

Menelusuri Keterkaitan antara Intensitas Bermain Game Daring dan Prestasi Akademik pada Siswa Sekolah Menengah Pertama: Perspektif Ilmu Komunikasi

Sandra Clarissa Umbu Datta¹, Roky Konstantin Ara¹

¹Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Nusa Cendana, Indonesia

Published: July, 2025

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis korelasi antara intensitas bermain game daring dan prestasi akademik pada siswa SMPK Tunas Bangsa di Kota Kupang, Indonesia. Dalam bingkai kajian ilmu komunikasi, penelitian ini menggunakan teori Uses and Gratifications serta Media Dependency untuk memahami keterlibatan remaja dalam game daring sebagai bentuk interaksi bermediasi. Pendekatan kuantitatif diterapkan dengan menggunakan kuesioner terstandarisasi yang dibagikan kepada 58 dari total 105 siswa. Wawancara tambahan dilakukan untuk memperkuat pemahaman kontekstual mengenai kebiasaan bermain game. Data dianalisis menggunakan metode korelasi Kendall's tau. Hasil menunjukkan adanya korelasi negatif yang sangat lemah dan tidak signifikan secara statistik ($r = -0.010$) antara intensitas bermain game dan prestasi akademik. Temuan ini mengindikasikan bahwa meskipun game daring merupakan bentuk konsumsi media yang umum di kalangan siswa, intensitas bermain game tidak serta merta menjadi faktor penentu dalam capaian akademik mereka. Penelitian ini merekomendasikan dilakukannya studi lanjutan di berbagai konteks pendidikan untuk mengeksplorasi lebih jauh keterkaitan antara penggunaan media digital, perilaku belajar, dan prestasi akademik di kalangan remaja.

Kata kunci: Perilaku komunikasi; ketergantungan media; game daring; prestasi belajar; penggunaan media remaja; interaksi digital; Teori Uses and Gratifications

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah merevolusi cara individu berinteraksi, belajar, dan bersosialisasi. Internet sebagai medium komunikasi yang transformatif telah merasuk ke dalam kehidupan sehari-hari, khususnya di kalangan remaja. Komunikasi yang sebelumnya didominasi oleh interaksi tatap muka kini semakin tergantikan oleh platform digital yang menawarkan interaksi instan, global, dan multimodal. Perubahan ini tidak hanya menggeser pola komunikasi, tetapi juga membentuk perilaku sosial baru, termasuk tingginya keterlibatan dalam game daring.

Dalam perspektif Ilmu Komunikasi, transformasi ini dijelaskan melalui sejumlah kerangka teori utama. Teori Uses and Gratifications (Katz, Blumler, & Gurevitch, 1973) menjelaskan bahwa pengguna media secara aktif memilih dan mengonsumsi media berdasarkan kebutuhan personal seperti hiburan, pelarian dari rutinitas, interaksi sosial, atau pembentukan identitas. Game daring sebagai media interaktif menawarkan berbagai bentuk gratifikasi, mulai dari pengalaman imersif, pembangunan komunitas dalam mode multipemain, hingga sistem pencapaian yang mendorong rasa kompetensi. Teori ini menjadi landasan untuk memahami daya tarik dan keterlibatan yang tinggi terhadap game daring, khususnya di kalangan remaja.

Sementara itu, Teori Ketergantungan Media (Ball-Rokeach & DeFleur, 1976) menekankan bagaimana individu menjadi semakin bergantung pada sistem media untuk memahami lingkungan,

12267 | Journal of Innovative and Creativity , 5(2) 2025

mencapai tujuan, dan membentuk identitas pribadi. Dalam konteks Indonesia yang sangat termediasi dan memiliki akses internet yang terus meningkat, ketergantungan terhadap media digital—termasuk game daring—menjadi lebih intens, khususnya di kalangan remaja. Tanpa adanya regulasi atau literasi media yang memadai, ketergantungan ini dapat menyebabkan penurunan perhatian pada bidang lain seperti pendidikan dan kesejahteraan fisik.

Fenomena mediatization (Hjarvard, 2008) turut menjelaskan bagaimana logika media mulai membentuk institusi sosial dan praktik kehidupan sehari-hari. Ketika bermain game menjadi norma budaya yang melekat pada generasi muda, ia turut memengaruhi alokasi waktu, fokus kognitif, dan ritme kehidupan harian. Kegiatan seperti belajar, bersosialisasi secara fisik, atau menjaga rutinitas sehat dapat tersubordinasi oleh praktik-praktik yang berpusat pada media, terutama jika media tersebut memberikan gratifikasi secara instan.

