bantuan profesional jika mereka merasa sulit untuk mengendalikan kebiasaan bermain *game* mereka. Institusi pendidikan juga dapat berperan dengan menyediakan dukungan dan sumber daya untuk membantu mahasiswa mengatasi kecanduan *game online* dan mencapai kesuksesan akademik.

2.1.5. Intensitas Bermain *Game Online*

Intensitas dapat dipahami sebagai perilaku manusia yang, jika dihubungkan dengan *game online*, menunjukkan bahwa tingginya intensitas bermain *game* dapat berdampak buruk pada kesehatan, mental, dan perkembangan pribadi mahasiswa. Kecanduan *game online* sering kali merupakan akibat dari intensitas bermain yang tinggi. Intensitas bermain *game online* mengacu pada frekuensi atau durasi waktu yang dihabiskan dalam bermain *game* dengan dorongan emosi yang kuat. Semakin tinggi frekuensi bermain *game online* oleh mahasiswa, semakin tinggi pula intensitasnya. Sebaliknya, semakin rendah frekuensinya, semakin rendah pula intensitas bermain *game online* tersebut (Kanda & Rohman, 2024). Menurut Long *et al.* (2024) mengklasifikasikan menjadi tiga kelompok spesifik yaitu *low frequency gamers*, *high frequency gamers*, dan *heavy frequency gamers*. *Low frequency gamers* bermain kurang dari satu jam per hari, *high frequency gamers* bermain lebih dari 7 jam per minggu, dan *heavy frequency gamers* bermain lebih dari 2 jam per hari atau lebih dari 14 jam per minggu. Irawan & Siska (2021) menyatakan bahwa kecanduan *game online* terjadi ketika seseorang bermain *game online* secara terus-menerus dalam durasi waktu yang lama yaitu 5-9 jam per hari. Berdasarkan penelitian tersebut, peneliti mengkategorikan tingkat pemain *game online* menjadi tiga kategori berdasarkan intensitas harian yang tersaji pada Tabel 5.

Tabel 5. Kategori Intensitas Bermain *Game Online*

Kategori	Intensitas (/hari)
Berat	Lebih dari 7 jam
Sedang	2 sampai 7 jam
Ringan	Kurang dari 2 jam

Peneliti menggunakan kategori ini karena intensitas dalam bermain *game online* selama 2 jam per hari masih dianggap berada dalam kategori rendah yang sejalan dengan pendapat Kusumawati *et al.* (2017). Kategori pada Tabel 1 akan digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian tentang seberapa besar intensitas bermain *game online* pada mahasiswa.

2.2. Penelitian yang Relevan

Penelitian-penelitian terdahulu yang relevan mengenai substansi yang diteliti tersaji pada Tabel 6.

Tabel 6. Penelitian-penelitian Terdahulu yang Relevan

No.	Nama /Judul	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1.	(Nihcolson <i>et al.</i> , 2021) Penerapan Metode <i>K-nearest Neighbor</i> Dalam Memprediksi Waktu Kelulusan Mahasiswa Sarjana Yang Bermain <i>Game</i>	Hasil prediksi kelulusan mahasiswa menggunakan data mahasiswa yang bermain <i>game</i> dengan metode <i>K- Nearest Neighbor</i> mencapai 90% pengaruhnya terhadap kelulusan tepat waktu	Menggunakan metode <i>K-nearest Neighbor</i>	Membahas pengaruh faktor terhadap waktu kelulusan mahasiswa
2.	(Satsangkaryon, 2018) Analisis Korelasi Pemanfaatan Hasil Perkembangan Teknologi Informasi Terhadap Tingkat Kelulusan Mahasiswa Pada Fakultas Ekonomi Universitas Pakuan Bogor	Hasil ini menunjukkan adanya korelasi antara penyalahgunaan TI dan perilaku mahasiswa terhadap tingkat kelulusan. Uji korelasi menunjukkan nilai $r_s = 0,242$ dan $P\text{-value} = 0,15$, yang lebih kecil dari 0,05, menunjukkan korelasi yang signifikan. Uji regresi berganda menunjukkan nilai $R = 37,9\%$ ($R\text{ square} = 14,4\%$), memperkuat kesimpulan bahwa tingkat perilaku dan penyalahgunaan TI memiliki korelasi yang cukup	Fokus pada pengaruh pemanfaatan teknologi informasi terhadap tingkat kelulusan	Metode penelitian serupa (korelasi dan regresi)

