



Analisis Dampak *Game Online* terhadap Remaja

(Kajian Studi Literatur)

Fahmi Kurniawan^{1*}, Luthfan Jiwa Pangestu², Sri Mulyeni³.

¹⁻³Universitas Nasional PASIM, Jawa Barat, Indonesia

*Penulis Korespondensi: fahkuz123@gmail.com

Abstract. *The rapid and significant development of technology in the world has made online games a very popular form of entertainment among teenagers and students. Easy access to online games through gadgets has led to an increase in the number of teenagers playing online games. This condition has both positive and negative impacts on education, particularly on students' interest in learning. This study aims to analyze in depth the influence of online games on the lives and learning achievements of teenagers based on previous articles. We chose a literature study method for this research, and the data sources were obtained from articles relevant to the discussion. The data collection technique was carried out by reading and examining important information from the articles used. The results of the study show that online games have both positive and negative impacts on teenagers. The positive impacts can be seen in games that are educational and relevant to learning, as they can increase motivation, curiosity, and skills in teenagers. However, if played excessively and without supervision, online games tend to reduce concentration, decrease study time, and impact academic achievement, psychological well-being, and the health of adolescents. Therefore, the role of parents and teachers is crucial in controlling, guiding, and monitoring the use of online games so that adolescents can use them wisely and support the learning process wherever they are.*

Keywords: *Education; Interest in Learning; Learning Achievement; Online Gaming; Teenagers.*

Abstrak. Perkembangan teknologi di dunia semakin cepat dan besar membuat game online menjadi salah satu bentuk hiburan yang sangat populer di kalangan remaja dan peserta didik. Akses game online yang mudah didapatkan melalui gadget menyebabkan para remaja bermain game online semakin meningkat. Kondisi ini menimbulkan adanya dampak positif dan negative terhadap dunia pendidikan, khususnya terhadap minat siswa terhadap pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam pengaruh game online terhadap kehidupan maupun prestasi belajar remaja berdasarkan artikel-artikel terdahulu. Metode studi literature yang kami pilih untuk penelitian ini, sumber data didapatkan dari artikel yang relevan dengan pembahasan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui membaca dan menelaah informasi penting dari artikel yang digunakan. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa game online memiliki dampak baik dan buruk terhadap remaja. Dampak baiknya dapat terlihat pada game yang bersifat edukatif dan relevan dengan pembelajaran, karena mampu meningkatkan motivasi, rasa ingin tahu, serta keterampilan remaja. Namun, jika dimainkan secara berlebihan dan tanpa pengawasan, game online cenderung menurunkan konsentrasi, mengurangi waktu belajar, serta berdampak pada prestasi akademik, kondisi psikologis, dan kesehatan remaja. Maka dari itu, peran orang tua dan guru sangat penting dalam mengontrol, mengarahkan serta menjaga penggunaan game online agar para remaja dapat memanfaatkan secara bijak dan mendukung proses pembelajaran dimanapun.

Kata Kunci: Game Online; Remaja; Prestasi Belajar; Minat Belajar; Pendidikan.

1. LATAR BELAKANG

Game online tidak lagi sekadar hiburan, tetapi telah menjadi bagian dari olahraga digital yang bergengsi dan menjadi salah satu pilihan karier bagi para remaja, *game online* juga bisa dijadikan alat untuk belajar, dan menghabiskan waktu luang. Studi mengenai perilaku digital menunjukkan bahwa interaksi remaja dengan teknologi mendorong lahirnya pola baru yang lebih intens, kompetitif, dan terhubung secara virtual (Prastius et al., 2020). Fenomena ini menimbulkan perhatian serius karena *game online* memiliki potensi memengaruhi perkembangan psikologis, sosial, dan akademik remaja. Penelitian mengungkapkan bahwa tingginya intensitas bermain *game online* dapat memengaruhi regulasi emosi, kemampuan

mengatur waktu, hingga konsentrasi belajar. Temuan dalam kajian psikologi perkembangan menunjukkan peningkatan tanda-tanda kecanduan yang berkaitan dengan perubahan perilaku seperti sulit mengendalikan durasi bermain, mudah marah ketika diminta berhenti, dan berkurangnya minat mengikuti kegiatan sekolah (Lola Kurniasari et al., 2023). Perilaku ini muncul karena *game online* menyediakan sistem reward yang kuat dan terus-menerus, sehingga mendorong remaja untuk lebih lama bermain dari yang semestinya.