Indonesia sendiri telah mengalami lonjakan signifikan dalam penggunaan internet selama satu dekade terakhir. Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), jumlah pengguna internet meningkat dari 55 juta pada tahun 2011 menjadi lebih dari 132,7 juta pada tahun 2016. Akses yang lebih luas ini—didukung oleh penyebaran smartphone, paket data murah, dan jaringan digital yang semakin merata—memungkinkan remaja untuk lebih banyak terpapar pada konten daring, khususnya game daring. Game kini bukan lagi semata hiburan, tetapi menjadi medium penting untuk sosialisasi, pencarian status sosial, dan performa identitas (Turkle, 2011).

Game daring merupakan lingkungan digital tempat para pemain bersaing, berkolaborasi, dan berkomunikasi secara waktu nyata. Platform ini mengaburkan batas antara media dan interaksi sosial, menciptakan ruang virtual tempat pengguna dapat membangun persona alternatif, membentuk komunitas, dan melarikan diri dari tekanan dunia nyata. Desain game—dengan alur cerita dinamis, sistem penghargaan, dan elemen audio-visual yang imersif—mendorong keterlibatan pengguna secara mendalam (Adams & Rollings, 2010). Namun, keterlibatan ini juga dapat menimbulkan risiko penggunaan media yang bermasalah atau adiktif, di mana aktivitas gaming menjadi prioritas dibanding kegiatan offline yang esensial seperti belajar, tidur, atau berinteraksi dengan keluarga (Kuss & Griffiths, 2012).

Literatur dalam ilmu komunikasi turut menyoroti dampak kelebihan beban kognitif (*cognitive overload*) dan efek penggantian (*displacement effects*) akibat konsumsi media yang berlebihan (Lang, 2000). Kelebihan beban kognitif mengindikasikan bahwa perhatian yang difokuskan pada satu tugas media seperti gaming dapat membatasi kapasitas kognitif untuk aktivitas akademik. Sedangkan efek penggantian menunjukkan bahwa waktu yang dihabiskan untuk satu aktivitas dapat mengurangi waktu untuk aktivitas lain yang lebih bermanfaat secara perkembangan.

Meski demikian, temuan empiris tentang hubungan antara game daring dan prestasi akademik masih menunjukkan hasil yang beragam. Beberapa studi menunjukkan korelasi negatif antara intensitas bermain dan prestasi akademik (Gentile et al., 2011), sementara studi lainnya menemukan bahwa dampaknya tidak signifikan, bergantung pada faktor perantara seperti lingkungan keluarga, manajemen waktu, dan jenis permainan (Granic, Lobel, & Engels, 2014). Perbedaan hasil ini menunjukkan pentingnya penelitian kontekstual, khususnya pada satuan pendidikan yang masih kurang dieksplorasi seperti SMP di Indonesia.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi hubungan antara intensitas bermain game daring—yang diukur berdasarkan frekuensi dan durasi—dengan prestasi akademik siswa SMPK Tunas Bangsa di Kota Kupang. Dengan memadukan teori komunikasi dan temuan empiris, studi ini memberikan kontribusi dalam memahami bagaimana keterlibatan digital memengaruhi hasil belajar remaja dalam konteks lokal Indonesia. Penelitian ini juga membangun landasan dari studi sebelumnya

seperti Cortes, Alcade, dan Camacho Jr. (2010) di Filipina dan Lumban Gaol (2011) di Indonesia, yang menemukan variasi dampak antara perilaku bermain dan kinerja akademik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif dengan pendekatan korelasional untuk menganalisis hubungan antara intensitas bermain game daring dan prestasi akademik siswa. Populasi penelitian adalah seluruh siswa SMPK Tunas Bangsa Kupang, dengan total 53 siswa terlibat sebagai sampel.

Instrumen penelitian berupa kuesioner terstruktur yang mengukur frekuensi, durasi, dan konteks penggunaan game daring. Data prestasi akademik diperoleh dari nilai rapor siswa. Korelasi antara variabel dianalisis menggunakan metode Kendall's tau dengan bantuan SPSS versi 22 (Sarwono, 2006).

Intensitas bermain dikategorikan dalam tiga tingkat: rendah, sedang, dan tinggi, berdasarkan distribusi frekuensi kumulatif. Prestasi akademik diklasifikasikan dalam empat kategori: kurang, cukup, baik, dan sangat baik, merujuk pada Taksonomi Bloom (Bloom, 1956) dan domain yang diperbarui (Krathwohl, Bloom, & Masia, 1964).