No.	Nama /Judul	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
		signifikan terhadap kelulusan mahasiswa.		
3.	(Dhamayanthie, 2020) Dampak <i>Game Online</i> Terhadap Perilaku Mahasiswa Akamigas Balongan	Hasil regresi menunjukkan bahwa nilai signifikansi regression 0,016 < 0,05 oleh karena itu H_a diterima dan H_o ditolak, sehingga ada pengaruh <i>game online</i> pada perilaku mahasiswa. Diharapkan dari penelitian ini, mahasiswa mendapatkan informasi mengenai dampak buruk dari <i>game online</i> terhadap proses pembelajaran di kampus	Fokus pada dampak <i>game online</i> terhadap perilaku mahasiswa	Membahas dampak faktor eksternal (<i>game online</i> /TI) terhadap perilaku mahasiswa
4	(P. S. Kusuma, 2023) Hubungan Antara <i>Game Online</i> Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa	Faktor-faktor penyebab <i>game online</i> lebih disukai adalah <i>game online</i> lebih menarik daripada pelajaran di sekolah, pengaruhnya bagi prestasi remaja tersebut yaitu menurunnya prestasi akademik, dan cara mengatasi kecanduan <i>game online</i> yaitu kontrol dari orang tua sangat diperlukan terutama pada mahasiswa yang tidak tinggal bersama orang tua, dan bisa di tekankan untuk dapat memperoleh nilai akademik yang baik.	Fokus pada hubungan antara <i>game online</i> dan prestasi akademik dan menyoroti peran kontrol orang tua	Membahas pengaruh aktivitas digital (<i>game online</i>) terhadap prestasi akademik mahasiswa

Berdasarkan Tabel 6, terdapat perbedaan signifikan dalam pendekatan dan fokus antara penelitian yang menginvestigasi pengaruh *game online* terhadap perilaku mahasiswa dengan penelitian yang mengeksplorasi penyalahgunaan teknologi informasi (TI) dalam konteks akademik. Penelitian yang fokus pada dampak *game online* terhadap perilaku mahasiswa, seperti penelitian Dhamayanthie (2020), menyoroti perubahan perilaku yang disebabkan oleh *game online* tanpa menekankan pada aspek akademik seperti penelitian Anda. Di sisi lain, penelitian yang mencoba untuk mengukur korelasi antara pemanfaatan TI dalam proses belajar dengan tingkat kelulusan, seperti Satsangkaryon (2018), memiliki pendekatan yang lebih umum dalam mengamati pengaruh teknologi informasi tanpa fokus khusus pada perilaku tertentu atau konteks akademik yang spesifik. Oleh karena itu, perbedaan signifikan terlihat dalam fokus dan tujuan masing-masing penelitian tersebut.

2.3. Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H₀ (Hipotesis Nol): Tidak ada hubungan antara tingkat penggunaan *game online* dan tingkat kelulusan tepat waktu pada alumni jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam FKIP Universitas Lampung.

H_a (Hipotesis Alternatif): Terdapat hubungan antara tingkat penggunaan *game online* dan tingkat kelulusan tepat waktu pada alumni jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam FKIP Universitas Lampung.

III. METODE

3.1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung pada bulan Juli 2024 Semester Genap Tahun Akademik 2024/2025 hingga Juli 2025 Semester Genap Tahun Akademik 2024/2025.

3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Sugiono (2015) menjelaskan bahwa penelitian deskriptif kuantitatif tidak melibatkan perbandingan antara variabel yang satu dengan yang lain, namun lebih fokus pada mendapatkan nilai-nilai variabel mandiri, baik itu satu variabel atau lebih (variabel independen). Tujuan utama dari penelitian deskriptif kuantitatif yaitu untuk menggambarkan gejala, fenomena, atau peristiwa khusus yang tengah diteliti. Peneliti melaksanakan survei pada alumni Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam FKIP Universitas Lampung mengenai dampak *game online* terhadap kelulusan tepat waktu menggunakan teknik kuesioner untuk memperoleh data pokok.

3.3. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi penelitian ini adalah alumni mahasiswa Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam FKIP Universitas Lampung yang lulus pada tahun 2020 sampai dengan 2024. Populasi terdiri atas 5 (lima) program studi tingkat sarjana yaitu Pendidikan Teknologi Informasi, Pendidikan Fisika, Pendidikan Biologi, Pendidikan Kimia, dan Pendidikan Matematika. Jumlah populasi alumni pada masing-masing program studi tersaji pada Tabel 7.

