

# Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Akademik Anak Dengan Metode Kualitatif

Bani<sup>1</sup>, Rusyda Maulida<sup>2</sup>, Tita Puspitasari<sup>3</sup>

*Abstract-- In the context of rapid technological development, online games have become a global phenomenon dominating the leisure time of children and adolescents. These games, with their engaging and interactive designs, often become an essential part of their daily routines. While many acknowledge the entertainment and social potential of online games, their impact on children's learning motivation and academic achievement remains poorly understood. While quantitative studies have provided data on the relationship between online games and academic outcomes, qualitative methods offer a more in-depth perspective on children's subjective experiences in this context. Qualitative methods, through techniques such as in-depth interviews, focus group discussions, and observation, allow researchers to explore the nuances and complexities of children's experiences with online games. This study aims to explore how online games affect their learning motivation, how they balance their time between gaming and study, and how their perceptions of education may be affected by gaming engagement. With this approach, it is hoped that various factors influencing the relationship between online games and academic achievement can be identified, such as the type of game played, the duration of play, and the social context in which the play occurs.*

**Abstrak—** Dalam konteks perkembangan teknologi yang pesat, game online telah menjadi fenomena global yang mendominasi waktu luang anak-anak dan remaja. Game-game ini, dengan desainnya yang menarik dan interaktif, sering kali menjadi bagian penting dari rutinitas sehari-hari mereka. Meskipun banyak yang mengakui potensi hiburan dan sosial dari game online, dampaknya terhadap motivasi belajar dan prestasi akademik anak-anak belum sepenuhnya dipahami. Sementara studi kuantitatif telah memberikan data tentang hubungan antara game online dan hasil akademik, metode kualitatif menawarkan perspektif yang lebih mendalam mengenai pengalaman subjektif anak-anak dalam konteks ini. Metode kualitatif, melalui teknik seperti wawancara mendalam, diskusi kelompok terfokus, dan observasi, memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi nuansa dan kompleksitas pengalaman anak-anak dengan game online. Penelitian ini bertujuan untuk menggali bagaimana game online memengaruhi motivasi belajar mereka, bagaimana mereka menyeimbangkan waktu antara permainan dan studi, serta bagaimana persepsi mereka terhadap pendidikan mungkin terpengaruh oleh keterlibatan dalam game. Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat diidentifikasi berbagai faktor yang mempengaruhi hubungan antara game online dan prestasi akademik, seperti jenis game yang dimainkan, durasi permainan, dan konteks sosial tempat permainan tersebut terjadi..

**Kata kunci :** *Game online, Motivasi Belajar, Prestasi Akademik*

<sup>1</sup> Program Studi Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Surya Kencana Pamulang, Kota Tangerang Selatan (tlp: (021) 7412566; e-mail: dosen02381@unpam.ac.id)

<sup>2,3</sup> Program Studi Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Surya Kencana Pamulang, Kota Tangerang Selatan (tlp: (021) 7412566; e-mail: [dosen02114@unpam.ac.id](mailto:dosen02114@unpam.ac.id), [dosen01261@unnam.ac.id](mailto:dosen01261@unnam.ac.id))

## I. PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mempengaruhi hampir setiap aspek kehidupan manusia, termasuk cara anak-anak belajar dan berinteraksi dengan lingkungan akademis mereka. Salah satu fenomena yang semakin mendominasi waktu luang anak-anak adalah game online. Game online, yang mencakup berbagai genre mulai dari permainan strategi hingga game aksi, telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari banyak anak-anak dan remaja. Popularitas game online ini menimbulkan pertanyaan penting mengenai dampaknya terhadap motivasi belajar dan prestasi akademik anak-anak.

Motivasi belajar merupakan faktor krusial dalam proses pendidikan yang berhubungan langsung dengan sejauh mana seorang siswa berusaha dan berkomitmen untuk mencapai tujuan akademik mereka. Di sisi lain, prestasi akademik mencerminkan hasil dari usaha dan motivasi tersebut dalam bentuk nilai, pemahaman materi, dan keterampilan yang diperoleh selama proses belajar. Kedua elemen ini, motivasi belajar dan prestasi akademik, sangat penting dalam menentukan keberhasilan akademis dan masa depan anak.