Game online juga berhubungan erat dengan kualitas tidur remaja. Beberapa studi menunjukkan bahwa remaja yang bermain game online pada malam hari cenderung mengalami gangguan berupa sulit tidur, tidur tidak teratur, dan kualitas tidur buruk (Fanajhia & Karuniawaty, 2025). Penambahan durasi bermain dan meningkatnya rangsangan visual-auditori dari permainan menyebabkan terganggunya ritme biologis yang berdampak pada fungsi kognitif keesokan harinya. Kualitas tidur remaja sangat bergantung pada kemampuan mereka mengatur waktu antara belajar, bermain, dan beristirahat (Kurnada & Iskandar, 2021). Penelitian lain juga menggambarkan bahwa meningkatnya penggunaan *game online* berkaitan dengan perubahan perilaku belajar siswa. Dalam kajian yang membahas perkembangan teknologi dan dampaknya terhadap anak sekolah, digambarkan bahwa banyak siswa mulai menunjukkan pengalihan perhatian dari kegiatan akademik menuju aktivitas bermain yang lebih menarik secara visual. Beberapa guru melaporkan bahwa siswa tampak kurang fokus, lebih mudah terdistraksi, dan menunjukkan minat yang berkurang ketika mengikuti pembelajaran tatap muka karena perhatian mereka lebih banyak tersita oleh perkembangan permainan yang mereka mainkan (Hanafi et al., 2023). Temuan ini memperkuat pandangan bahwa paparan game online yang intens tidak hanya memengaruhi aspek psikologis remaja, tetapi juga pola belajar harian mereka di sekolah.

Literature review yang menganalisis 16 jurnal menemukan bahwa 63,7% kecanduan game yang dialami remaja menimbulkan gangguan tidur, dengan total 1110 responden (Hastani & Budiman, 2022). Studi tersebut menjelaskan remaja yang kecanduan terus menambah durasi bermain, melupakan waktu beristirahat, serta mengalami gangguan tidur. Hal ini membuktikan kecanduan game online merupakan salah satu faktor yang paling konsisten memengaruhi pola tidur remaja secara negative. Penggunaan internet dan game online dapat mengubah gaya belajar remaja. Beberapa siswa yang bermain game secara intens menunjukkan penurunan motivasi belajar dan mudah merasa bosan terhadap kegiatan akademik yang menuntut perhatian jangka panjang (Pelawi et al., 2021). Sementara itu, penelitian lain menyebutkan bahwa game juga dapat memberi dampak positif, seperti peningkatan kemampuan berpikir strategis dan koordinasi sensorimotor, tergantung pada jenis permainan yang dimainkan dan

intensitas penggunaannya (Kurnada & Iskandar, 2021). Perbedaan hasil ini menandakan bahwa dampak *game online* bersifat dua sisi dan perlu dianalisis secara kontekstual.

Studi tentang dinamika pergaulan remaja menunjukkan bahwa kebiasaan bermain game sering kali dipicu oleh pengaruh teman. Remaja cenderung mengikuti kelompoknya untuk bermain lebih lama atau memainkan genre tertentu agar tetap diterima dalam lingkaran sosial (Darmawan & Wilani, 2025). Ketika aktivitas bermain ini menjadi dominan, remaja berisiko menarik diri dari bersosial di dunia nyata dan lebih memilih dunia virtual sebagai ruang utama untuk berkomunikasi. Kajian mengenai *Internet Gaming Disorder* (IGD) menunjukkan bahwa gejala seperti kehilangan kontrol, dorongan bermain berlebihan, dan prioritas bermain yang lebih tinggi dibanding kegiatan hidup lainnya merupakan tanda utama kecanduan game (Aghni et al., 2025). *Internet Gaming Disorder* dapat berdampak pada emosi, fungsi eksekutif, serta hubungan sosial remaja. Temuan ini memperkuat urgensi untuk melakukan deteksi dini pada remaja yang menunjukkan perilaku bermain berlebihan. Berbagai studi lapangan juga memperlihatkan pengaruh *game online* terhadap performa akademik remaja. Siswa yang bermain *game* secara intens cenderung mengalami penurunan prestasi, kurangnya disiplin belajar, dan berkurangnya motivasi sekolah (Habibi Harahap & Hadikusuma Ramadan, 2020). Pola ini diduga berkaitan dengan durasi tidur yang berkurang, fokus yang teralihkan, serta kecenderungan menunda tugas sekolah. Gabungan berbagai penelitian tersebut menunjukkan bahwa *game online* merupakan fenomena multidimensional yang memengaruhi remaja dari berbagai sisi: psikologis, sosial, kesehatan, dan pendidikan. Penambahan hasil literature review terbaru (Hastani & Budiman, 2022) semakin memperkuat bukti bahwa kecanduan *game online* memiliki hubungan signifikan dengan kualitas tidur remaja, dan masalah ini perlu ditangani secara serius melalui peran keluarga, sekolah, serta layanan kesehatan.