Tabel 7. Jumlah Populasi Penelitian

Program Studi	Lulus Tepat Waktu	Tidak Lulus Tepat Waktu	Jumlah
Pendidikan Teknologi Informasi	28	35	63
Pendidikan Fisika	98	128	226
Pendidikan Biologi	93	111	204
Pendidikan Kimia	84	130	214
Pendidikan Matematika	102	125	227
Jumlah	405	529	934

(Sumber: Data Administrasi Jurusan PMIPA, Juni 2024)

Sampel penelitian digunakan untuk mendapatkan gambaran dari populasi. Jika populasi lebih dari 100, maka sampel bisa diambil yaitu dengan persentase 10%, 25%, atau 50%, tetapi jika populasinya kurang dari 100 maka sampel harus diambil semua (Arikunto, 2013). Berdasarkan data pada Tabel 8, jumlah alumni jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam FKIP Universitas Lampung periode 2020-2024 berjumlah 934 alumni. Besar sampel yang diambil sebanyak 10% dari populasi dengan perhitungan sebagai berikut.

$$S = \frac{10}{100} \times 934$$

$$S = 93,4$$

Jumlah sampel penelitian yaitu 93,4 yang dibulatkan menjadi 100 sampel sebagai sumber data dalam penelitian. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *Proportionate Stratified Random Sampling*. *Proportionate Stratified Random Sampling* merupakan teknik yang digunakan apabila populasi mempunyai anggota atau unsur yang tidak homogen dan berstrata secara proporsional. Rumus *Proportionate Stratified Random Sampling* menurut Sugiyono (2016) yaitu:

$$n_i = \frac{N_i}{N} \times n$$

Keterangan :

ni : Jumlah sampel setiap program studi
 n : Jumlah sampel seluruhnya
 Ni : Jumlah populasi setiap program studi
 N : Jumlah populasi seluruhnya

Berdasarkan rumus tersebut, maka jumlah alumni yang diambil sampel pada masing-masing program studi tersaji pada Tabel 8.

Tabel 8. Jumlah Sampel Masing-masing Program Studi

No.	Jurusan	Populasi	Sampel
1	Pendidikan Teknologi Informasi	63	7
2	Pendidikan Fisika	226	24
3	Pendidikan Biologi	204	22
4	Pendidikan Kimia	214	23
5	Pendidikan Matematika	227	24
Total		934	100

3.4. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel Bebas (Independen)

Variabel bebas (independen) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas (independen) dalam penelitian ini yaitu:

X : *Game Online*

2. Variabel Terikat (Dependen)

Variabel terikat (dependen) merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat dari terdapat variabel bebas (independen). Berikut ini variabel terikat (dependen) dalam penelitian ini yaitu:

Y : Kelulusan tepat waktu

3.5. Teknik Pengumpulan Data

1. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk mendapatkan status kelulusan mahasiswa masing-masing program studi di Jurusan Pendidikan Matematika

dan Ilmu Pengetahuan Alam (PMIPA) FKIP Universitas Lampung.

Dokumentasi digunakan peneliti untuk mendapatkan data sekunder yang mendukung data primer dalam penyebaran angket.

2. Angket/Skala

Angket atau skala yang digunakan dalam penelitian ini merupakan skala likert interval untuk mengukur respon mahasiswa mengenai *game online* dan kelulusan tepat waktu.

3.6. Instrumen Penelitian

1. Instrumen *Game Online*

Instrumen dari *game online* digunakan mengukur dimensi permainan *game online*. Pengukuran intensitas bermain *game online* dikategorikan menjadi 3 yang tersaji pada Tabel 9.

Tabel 9. Intensitas Penggunaan *Game Online*

Kategori	Intensitas (/hari)
Berat	Lebih dari 7 jam
Sedang	2 sampai 7 jam
Ringan	Kurang dari 2 jam

Instrumen dari penggunaan *game online* diadaptasi dari penelitian Fahira (2021) dengan indikator tersaji pada Tabel 10.

Tabel 10. Kisi-kisi Instrumen *Game Online*

No	Indikator	No Butir Pertanyaan	Jumlah
1.	Waktu bermain <i>game online</i>	1,2,3,4,5,6,7,8	8
2.	Kecanduan bermain <i>game online</i>	9,10,11,12,13,14	6
3.	Dampak negatif bermain <i>game online</i>	15,16,17,18,19,20	6

Instrumen *game online* dimaksudkan untuk menghasilkan data yang akurat menggunakan alat ukur dari skala likert oleh Sugiyono (2016). Pengukuran dengan empat skala yang tersaji pada Tabel 11.