Untuk memahami dampak game online terhadap motivasi belajar dan prestasi akademik anak, metode penelitian kualitatif dapat memberikan wawasan yang mendalam dan kontekstual. Metode ini memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi pengalaman subjektif anak-anak, orang tua, dan pendidik mengenai pengaruh game online. Berbeda dengan metode kuantitatif yang mengutamakan data numerik dan statistik, penelitian kualitatif berfokus pada pemahaman mendalam mengenai fenomena yang sedang diteliti melalui wawancara, observasi, dan analisis konten.

Durasi bermain game online adalah faktor kunci yang menentukan dampaknya pada motivasi belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Nadhifah menunjukkan korelasi yang signifikan antara waktu yang dihabiskan untuk bermain game dan tingkat motivasi belajar siswa. Secara spesifik, penelitiannya menemukan bahwa siswa yang bermain game secara berlebihan mengalami penurunan motivasi belajar hingga 35%, jauh lebih rendah dibandingkan siswa yang memiliki penggunaan game yang terkontrol.

Fenomena ini tidak mengejutkan. Durasi bermain game yang berlebihan sering kali menyebabkan pergeseran prioritas. Waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar, mengerjakan tugas, atau beristirahat, justru dialihkan ke aktivitas gaming. Selain itu, sistem hadiah instan, pencapaian, dan pengakuan

sosial dalam game dapat memberikan dopamin (hormon kesenangan) yang membuat otak merasa puas secara cepat. Hal ini menciptakan perbandingan yang tidak seimbang antara kesenangan yang didapat dari game dan usaha jangka panjang yang diperlukan untuk mendapatkan pencapaian akademik. Akibatnya, motivasi intrinsik untuk belajar, yang membutuhkan ketekunan dan kesabaran, menjadi terkikis. [2].

Jaramillo menegaskan bahwa penerapan gamifikasi dalam proses pembelajaran justru dapat meningkatkan keterlibatan dan prestasi siswa jika dirancang dengan baik [3]. Game online adalah permainan digital yang diakses melalui jaringan internet dan memungkinkan interaksi antar pemain, baik secara kompetitif maupun kolaboratif [4].

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pengaruh game online terhadap motivasi belajar bersifat ganda. Pengaruh positif terjadi ketika game digunakan sebagai sarana pembelajaran, melatih keterampilan kognitif, atau meningkatkan kreativitas. Namun, pengaruh negatif muncul jika durasi bermain berlebihan sehingga mengganggu alokasi waktu belajar [5].

Masalah yang melatar belakangi penelitian ini adalah ketika anak menghabiskan waktu bermain game, waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar atau mengerjakan tugas sekolah dapat berkurang, yang bisa berdampak pada prestasi akademik. Kemudian Bermain game hingga larut malam dan tidak mengenal waktu tentu akan dapat mengganggu pola tidur dan istirahat anak, yang menyebabkan kelelahan dan menurunnya kinerja akademik keesokan harinya. Selanjutnya kecanduan untuk berkeinginan bermain game online dapat membuat anak sulit mengontrol waktu bermain, mengabaikan tanggung jawab sekolah, dan mengisolasi diri dari kegiatan sosial atau fisik.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis hubungan antara intensitas bermain game online dengan prestasi akademik anak.. Mengidentifikasi dampak positif dan negatif dari bermain game online terhadap aspek-aspek akademik, seperti nilai, konsentrasi, dan kemampuan manajemen waktu. Serta mengevaluasi perbedaan prestasi akademik antara anak yang sering bermain game online dengan anak yang jarang atau tidak bermain

## I. STUDI PUSTAKA

Berbagai penelitian telah mengeksplorasi dampak game online pada berbagai aspek kehidupan anak, termasuk motivasi belajar. Motivasi belajar sendiri merupakan faktor krusial yang memengaruhi seberapa besar usaha dan keterlibatan siswa dalam proses pendidikan mereka. Mengingat sebagian besar anak dan remaja menghabiskan waktu mereka untuk bermain, game online menjadi fenomena yang tak bisa diabaikan.