2. KAJIAN TEORITIS

Game online merupakan permainan *digital* berbasis jaringan internet yang menawarkan pengalaman visual dan interaksi sosial yang kuat, sehingga mampu menarik perhatian remaja dalam waktu lama. *Fitur* seperti kompetisi, misi bertahap, dan sistem reward membuat pemain terus terdorong melanjutkan permainan dan sulit mengendalikan diri. Kecanduan *game online* secara psikologis muncul ketika remaja tidak lagi mampu membatasi durasi bermain dan mulai menunjukkan gejala seperti penarikan diri, kehilangan minat belajar, dan peningkatan emosional ketika aktivitas bermain dihentikan. Studi dalam Buletin Psikologi menegaskan bahwa kecanduan *game* melibatkan aspek *neuropsikologis* dan perilaku, terutama karena sifat *game* yang memberikan rangsangan cepat, instan, dan repetitif (Novrialdy, 2019). Kondisi ini

umum terjadi pada remaja yang masih berada pada tahap perkembangan kontrol diri. Di beberapa sekolah, fenomena ini semakin tampak karena mayoritas siswa menghabiskan dua hingga tiga jam setiap hari untuk bermain, terutama pada game kompetitif seperti *Mobile Legends* dan *Free Fire* (Agus Setiani & Nasution, 2023). Pola ini memperlihatkan bahwa game online bukan lagi hiburan tambahan, tetapi telah membentuk rutinitas digital remaja.

Kecanduan game online memberikan dampak nyata pada aspek kognitif dan akademik. Rangsangan intens dari game membuat remaja terbiasa pada tempo aktivitas yang cepat, sehingga pembelajaran yang membutuhkan fokus berkelanjutan terasa membosankan. Penelitian di MI PP El-Bayan menunjukkan adanya hubungan signifikan antara frekuensi bermain game dan penurunan konsentrasi belajar siswa, yang dibuktikan dengan nilai signifikansi 0,001 (Syafi et al., 2023). Studi lain pada siswa sekolah dasar menemukan bahwa semakin tinggi intensitas bermain, semakin rendah nilai akademik yang diperoleh, karena waktu belajar berkurang dan motivasi mengikuti pembelajaran menurun (Agus Setiani & Nasution, 2023). Selain itu, wawancara dengan kepala sekolah dan guru dalam penelitian lain menunjukkan bahwa masalah kedisiplinan belajar meningkat pada siswa yang sering bermain game, termasuk keterlambatan mengumpulkan tugas, ketidaksiapan mengikuti pembelajaran, dan berkurangnya minat terhadap kegiatan sekolah (Juhariyani & Marmoah, 2025). Bahkan beberapa guru melaporkan bahwa siswa lebih antusias membahas item, level, atau strategi game dibandingkan pelajaran yang sedang berlangsung di kelas.