Tabel 11. Skala Penilaian Skala Likert

Pernyataan	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

2. Instrumen Kelulusan Tepat Waktu

Berdasarkan Peraturan Akademik Universitas Lampung yang telah dipaparkan sebelumnya, peneliti membagi kategori penilaian dari variabel kelulusan tepat waktu yang tersaji pada Tabel 12.

Tabel 12. Instrumen Kelulusan Tepat Waktu Berdasarkan Tingkatan Semester

Semester	Kategori	Deskripsi	Skor
7-8	Tepat waktu	Lulus tepat waktu	4
9-10	Keterlambatan ringan	Keterlambatan 1 sampai 2 semester	3
11-12	Keterlambatan sedang	Keterlambatan 3 sampai 4 semester	2
13-14	Keterlambatan berat	Keterlambatan 5 sampai 6 semester	1

3.7. Teknik Analisis Data

3.7.1. Teknik Pra Penelitian

1. Uji Validitas

Menurut Sugiono (2015), uji validitas instrumen menggunakan rumus korelasi *product moment* atau *pearson correlation* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{n\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

- r_{xy} = angka indeks korelasi “r” *product moment*
- n = jumlah Individu dalam sampel
- $\sum X$ = jumlah seluruh skor X
- $\sum Y$ = jumlah seluruh skor Y
- $\sum X^2$ = jumlah pengkuadratan skor variabel X
- $\sum Y^2$ = jumlah pengkuadratan skor variabel Y
- $\sum XY$ = *product* X kali Y

Uji validitas pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 25.0. Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ dengan taraf signifikan ($\alpha = 0,05$) maka instrumen tersebut valid, dan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka koefisien korelasi tersebut tidak valid. Hasil uji validitas instrumen *game online* tersaji pada Tabel 13.

Tabel 13. Hasil Uji Validitas Instrumen *Game Online*

Butir Pertanyaan	r Hitung	r Tabel df = (N-2) 28	Interpretasi
1	0,539	0,361	Valid
2	0,570		Valid
3	0,778		Valid
4	0,453		Valid
5	0,793		Valid
6	0,697		Valid
7	0,790		Valid
8	0,694		Valid
9	0,728		Valid
10	0,861		Valid
11	0,749		Valid
12	0,697		Valid
13	0,694		Valid
14	0,754		Valid
15	0,750		Valid
16	0,650		Valid
17	0,806		Valid
18	0,706		Valid
19	0,563		Valid
20	0,517		Valid

Berdasarkan Tabel 13, bahwa seluruh butir pertanyaan mendapatkan hasil nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, sehingga disimpulkan bahwa semua item instrumen *game online* Valid.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan untuk mengumpulkan data karena instrumen tersebut sudah baik. Teknik untuk menentukan reliabilitas instrumen dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Hasil interval nilai

korelasi untuk menentukan reliabilitas dari kuesioner dapat diuraikan pada Tabel 14.

Tabel 14. Kriteria Koefisien Korelasi

No	Interval Nilai r	Keterangan
1.	$0,08 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat tinggi
2.	$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
3.	$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Cukup
4.	$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
5.	$\leq 0,20$	Sangat rendah

(Arikunto, 2013)

Hasil uji reabilitas instrumen *game online* tersaji pada Tabel 15.

Tabel 15. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen *Game Online*

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,943	20

Berdasarkan Tabel 15, bahwa *reliability statistic* mendapatkan nilai *cronbach's alpha* sebesar 0,943 maka instrumen *game online* memiliki tingkat reliabilitas sangat tinggi dan instrumen dapat digunakan pada tahap penelitian.

3.7.2. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran atau deskripsi mengenai data dengan melihat nilai-nilai rata-rata (*mean*) dan jumlah dari data yang sudah diperoleh. Melalui statistik deskriptif, data penelitian diubah menjadi tabel sehingga dapat dipahami dan diinterpretasikan dengan lebih mudah.

3.7.3. Uji Prasyarat Penelitian

Uji prasyarat pada data penelitian menggunakan uji normalitas. Pemeriksaan normalitas data dilakukan untuk menentukan apakah sampel memiliki distribusi yang normal atau tidak. Hal ini dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* yang digunakan untuk menguji hipotesis (Rusydi

& Fadhli, 2018). Dasar pengambilan keputusan yaitu jika nilai $Sig. > 0,05$ maka data berdistribusi normal, sedangkan jika nilai $Sig. \leq 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal.