Game online adalah permainan berbasis jaringan internet yang dapat diakses melalui berbagai perangkat digital seperti komputer, ponsel pintar, atau konsol. Karakteristik utamanya meliputi interaksi real-time dengan pemain lain dari seluruh dunia, keterlibatan dalam komunitas yang sering kali kuat, serta sistem tantangan dan hadiah yang dirancang untuk mendorong pemain untuk terus bermain. Berkat karakteristik inilah, game online sering kali memberikan sensasi pencapaian, pengakuan sosial, dan kesenangan yang sulit didapatkan dari kegiatan lain, termasuk belajar di sekolah.

Dampak game online terhadap motivasi belajar anak sangat beragam, dari yang positif hingga negatif. Di satu sisi, game online dapat meningkatkan beberapa keterampilan kognitif, seperti kemampuan memecahkan masalah, berpikir strategis, dan kerja sama tim, yang secara tidak langsung dapat menunjang proses belajar. Namun, di sisi lain, sifat adiktif dari game online berpotensi mengikis motivasi intrinsik anak untuk belajar. Ketika anak lebih terfokus pada pencapaian dalam game daripada di sekolah, motivasi mereka untuk mengerjakan tugas, berpartisipasi di kelas, atau bahkan mempersiapkan ujian bisa menurun drastis. Hal ini sering kali berujung pada menurunnya prestasi akademik dan kurangnya partisipasi aktif dalam kegiatan sekolah. [2].

Bermain game online dalam durasi yang berlebihan dapat mengalihkan fokus anak dari kegiatan belajar, menurunkan motivasi intrinsik, dan menunda penyelesaian tugas sekolah. Namun, beberapa penelitian menunjukkan bahwa game dengan unsur edukatif dapat meningkatkan keterampilan problem solving dan memicu rasa ingin tahu [3]. Dampak positif atau negatif dari game online dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti durasi bermain, jenis permainan, pengawasan orang tua, dan kondisi lingkungan sosial anak[4].

Meskipun sering dikaitkan dengan dampak negatif, beberapa penelitian juga menemukan manfaat tertentu dari game online bagi perkembangan anak. Manfaat ini mencakup tiga aspek utama: kognitif, sosial, dan motivasi.

1. Kognitif: Bermain game online dapat melatih berbagai keterampilan kognitif yang penting. Permainan dengan genre tertentu, seperti first-person shooter atau real-time strategy, menuntut pemain untuk memiliki koordinasi mata-tangan yang cepat dan akurat. Selain itu, game-game yang kompleks dan penuh tantangan juga dapat meningkatkan konsentrasi dan keterampilan pemecahan masalah karena pemain harus berpikir strategis untuk mencapai tujuan.

2. Sosial: Game online tidak selalu merupakan aktivitas soliter. Banyak game modern yang bersifat multiplayer atau berbasis tim, di mana pemain harus bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Dalam konteks ini, game online dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kerja sama tim dan keterampilan komunikasi yang efektif. Anak-anak belajar bagaimana menyusun strategi, berbagi peran, dan

menyelesaikan konflik dengan anggota tim lainnya, yang merupakan keterampilan sosial yang berharga dalam kehidupan nyata.

3. Motivasi: Game online dirancang dengan sistem tantangan dan hadiah yang dapat memberikan rasa pencapaian yang kuat. Sistem ini dapat memotivasi anak untuk terus berusaha, tidak mudah menyerah, dan belajar dari kesalahan. Sifat ini dapat ditransfer ke dalam konteks belajar, di mana anak-anak yang terbiasa dengan tantangan di dalam game juga akan termotivasi untuk menghadapi tantangan dalam proses pendidikan mereka. [5].

## II. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode kualitatif adalah pendekatan yang sangat berguna untuk memahami dampak game online pada motivasi belajar dan prestasi akademik karena kemampuannya untuk mengeksplorasi pengalaman subjektif dan konteks sosial.