Selain dampak akademik, *game online* juga menimbulkan efek psikososial yang luas. Remaja yang intens bermain game cenderung mengalami penurunan interaksi sosial langsung, lebih memilih berkomunikasi melalui dunia *virtual*, dan menggunakan game sebagai mekanisme pelarian dari tekanan sosial maupun akademik. Penelitian Buletin Psikologi menjelaskan bahwa pola ini dapat memicu gangguan perilaku seperti penarikan diri dan sensitivitas emosi (Novrialdy, 2019). Sementara itu, beberapa studi menemukan bahwa pengaruh teman sebaya memiliki peran kuat dalam memperkuat kebiasaan bermain *game*, karena remaja sering mengikuti kelompok pertemanan untuk mempertahankan penerimaan sosial (Syafi et al., 2023). Dari perspektif pendidikan, penelitian lain menekankan pentingnya penerapan aturan yang jelas, pendekatan disiplin konsisten, dan bimbingan yang terstruktur untuk mengurangi dampak negatif *game* pada remaja. Strategi pendidikan yang disarankan mencakup pembatasan waktu bermain, pengawasan penggunaan perangkat, serta pemberian aktivitas alternatif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan positif (Laeliah & Fachruroji, 2023). Guru juga didorong untuk membuat pembelajaran lebih menarik agar

siswa tidak menjadikan game sebagai satu-satunya aktivitas yang memberi stimulasi (Juhariyani & Marmoah, 2025).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Studi Literatur yang bertujuan untuk menganalisis dampak game online terhadap remaja berdasarkan penelitian terdahulu (Hastani & Budiman, 2022). Metode ini dilakukan untuk menganalisis, menemukan, dan menelusuri sumber penelitian yang relevan, dari artikel yang diterbitkan dalam kurun waktu 2019-2025. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara membaca dan mengkaji informasi penelitian dari setiap artikel yang digunakan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan mengenai dampak game online, berikut merupakan table yang berisi Hasil penelitian artikel yang telah kami kumpulkan.

Table 1. Hasil Studi Literatur.

Judul Penulis	Metode	Hasil Penelitian
Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Remaja Yang Kecanduan Game Online (Lola Kurniasari et al., 2023)	Kualitatif	Game online adalah permainan berbasis internet yang bertujuan menghibur. Game ini memiliki dampak positif seperti menambah relasi dan memberi rasa senang, tetapi juga berdampak negatif seperti membuat lupa waktu dan menurunkan minat belajar, terutama remaja yang kecanduan.
Pengaruh Game Online Terhadap Psikologi Remaja (Pelawi et al., 2021)	Kualitatif	Tanpa pengawasan, game dapat mengganggu kesehatan remaja, memengaruhi psikologi akibat konten kekerasan, menurunkan prestasi akademik karena waktu belajar berkurang, melemahkan interaksi sosial dengan lingkungan sekitar, serta berdampak pada keuangan akibat pengeluaran untuk kebutuhan permainan.
Pengaruh Game Online Terhadap Kemampuan Berbahasa Inggris (Prastius et al., 2020)	Kualitatif	Game dapat meningkatkan kemampuan bahasa Inggris, terutama karena adanya tantangan, keterlibatan, dan keterampilan dalam permainan. Game online tidak hanya berdampak negatif, tetapi juga dapat membantu remaja belajar bahasa Inggris dengan lebih mudah dan menyenangkan.
Hubungan Antara Internet Gaming Disorder Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Usia 15-18 Tahun Di Era Pasca-Pandemi Covid-19 (Fanajhia & Karuniawaty, 2025)	Kualitatif	Remaja yang mengalami <i>Internet Gaming Disorder</i> akan mendapatkan gangguan tidur. Penelitian menunjukkan hubungan yang sangat dekat antara <i>Internet Gaming Disorder</i> dan gangguan tidur pada remaja.
Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja	Literatur	Kecanduan game online dapat berpengaruh terhadap tidur remaja. Remaja yang kecanduan game online akan