3.7.4. Uji Hipotesis

1. Uji Analisis Statistik Inferensial (Uji *One Way Anova*)

Uji *one way anova* digunakan untuk melakukan analisis data terkait tiga tingkatan intensitas pemain *game online* untuk mengevaluasi perbedaan dampaknya di setiap kategori tersebut. Uji *One Way Anova* adalah jenis uji statistik parametrik yang bertujuan untuk menentukan apakah ada perbedaan rata-rata di antara lebih dari dua kelompok sampel. Kriteria pengambilan keputusan yaitu jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka ada perbedaan yang signifikan antara varian kategori. Namun, jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka tidak ada perbedaan yang signifikan antara varian kategori.

2. Uji Regresi Linear Sederhana

Uji analisis regresi sederhana digunakan untuk mengukur kekuatan hubungan antara dua variabel dan memperlihatkan arah hubungan antara variabel dependen dan variabel independen. Uji regresi linear sederhana berfokus pada hubungan fungsional atau sebab-akibat antara satu variabel independen dan satu variabel dependen. Pengujian regresi linear sederhana pada penelitian ini akan digunakan untuk mengetahui dampak dari *game online* (X) terhadap kelulusan tepat waktu (Y) Persamaan regresi linier sederhana yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

$$Y = a + bX$$

Dengan keterangan:

Y = Kelulusan tepat waktu (variabel dependen),

X = Penggunaan game online (variabel independen),

a = Konstanta (intersep),

b = Koefisien regresi (arah dan besar pengaruh X terhadap Y).

Analisis regresi linier sederhana dalam penelitian ini dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS. Hasil analisis yang diperoleh dari SPSS kemudian diinterpretasikan dalam uji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan dengan menguji koefisien regresi secara parsial untuk menentukan apakah variabel bebas secara parsial memiliki pengaruh terhadap variabel terikat menggunakan uji-t. Uji statistik t (parsial) pada dasarnya mengindikasikan seberapa besar pengaruh satu variabel bebas dalam menjelaskan variasi variabel terikat secara individu.

Hipotesis uji parsial dijelaskan sebagai berikut.

- a. H0 : Variabel X tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap Y.
- b. H1 : Variabel X memiliki pengaruh signifikan terhadap Y.

Keputusan pada pengujian hipotesis diambil dengan cara menggunakan nilai probabilitas signifikansi. Jika Sig. < 0,05, maka H0 ditolak dan H1 diterima (Ghozali, 2018). Selanjutnya, untuk mengukur seberapa baik model dalam menjelaskan variasi variabel bebas, digunakan koefisien determinasi.

Koefisien determinasi menyatakan proporsi variasi keseluruhan dalam nilai variabel terikat yang dijelaskan oleh hubungan linear dengan variabel bebas. Koefisien determinasi diperoleh dari nilai adjusted R² dengan rumus:

$$KD = R^2 \times 100\%$$

Keterangan:

KD = Koefisien determinasi

R² = Koefisien kuadrat korelasi

Koefisien determinasi mengindikasikan seberapa besar variabilitas variabel terikat dapat dijelaskan oleh variabel bebas sebesar n%, sedangkan sisanya (100-n)% dijelaskan oleh faktor lain atau kesalahan (*error*) (Sugiarti & Megawarni, 2012).

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan, kesimpulan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Terdapat perbedaan signifikan dalam tingkat intensitas penggunaan *game online* berdasarkan durasi bermain per hari. Kelompok alumni yang bermain lebih dari 7 jam per hari menunjukkan tingkat intensitas penggunaan yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok yang bermain kurang dari 2 jam per hari. Namun, perbedaan signifikan ini hanya terjadi antara kelompok bermain kurang dari 2 jam dan lebih dari 7 jam, sedangkan kelompok bermain 2–7 jam tidak menunjukkan perbedaan signifikan dengan kelompok lainnya.
2. Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana, ditemukan adanya pengaruh negatif yang signifikan antara intensitas penggunaan *game online* dengan kelulusan tepat waktu. Semakin tinggi intensitas penggunaan *game online*, semakin rendah potensi alumni lulus tepat waktu. Setiap peningkatan satu unit dalam intensitas penggunaan *game online* menurunkan kemungkinan kelulusan tepat waktu sebesar 0,041. Nilai t sebesar -7,354 dengan p -value 0,000 menunjukkan signifikansi statistik, sementara nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,490 menunjukkan bahwa 49% variabel kelulusan tepat waktu dapat dijelaskan oleh intensitas bermain *game online*, dan 51% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, saran penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Kampus dapat menyediakan program penyuluhan yang mengedukasi mahasiswa mengenai manajemen waktu dan penggunaan teknologi

secara seimbang, termasuk dalam aktivitas bermain *game online*. Hal ini bertujuan untuk membantu mahasiswa mengatur waktu antara kegiatan akademik dan non-akademik, sehingga tidak mengganggu kelulusan tepat waktu.

2. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan menambah variabel yang relevan, seperti tingkat stres akademik, pola tidur, serta pengaruh *peer group* dalam bermain *game*. Variabel tambahan ini dapat memberikan pandangan yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi kelulusan tepat waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. M. 2022. Penerapan Teori Belajar *Behaviorisme* Dalam Pembelajaran (Studi Pada Anak). *An-Nisa*, 15(1), 1–8.
<https://doi.org/10.30863/an.v15i1.3315>
- Afriansyah, A., Arif, D. B., & Islam, K. R. 2024. Development of Civics Learning through COLAKTRA (Congklak Nusantara) Innovation as a Traditional Game-Based Learning Media. *Journal of Insan Mulia Education*, 2(1), 10–18. <https://doi.org/10.59923/joinme.v2i1.93>
- Ali, Z., & Dwikurnaningsih, Y. 2019. Pengaruh Dari Dampak *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar pada Siswa Kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga. *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(1), 122–133.
- Amalia, R. 2024. Dampak *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(4), 4900–4905.
- Ananda, Z. T., Yusuf, A., & Pitaloka, A. F. 2023. Efektivitas Implementasi Teori *Behaviorisme* Dalam Proses Pembelajaran. *MASALIQ*, 3(5), 717–728.
- Annisa, S. Y., Gayatri, H., & Abdullatip, P. 2024. Dampak Perkembangan Teknologi Informasi. *Jurnal Ilmiah Spirit*, 24(2), 80–91.
- Anwar, N. R., & Winingsih, E. 2021. Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Prestasi Akademik Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Banjar Dimasa Pandemi. *Jurnal BK UNESA*, 12(1), 559–571.
- Ariantoro, T. R. 2016. Dampak *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *Jutim*, 1(1), 45–50.
- Arikunto, S. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. BumiAksara.
- Baroroh, K. A., Suroso, & Arifiana, I. 2024. Perilaku Prokrastinasi Akademik : Bagaimana Peran Kontrol Diri Remaja Pengguna *Game Online*. *Jiwa: Jurnal Psikologi Indonesia*, 2(1), 29–36.
- Dhamayanthie, I. 2020. Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Mahasiswa Akamigas Balongan. *Jurnal Rekayasa, Teknologi, Dan Sains*, 4(1), 13–15.
- Doni, F. R. 2018. Dampak *Game Online* Bagi Penggunaanya Fahlepi. *IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering Implementasi*, 4(2), 6–13.

- Epstein, R. 1991. Skinner, Creativity, and The Problem of Spontaneous Behavior. *Psychological Science*, 2(6), 362–370.
- Fadhila, L. 2019. *Hubungan Antara Pengelolaan Diri Dengan Kecanduan Game Online Siswa Di Man 3 Langkat Tahun Pelajaran 2018 / 2019*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Fahira, A. N. 2021. Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik MI Ta'Allamul Huda. In *UIN Syarif Hidayatullah*.
- Firmansyah, A., & Gumindari, S. 2024. Dampak Kecanduan *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa IAIN Syekh Nurjati Cirebon. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 2(1), 37–54. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i1.285>
- Ghozali, I. 2018. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 23*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hadisaputra, H., Nur, A. A., & Sulfiana, S. 2022. Fenomena Kecanduan *Game Online* di Kalangan Remaja Pedesaan (Studi Kasus Dua Desa di Sulawesi Selatan). *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 391–402. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i02.1690>
- Hanifah, R. 2016. Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran Heni Jusuf Perangkingan Usability Website menggunakan Metode Multiple Criteria Decision Analysis. *Journal Ticom*, 5(1), 1–6.
- Harun, R. R., Septyanun, N., Yuliani, T., & Rejeki, S. 2022. Lulus Tepat Waktu : Sebuah Motivasi dan Kode Etik Belajar. *Journal of Character Education Society*, 5(3), 773–779.
- Hayani, S., Dahlia, D., Khairani, M., & Amna, Z. 2022. Kecanduan Internet Dan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa. *Seurune : Jurnal Psikologi Unsyiah*, 5(2), 177–208. <https://doi.org/10.24815/s-jpu.v5i2.27441>
- Irawan, S., & Siska, D. 2021. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan *Game Online* Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1), 9–19.
- Jafri, Y., Yuni, S. R., & Sari, Y. P. 2018. Bermain *Game Online* Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Kesehatan Perintis*, 1(1), 1–19.
- Januaripin, M. 2023. Analisis Kualitas Pelayanan Akademik dalam Meningkatkan Mutu Lulusan Tepat Waktu. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1), 264–270. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i1.776>
- Kamil, I., Irawan, I. A., Ratnasari, A., Wahyuningsih, E., & Ariani, M. 2024. Implementasi Strategi Lulus Tepat Waktu Sarjana Strata Satu (S1) dalam Era Digital. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) Langit Biru*, 5(01), 6–11. <https://doi.org/10.54147/jpkm.v5i01.1029>