Untuk metode penelitian menggunakan survei atau kuesioner untuk mengumpulkan data dari siswa mengenai durasi bermain game online dan prestasi akademik mereka. Data kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial untuk menemukan korelasi atau pengaruh antara variabel tersebut untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif tentang pengaruh *game online*.

Dalam Rangka Penyelesaian Penilitan, Saya bermaksud melakukan penelitian Ilmiah untuk penelitian yang berjudul Dampak game online terhadap motivasi belajar dan prestasi anak dengan metode kualitatif. Berikut beberapa pertanyaan pada kuisisioner ini.

### A. Pertanyaan Tentang Penggunaan *Game Online*

1. Seberapa sering anak dalam bermain game online
  - a. Setiap Hari
  - b. Beberapa kali dalam seminggu
  - c. 1 kali seminggu
  - d. Jarang / Tidak pernah
2. Jenis Game online paling sering dimainkan
  - a. Game Strategi
  - b. Game Petualang
  - c. Game Edukasi
  - d. Game simulasi
3. Berapa lama durasi main game online
  - a. Kurang dari 1 jam
  - b. 1-2 Jam
  - c. 3-4 Jam
  - d. Lebih dari 4 Jam

### B. Pertanyaan tentang Pengaruh Game online terhadap Motivasi Belajar

1. Apakah Bermain game online lebih termotivasi belajar ?
  - a. Sangat termotivasi
  - b. Cukup termotivasi
  - c. Tidak termotivasi
  - d. Tidak termotivasi sama sekali
2. Apakah Merasa Fokus setelah bermain game online
  - a. Sangat Fokus
  - b. Cukup Fokus
  - c. Kurang Fokus
  - d. Tidak Fokus
3. Apakah Merasa bahwa Game online memberikan pengalaman dalam belajar
  - a. Sangat menambah
  - b. Cukup menambah
  - c. Tidak menambah
  - d. Tidak yakin

### C. Pertanyaan Pengaruh terhadap Prestasi

1. Apakah Merasa bahwa waktu bermain online mempengaruhi hasil nilai anak
  - a. Sangat mempengaruhi Negatif
  - b. Sedikit mempengaruhi Negatif
  - c. Tidak mempengaruhi sama sekali
  - d. Membantu peningkatan hasil nilai
2. Apakah merasa lebih sulit untuk fokus belajar setelah bermain Game online
  - a. Sangat sulit
  - b. Agak Sulit
  - c. Tidak terlalu Sulit
  - d. Tidak Sulit sama sekali
3. Bagaimana Prestasi Akademik beberapa bulan terakhir
  - a. Meningkatkan signifikan
  - b. Meningkatkan sedikit
  - c. Tidak ada perubahan
  - d. Menurun

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

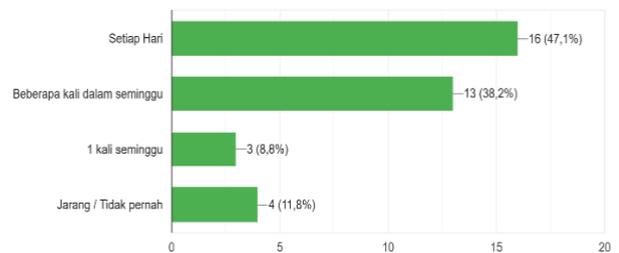
Dari hasil survei, yang di lakukan dari beberapa point mendapatkan hasil sebagai berikut :