(Hastani & Budiman, 2022)			menambah waktu untuk bermain game dan melupakan waktu untuk beristirahat.
Mengungkap Dampak Game Online Terhadap Perilaku Dan Motivasi Belajar Anak (Darmawan & Wilani, 2025)	Literatur		Game online punya pengaruh besar pada kehidupan anak. Anak yang kecanduan biasanya jadi susah fokus belajar karena pikirannya lebih banyak ke game, sehingga nilai pelajaran menurun. Dari segi perilaku, anak bisa ikut berkata kasar, membangkang pada orang tua dan guru, serta sering berbohong agar bisa terus bermain. Selain itu, kebiasaan bermain game terlalu lama juga berdampak pada kesehatan karena anak jarang bergerak, kurang olahraga, dan pola hidupnya jadi tidak teratur.
Comprehensive Study Of Internet Gaming Disorder In Children And Adolescents: A Literature Review (Aghni et al., 2025)	Literatur		Internet Gaming Disorder (IGD) dapat menimbulkan masalah kesehatan mental seperti kecemasan dan depresi serta berdampak pada perilaku anak dan remaja. Oleh karena itu, penanganan IGD memerlukan kerja sama antara keluarga, sekolah, dan tenaga profesional.
Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya (Novrialdy, 2019)	Literatur		Pentingnya pencegahan karena game online yang berlebihan berdampak pada kesehatan, psikologis, prestasi belajar, hubungan sosial, dan keuangan remaja, diperlukan pendekatan pencegahan yang tepat agar dampak negatif kecanduan game online dapat diminimalkan, serta mendorong penelitian selanjutnya untuk mengkaji strategi pencegahan yang lebih efektif.
Analisis Penerapan Teknik Poace Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Sekolah Dasar Di Madiun (Juhariyani & Marmoah, 2025)	Kualitatif		Penerapan teknik POACE dinilai efektif dalam mengurangi kecanduan melalui pembatasan penggunaan handphone di sekolah, pelibatan orang tua dalam pengawasan di rumah, serta pemberian motivasi kepada siswa.
Analisis Tingkat Kecanduan Game di Sekolah Dasar (Kurnada & Iskandar, 2021)	Kualitatif		Game online berdampak buruk jika berlebihan dan baik jika bisa dipakai dengan sebaik-baiknya.
Analisis Permainan Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar (Hanafi et al., 2023)	Kualitatif		Remaja yang memiliki jenis game dan frekuensi game yang berbeda menciptakan para remaja yang sulit fokus terhadap pembelajaran dan membuat mereka jadi sibuk terhadap dunia mereka sendiri.
Dampak Game Online Free Fire kepada Hasil Belajar di Sekolah Dasar (Habibi Harahap & Hadikusuma Ramadan, 2020)	Kualitatif		Semakin lama bermain game pada anak, maka semakin banyak dampak yang dirasakan terhadap hasil belajar mereka.
Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja (Mar'ie & Fahyuni, 2021)	Kualitatif		<i>Game Online</i> mengakibatkan remaja lalai terhadap keagamaan dan melupakan untuk beristirahat.
Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam	Kualitatif		Tugas Guru di sekolah memberikan aturan yang jelas tentang penggunaan gadget, memberikan nasihat dampak baik dan buruk game online, menjadikan game online sebagai pembelajaran yang menyenangkan sehingga

(Laeliah & Fachrurroji, 2023)	Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa	Kualitatif	tidak selamanya game online terkesan negatif, dan mengajak siswa untuk selalu mengingat Allah SWT. <i>Game online</i> tentu menyadarkan guru untuk terus kreatif dan inovatif agar siswa lebih tertarik dalam pembelajaran, dan orang tua harus memberikan pengawasan, perhatian, dan kasih sayang di rumah.
(Agus Setiani & Nasution, 2023)	Pengaruh Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa	Kuantitatif	<i>Game online</i> memberikan dampak positif dan negatif serta berhubungan dengan konsentrasi belajar siswa. Nilai uji coba menunjukkan adanya hubungan yang kuat antara game online dan konsentrasi belajar.
(Syafi et al., 2023)	Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa SD	Literatur	Kecanduan <i>game online</i> berdampak negatif terhadap nilai belajar siswa Sekolah Dasar. Anak yang kecanduan game online cenderung mengalami penurunan fokus dan hasil belajar.
(Kurniawati & Purnomo, 2022)	Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Remaja	Literatur	Kemajuan teknologi, khususnya game online, telah memengaruhi kehidupan remaja dan dunia pendidikan. Di satu sisi teknologi memberi kemudahan, namun di sisi lain dapat menurunkan motivasi belajar dan memengaruhi perilaku remaja.
(Transmawati & Sartika, 2019)	Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X Di Ma Al Hidayah Depok	Kuantitatif	<i>Game online</i> berpengaruh signifikan terhadap minat belajar peserta didik, dengan nilai korelasi sebesar 0,611. Game online memberikan kontribusi 37,33% terhadap minat belajar, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.
(Johan, 2019)	Studi Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa	Studi literatur	<i>Game</i> yang bersifat edukatif dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan keterampilan siswa, sedangkan game yang tidak terkontrol dapat mengurangi waktu belajar serta berdampak pada kondisi emosional dan kesehatan siswa.
(Riskuna & Uce, 2024)			