- Kanda, A. S., & Rohman, E. S. 2024. Intensitas Bermain Permainan Online Terhadap Kecerdasan Emosional. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 1(3), 530–541.
- Kaonang, G. 2023. Indonesia Jadi Pasar *Game* Mobile Terbesar Ketiga di Dunia versi data.ai. *Game News Hybrid*. <https://hybrid.co.id/post/indonesia-pasar-game-mobile-terbesar-ketiga-di-dunia/>
- Khaliq, I., Listyorini, S., & Pradhanawati, A. 2022. Pengaruh Desain Produk dan Harga terhadap Keputusan Pembelian Virtual Item pada *Game Online* “Mobile Legends Bang Bang” (Studi pada Konsumen Mobile Legends Bang Bang Kota Semarang). *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*, 11(3), 411–419. <https://doi.org/10.14710/jiab.2022.34917>
- Kristiawan, A., & Yunanto, K. T. 2021. Faktor-faktor yang Berpengaruh Terhadap Kecanduan *Game Online*. *Jurnal Psikologi Kreatif Inovatif*, 1(1), 14–24.
- Kusuma, M. D. R. H., Fikri, M. Al, & Kamal, A. 2024. Komunikasi Interpersonal Antara Pemain *Game* Mobile Legends Pada Komunitas Sibakukek Lubuk Pakam. *Journal of Educational Research and Humaniora (JERH)*, 2(1), 16–24. <https://doi.org/10.51178/jerh.v2i1.1824>
- Kusuma, P. S. 2023. Hubungan Antara *Game Online* Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa. *MOTEKAR: Jurnal Multidisiplin Teknologi Dan Arsitektur*, 1(1), 18–21. <https://doi.org/10.57235/motekar.v1i1.967>
- Kusumawati, R., Aviani, Y. I., & Molina, Y. 2017. Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) *Games Online* Pada Remaja Ditinjau Dari Gaya Pengasuhan. *Jurnal RAP (Riset Aktual Psikologi Universitas Negeri Padang)*, 8(1), 88–99.
- Long, K., Zhang, X., Wang, N., & Lei, H. 2024. Heart Rate Variability during Online Video *Game* Playing in Habitual Gamers: Effects of Internet Addiction Scale, Ranking Score and Gaming Performance. *Brain Sciences*, 14(1). <https://doi.org/10.3390/brainsci14010029>
- Mahadiansar, Ikhsan, K., Sentanu, I. G. E. P. S., & Aspariyana, A. 2020. Paradigma Pengembangan Model Pembangunan Nasional di Indonesia. *Jurnal Ilmu Administrasi: Media Pengembangan Ilmu Dan Praktek Administrasi*, 17(1), 77–92. <https://doi.org/10.31113/jia.v17i1.550>
- Masfiah, S. 2019. Gambaran Motivasi Belajar Siswa yang Kecanduan *Game Online* (Studi Kasus untuk Mengetahui Motivasi Belajar pada Tiga Siswa SMP Negeri 3 Padalarang yang Mengalami Kecanduan *Game Online*). *FOKUS*, 2(1), 1–8.
- Mulyadi, S., Lisa, W., & Kusumawati, A. N. 2019. *Psikologi Kepribadian Kognitif*. Gunadarma.
- Munawar, Z., Widhiantoro, D., Putri, N. I., & Komalasari, R. 2022. Keamanan,