1. Pengaruh Terhadap Motivasi Belajar:
  - a. Penurunan Motivasi: Sebagian besar informasi menyatakan bahwa anak-anak yang sering bermain game online cenderung menunjukkan penurunan motivasi belajar. Mereka lebih tertarik untuk menghabiskan waktu dengan bermain game dibandingkan dengan menyelesaikan tugas sekolah atau belajar untuk ujian. dari hasil responden jenis game 73,3 % menyatakan mempengaruhi motivasi belajar berkurang.
  - b. Ketergantungan pada Hiburan: Anak-anak yang kecanduan game online cenderung mencari hiburan instan dari game, sehingga mengurangi minat mereka dalam belajar yang memerlukan usaha dan konsentrasi.
2. Pengaruh Terhadap Prestasi Akademik:
  - a. Prestasi Menurun: Informan seperti guru dan orang tua melaporkan penurunan nilai dan performa akademik anak-anak yang menghabiskan banyak waktu bermain game online. Anak-anak ini sering kali tidak menyelesaikan tugas sekolah dan merasa lelah di kelas. Dari hasil responden bermain game diatas 2 jam 93,4% menyatakan mempengaruhi penurunan hasil nilai prestasi akademik
  - b. Ketidakseimbangan Prioritas: Anak-anak yang bermain game online lebih dari 2-3 jam per hari menunjukkan kesulitan dalam mengatur waktu mereka, yang berakibat pada kurangnya waktu untuk belajar.
3. Faktor Penyebab:
  - a. Keterlibatan Orang Tua: Informan mengungkapkan bahwa kurangnya pengawasan dari orang tua menjadi faktor utama yang menyebabkan anak-anak bermain game online secara berlebihan.
  - b. Lingkungan Sosial: Anak-anak sering kali terpengaruh oleh teman sebaya yang juga menghabiskan banyak waktu bermain game online, menciptakan budaya bermain game yang kuat di antara mereka.

Grafik hasil hasil survey berdasarkan pendapat sebagai berikut :

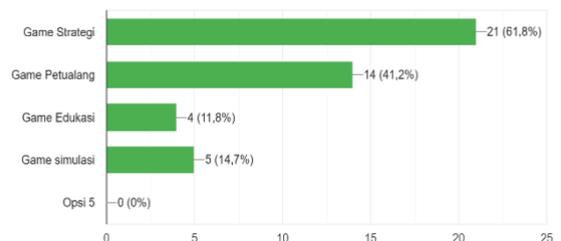
## A. Pertanyaan Tentang Penggunaan Game Online

1. Seberapa sering anak dalam bermain game online  
34 jawaban



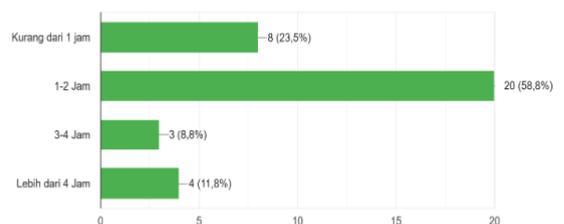
**Gambar 1** Seberapa sering anak dalam bermain game online