Penelitian menyebutkan bahwa game online tidak lagi sekadar hiburan, tetapi sudah menjadi bagian dari gaya hidup remaja sehari-hari. Kondisi ini memunculkan dua sisi yang berbeda, karena di satu sisi game online dapat memberi manfaat, namun di sisi lain juga berpotensi menimbulkan masalah terutama dalam dunia pendidikan dan minat belajar siswa. Dari sisi positif, beberapa studi menunjukkan bahwa game online tertentu, khususnya yang berbasis pembelajaran, dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penelitian menemukan bahwa unsur tantangan, keterampilan, dan keterlibatan dalam game dapat membantu meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris siswa. *Game* yang dirancang dengan baik membuat siswa merasa belajar sambil bermain sehingga pembelajaran terasa lebih menarik dan tidak membosankan, serta mampu melatih kemampuan berpikir strategis dan pemecahan masalah (Agus Setiani & Nasution, 2023).

Game online dapat berdampak negatif apabila dimainkan secara berlebihan. Intensitas bermain yang tinggi sering kali menyebabkan siswa kehilangan fokus dalam belajar dan menurunkan konsentrasi di kelas, sebagaimana ditemukan adanya hubungan signifikan antara kebiasaan bermain game online dan konsentrasi belajar siswa. Kondisi ini membuat siswa lebih memikirkan permainan dibandingkan materi pelajaran yang disampaikan guru. Paparan konten kekerasan dalam game dapat memicu perilaku agresif, mudah marah, dan penggunaan kata-kata kasar ketika mengalami kekalahan (Mar'ie & Fahyuni, 2021).

Di sisi sosial, remaja yang terlalu sering bermain *game online* cenderung mengurangi interaksi langsung dengan lingkungan sekitar, sehingga kemampuan bersosialisasi menjadi menurun dan muncul sikap individualis. Dampak lainnya juga terlihat pada aspek kesehatan fisik dan mental. Beberapa penelitian mengungkapkan bahwa kecanduan game online atau *Internet Gaming Disorder* dapat mengganggu pola tidur dan menurunkan kualitas istirahat remaja. Gangguan ini dalam jangka panjang dapat memicu masalah kesehatan mental seperti stres, kecemasan, bahkan depresi, terutama pada remaja yang bermain *game* dalam durasi yang tidak terkontrol. Peran orang tua dan guru sangat penting dalam mengarahkan penggunaan game online pada remaja, Upaya pencegahan dan pengawasan perlu dilakukan melalui pembatasan waktu bermain, pemberian pemahaman tentang dampak game online, serta penerapan disiplin penggunaan gawai di rumah dan sekolah. Dengan pengelolaan yang tepat, *game online* tidak harus selalu dipandang sebagai ancaman, melainkan dapat dimanfaatkan secara positif tanpa mengganggu minat dan prestasi belajar siswa.