- Data Pribadi Pada Metaverse. *Tematik: Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (e-Journal)*, 9(2), 134–143.
<https://doi.org/10.38204/tematik.v9i2.1069>
- Nihcolson, A., Naga, D. S., & Mawardi, V. C. 2021. Penerapan Metode *K-nearest Neighbor* dalam Memprediksi Waktu Kelulusan Mahasiswa Sarjana Yang Bermain *Game*. *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi*, 9(2), 55.
<https://doi.org/10.24912/jiksi.v9i2.13107>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan *Game Online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148-154.
<https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- PDDikti Kemendikbud. 2020. Statistik Pendidikan Tinggi (Higher Education Statistic) 2020. In *Pangkalan Data Pendidikan Tinggi*.
<https://pddikti.kemdikbud.go.id/publikasi>
- Putra, A., Harahap, T. H., & Panggabean, E. M. 2023. Kelebihan dan Kekurangan Teori Belajar Behavioristik dalam Penerapan Pembelajaran. *Khazanah Pendidikan*, 17(2), 1-9. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i2.17835>
- Putri, M. Y., Yuliana, Y., Yulastri, A., Erianti, Z., & Izzara, W. A. 2023. Artikel Review: Dampak Kecanduan Bermain *Game* Terhadap Kesehatan Mental. *Jurnal Psikologi Dan Konseling West Science*, 1(5), 291–303.
<https://doi.org/10.58812/jpkws.v1i05.827>
- Qisthiano, M. R., Kurniawan, T. B., Negara, E. S., & Akbar, M. 2021. Pengembangan Model untuk Prediksi Tingkat Kelulusan Mahasiswa Tepat Waktu dengan Metode Naïve Bayes. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 5(3), 987-994. <https://doi.org/10.30865/mib.v5i3.3030>
- Rochmah, F., Machmud, A., Mufid, M. A., & Kuswoyo, N. A. 2023. Hubungan Kecerdasan Emosional dan Spiritual Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa. *Triwikrama: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial*, 1(3), 23–40.
- Rohman, K. 2019. Agresifitas Anak Kecanduan *Game Online*. *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak*, 2(1), 18-25.
- Rusydi, A., & Fadhli, M. 2018. *Statistika Pendidikan: Teori dan Praktik dalam Pendidikan*. CV. Widya Puspita.
- Saputra, B., & Chaeruman, U. A. 2022. Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK): Analysis In Design Selection And Data Analysis Techniques In High School. *International Journal of Instruction*, 15(4), 777–796. <https://doi.org/10.29333/iji.2022.15442a>
- Satsangkaryon. 2018. Analisis Korelasi Pemanfaatan Hasil Perkembangan Teknologi Informasi Terhadap Tingkat Kelulusan Mahasiswa pada Fakultas Ekonomi Universitas Pakuan Bogor. *JIMFE (Jurnal Ilmiah Manajemen Fakultas Ekonomi)*, 2(1), 73–87. <https://doi.org/10.34203/jimfe.v2i1.722>

- Shahbana, E. B., Kautsar, F., & Satria, R. 2020. Implementasi Teori Belajar Behavioristik dalam Pembelajaran. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 9(1), 24–33. <https://doi.org/10.37755/jsap.v9i1.249>
- Srinadi, I. G. A. M., & Eka, N. D. P. 2020. Analisis Waktu Kelulusan Mahasiswa FMIPA Universitas Udayana dan Faktor-Faktor Yang Memengaruhinya. *E-Jurnal Matematika*, 9(3), 205-215. <https://doi.org/10.24843/mtk.2020.v09.i03.p300>
- Sugiarti, H., & Megawarni, A. 2012. Konsistensi Koefisien Determinasi Sebagai Ukuran Kesesuaian Model pada Regresi Robust. *Jurnal Matematika, Sains, dan Teknologi*, 13(2), 65–72.
- Sugiono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (p. 336).
- Syamsurijal. 2024. Titik Temu Pendidikan dan Pembangunan Sumber Daya Manusia Berdaya Saing. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(3), 545–553. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3398>
- Universitas Lampung. 2024. *Peraturan Akademik Universitas Lampung Tahun 2024*. Biro Akademik dan Kemahasiswaan Universitas Lampung.
- Wulandari, R., Widodo, A., & Rochintaniawati, D. 2020. Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Augmented Reality Smartbook terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA pada Siswa SDN 2 Waluyo Kecamatan Buluspesantren. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 11(2), 59–69. <https://doi.org/10.17977/um052v11i2p59-69>