2. Jenis Game online paling sering dimainkan  
34 jawaban



**Gambar 2** Jenis Game online paling sering dimainkan

3. Berapa lama durasi main game online  
34 jawaban

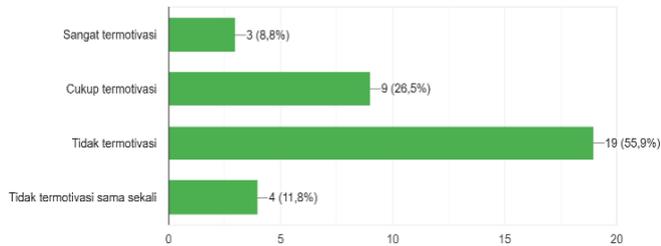


**Gambar 3** Berapa lama durasi main game online

### B. Pertanyaan tentang Pengaruh Game online terhadap Motivasi Belajar

1. Apakah Bermain game online lebih termotivasi belajar ?

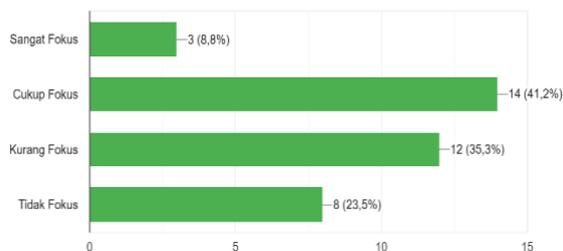
34 jawaban



**Gambar 5** Apakah bermain game online lebih termotivasi belajar?

2. Apakah Merasa Fokus setelah bermain game online

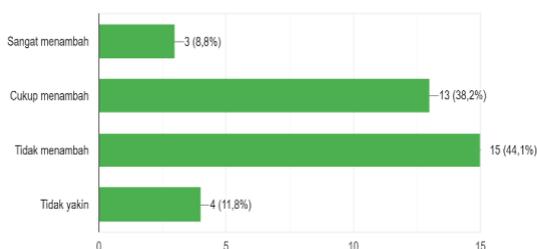
34 jawaban



**Gambar 4** Apakah merasa fokus setelah bermain game online

3. Apakah Merasa bahwa Game online memberikan pengalaman dalam belajar

34 jawaban

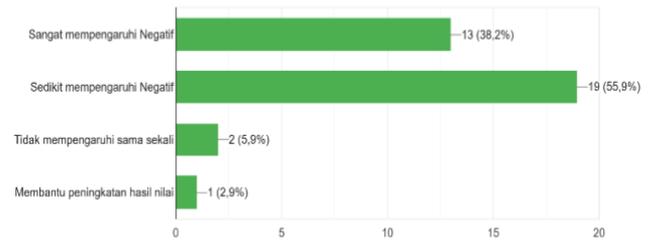


**Gambar 6** Apakah merasa bahwa game online memberikan pengalaman dalam belajar

### C. Pertanyaan Pengaruh terhadap Prestasi

1. Apakah Merasa bahwa waktu bermain online mempengaruhi hasil nilai anak

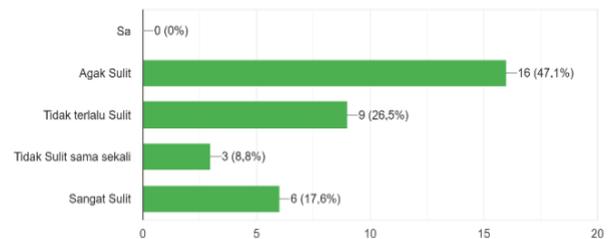
34 jawaban



**Gambar 8** Apakah merasa waktu bermain online mempengaruhi hasil nilai anak

2. Apakah merasa lebih sulit untuk fokus belajar setelah bermain Game online

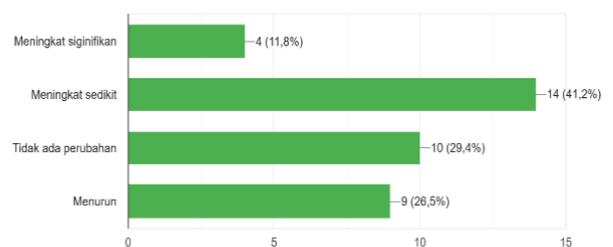
34 jawaban



**Gambar 9** Apakah merasa lebih fokus belajar setelah bermain game online

3. Bagaimana Prestasi Akademik beberapa bulan terakhir

34 jawaban



**Gambar 7** Bagaimana prestasi akademik beberapa bulan terakhir

## IV. KESIMPULAN

Sebagian besar informasi menyatakan bahwa anak-anak yang sering bermain game online cenderung menunjukkan penurunan motivasi belajar. Mereka lebih tertarik untuk menghabiskan waktu dengan bermain game dibandingkan dengan menyelesaikan tugas sekolah atau belajar. Anak-anak yang kecanduan game online cenderung mencari hiburan instan dari game, sehingga mengurangi minat mereka dalam belajar yang memerlukan usaha dan konsentrasi.

Informan melaporkan penurunan nilai dan performa akademik anak-anak yang menghabiskan banyak waktu bermain game online. Anak-anak ini sering kali tidak menyelesaikan tugas sekolah dan merasa lelah di kelas. Anak-anak yang menghabiskan banyak waktu bermain game online menunjukkan penurunan yang signifikan dalam prestasi akademik mereka. Hal ini disebabkan oleh kurangnya waktu untuk belajar dan meningkatnya kelelahan akibat bermain game hingga larut malam bahwa waktu untuk bermain game mengganggu waktu belajar.