5. KESIMPULAN

Game online memiliki dua sisi yang saling bertolak belakang bagi remaja, khususnya dalam kaitannya dengan minat dan proses belajar. Di satu sisi, game online dapat memberikan manfaat jika digunakan secara tepat, seperti meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan beberapa keterampilan tertentu yang mendukung pembelajaran. Namun di sisi lain, penggunaan *game online* yang berlebihan dan tidak terkontrol justru menimbulkan berbagai dampak negatif, mulai dari menurunnya konsentrasi dan prestasi belajar, gangguan kesehatan fisik dan mental, hingga masalah sosial dan perilaku. Oleh karena itu, *game online* tidak dapat dipandang sepenuhnya sebagai hal yang baik atau buruk, melainkan perlu dikelola dengan bijak. Peran orang tua, guru, dan lingkungan sangat dibutuhkan agar remaja mampu menggunakan *game online* secara seimbang, sehingga manfaatnya dapat dirasakan tanpa mengorbankan proses belajar dan perkembangan mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, H. T., Karuniawaty, T. P., Ramadhan, P. S., & Aliyyu, A. (2025). Comprehensive study of internet gaming disorder in children and adolescents: A literature review. *Jurnal Kedokteran Unram*, 14(3).
- Agus Setiani, E., & Nasution, A. G. J. (2023). Analisis pengaruh game online terhadap hasil belajar siswa. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(2), 244–250. <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i2.508>
- Darmawan, A., & Wilani, A. (2025). Pengaruh game online terhadap perilaku belajar remaja. *Jurnal Pendidikan*, 20(4), 617–626.
- Fanjhiah, H., & Karuniawaty, T. P. (2025). Hubungan antara internet gaming disorder dengan kualitas tidur pada remaja usia 15–18 tahun di era pasca-pandemi COVID-19. *Prima Jurnal Ilmiah Ilmu Kesehatan*, 11(1), 160–173.
- Habibi Harahap, S., & Hadikusuma Ramadan, Z. (2020). Dampak game online Free Fire terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Hanafi, M. I., Kurniawan, S. B., & Budiharto, T. (2023). Analisis permainan game online terhadap hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(2). <https://doi.org/10.20961/jpiuns.v9i2.74727>
- Hastani, R. T., & Budiman, A. (2022). Hubungan kecanduan game online dengan kualitas tidur pada remaja: Literature review. *Borneo Student Research*, 3(2).
- Johan, R. (2019). Pengaruh game online terhadap minat belajar peserta didik kelas X di MA Al Hidayah Depok. *Research and Development Journal of Education*, 5(2), 12–20. <https://doi.org/10.30998/rdje.v5i2.3748>
- Kurnada, N., & Iskandar, R. (2021). Dampak game online terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 1525–1531. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Kurniasari, L., Putri, R. A., Yopanda, I., Puspitasari, T. Y., Shadam, Rati, S. D., Alfarizi, M. P., Risky, W. N., & Sapitri, S. (2023). Pengaruh motivasi belajar terhadap remaja yang kecanduan game online. *Proceeding Conference on Psychology and Behavioral Sciences*, 2(1), 236–242. <https://doi.org/10.61994/cpbs.v2i1.70>
- Kurniawati, I., & Purnomo, H. (2022). Merdeka belajar dalam perspektif Ki Hajar Dewantara. *Jurnal Elementa*, 4(1), 15–24. <https://doi.org/10.33654/pgsd>
- Laeliah, S. M., & Fachrurroji, F. (2023). Pengaruh game online terhadap prestasi belajar pendidikan agama Islam. *Indonesian Journal of Education and Social Sciences*, 2(1), 1–6. <https://doi.org/10.56916/ijess.v2i1.352>
- Mar'ie, F., & Fahyuni, E. F. (2021). Analisis pengaruh game online terhadap perilaku keagamaan remaja. *Oasis: Jurnal Ilmiah Kajian Islam*, 5(2), 42–52. <https://doi.org/10.24235/oasis.v5i2.7700>

- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148–158. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Pelawi, S., Hutagalung, S., & Ferinia, R. (2021). Pengaruh game online dalam perkembangan remaja. *Sesawi: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen*, 1(1), 87–101. <https://ejurnal.sttkadesiyogyakarta.ac.id/index.php/jupak/article/view/61>
- Prastius, E., Carlie, J., Kho, J., & Reno. (2020). Pengaruh game online terhadap kemampuan berbahasa Inggris. *CBIS Journal*, 8(2), 29–38. <http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis>
- Riskuna, R., & Uce, L. (2024). Pengaruh game online terhadap perilaku belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 9(1), 1–16. <https://journal.sepercenter.org/index.php/jpn/article/view/12>
- Syafi, N., Fathurohim, F., & Mulyah, P. (2023). Pengaruh game online terhadap konsentrasi belajar siswa. *Jurnal Asy-Syukriyyah*, 24(2), 143–151. <https://doi.org/10.36769/asy.v24i2.348>