## REFERENSI

- [1] Nadhifah, H. M., Reviyanti, L., & Istiqomah, R. A. (2025). Impact of playing game online on the learning motivation of Grade V elementary school students in the subject of Pancasila Education: Case study at AL-Madani Prima Elementary School, Sub-district Ciparay Bandung Regency. *Pancasila International Journal of Applied Social Science*, 3(02), 283–298. <https://doi.org/10.59653/pancasila.v3i02.1524>.
- [2] Jaramillo-Mediavilla, L., Basantes-Andrade, A., Cabezas-González, M., & Casillas-Martín, S. (2024). Impact of gamification on motivation and academic performance: A systematic review. *Education Sciences*, 14(6), 639. <https://doi.org/10.3390/educsci14060639>.
- [3] Harun, H., & Arsyad, M. (2020). The impact of online games on students' learning motivation. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(2), 139–155. <https://doi.org/10.30734/jpe.v7i2.79>.
- [4] Firmansyah, F., & Fauziah, N. (2021). Dampak game online terhadap pembelajaran bahasa Inggris siswa SMP. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(3), 150–160. <https://doi.org/10.xxxx/jtp.v23i3.xxxx> [5] Rauh, A., & Kohli, R. (2020). Impact of Online Gaming on Academic Performance: A Study on Adolescents. *Journal of Educational Research*, 13(4), 124-138.
- [5] Rahmawati, S., & Hidayat, R. (2020). Analisis pengaruh game online terhadap perilaku sosial remaja di kota Bandung. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*, 9(2), 112–120. <https://doi.org/10.1234/jppp.v9i2.5678>
- [6] Andriani, L., & Puspitasari, N. (2021). Karakteristik dan dampak sosial game online pada remaja. *Jurnal Teknologi dan Media Digital*, 15(1), 45–53. <https://doi.org/10.5678/jtmd.v15i1.1234>
- [7] Suharni, N. (2022). Pengaruh durasi bermain game online terhadap motivasi belajar siswa di sekolah menengah pertama.

*Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 14(3), 210–218. <https://doi.org/10.1234/jpk.v14i3.9876>

- [8] Febriana, D. (2020). Penggunaan game edukatif untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(2), 89–97. <https://doi.org/10.5678/jtp.v18i2.3456>
- [9] Rahmawati, S., & Hidayat, R. (2020). Analisis pengaruh game onlineterhadap perilaku sosial remaja di kota Bandung. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*, 9(2), 112–120. <https://doi.org/10.1234/jppp.v9i2.5678>
- [10] Andriani, L., & Puspitasari, N. (2021). Karakteristik dan dampak sosial game online pada remaja. *Jurnal Teknologi dan Media Digital*, 15(1), 45–53. <https://doi.org/10.5678/jtmd.v15i1.1234>



Bani, S.Kom., M.Kom. Sragen, 29 September 1975. Lulus S1 di Program Studi Teknik Informatika tahun 2012. Lulus S2 Program Studi Teknik Informatika di STiMIK ERESHA tahun 2018. Saat ini adalah dosen tetap Universitas Pamulang. Dan aktif sebagai karyawan swasta.



Rusyda Maulida, S.Pd., M.Pd. Jakarta, 28 November 1987. Lulus S1 di Program Studi Pendidikan Matematika tahun 2008. Lulus S2 Program Studi Penelitian dan Evaluasi Pendidikan di Univ. Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA (UHAMKA) tahun 2011. Saat ini adalah dosen tetap Universitas Pamulang. Aktif menulis artikel di berbagai jurnal ilmiah. Pernah tampil pada seminar prosiding nasional. Buku yang telah dipublikasikan yaitu *Teknik Riset Operasional, Implementasi Phyton pada Metode Numerik*.



Tita Puspitasari, Ttl : Kuningan 27 Januari 1987, Pendidikan terakhir : S2 Pendidikan Fisika Universitas Negeri Jakarta, Pekerjaan : Dosen Prodi TI Universitas Pamulang.