Untuk menjaga validitas instrumen, uji coba dilakukan terhadap 20 siswa yang tidak termasuk dalam sampel utama.

Teknik korelasi Kendall's tau dipilih karena sesuai untuk data ordinal dan sampel kecil serta tidak mengasumsikan distribusi normal (Lang, 2000).

Wawancara informal juga dilakukan dengan beberapa siswa untuk memperoleh pemahaman kualitatif mengenai keseimbangan antara bermain game dan kewajiban akademik. Hasil ini dianalisis menggunakan teori komunikasi, khususnya terkait literasi digital (Potter, 2013; Livingstone & Helsper, 2020) dan perilaku penggunaan media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Intensitas Bermain Game Daring

Berdasarkan hasil kuesioner dari 53 siswa, skor intensitas bermain game daring berkisar antara 23 hingga 99. Analisis statistik menggunakan SPSS versi 22 menghasilkan nilai rata-rata (M) sebesar 54,70, median 55,00, dan simpangan baku (SD) sebesar 16,04. Berdasarkan hasil tersebut, intensitas bermain diklasifikasikan menjadi tiga kategori: rendah (23–50), sedang (50–63), dan tinggi (63–99). Dari seluruh responden, sebanyak 37,7% berada pada kategori intensitas rendah, 32,1% dalam kategori sedang, dan 30,2% pada kategori tinggi.

3.2 Deskripsi Prestasi Akademik

Nilai prestasi akademik berkisar antara 81 hingga 162. Analisis menunjukkan rata-rata sebesar 119,79, median 120,00, dan simpangan baku sebesar 16,90. Nilai-nilai ini kemudian dikategorikan menjadi empat kelompok: kurang (81–115), cukup (115–128), baik (128–141), dan sangat baik (141–162). Dari total responden, 32,1% memiliki prestasi akademik yang kurang, 39,6% cukup, 20,8% baik, dan 7,5% sangat baik.

3.3 Korelasi antara Intensitas Bermain Game Daring dan Prestasi Akademik

Untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain game daring dan prestasi akademik, digunakan korelasi Kendall's tau. Koefisien korelasi yang diperoleh adalah -0,010 dengan nilai signifikansi (p) sebesar 0,914. Ini menunjukkan tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kedua variabel. Berdasarkan klasifikasi kekuatan korelasi menurut Sarwono (2006), nilai tersebut termasuk dalam

kategori "sangat lemah." Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak terdapat hubungan signifikan antara intensitas bermain game daring dan prestasi akademik diterima.

3.4 Analisis Mendalam dan Pembahasan dalam Perspektif Ilmu Komunikasi

Dari sudut pandang ilmu komunikasi, temuan ini konsisten dengan teori *selective exposure* (Klapper, 1960), yang menyatakan bahwa individu secara aktif memilih media yang sesuai dengan sikap dan perilaku yang telah dimiliki sebelumnya. Dalam hal ini, siswa secara selektif memilih bermain game daring di waktu luang tanpa mengganggu tanggung jawab akademik mereka.

Lebih lanjut, teori *Uses and Gratifications* (Blumler & Katz, 1974) juga menjelaskan perilaku ini. Siswa memainkan game daring terutama untuk memenuhi kebutuhan emosional dan hiburan, bukan sebagai bentuk penghindaran belajar. Hasil wawancara mendukung hal ini, di mana mayoritas siswa menyatakan bahwa mereka menggunakan game daring sebagai bentuk relaksasi, bukan kegiatan utama. Temuan ini sejalan dengan penelitian Valkenburg et al. (2006), yang menunjukkan bahwa penggunaan internet secara moderat dapat meningkatkan kesejahteraan emosional remaja tanpa mengganggu performa akademik mereka.

Preferensi berbasis gender juga terlihat dalam studi ini. Siswa laki-laki lebih menyukai game strategis dan kompetitif seperti *Clash of Clans* dan *Mobile Legends*, sementara siswa perempuan cenderung memilih konsumsi media pasif seperti drama Korea. Pola ini sejalan dengan temuan Hartmann dan Klimmt (2006) yang menunjukkan adanya perbedaan preferensi genre game berdasarkan gender, yang turut memengaruhi tingkat dan tujuan penggunaan media digital.

Pengaruh sosial juga menjadi faktor penting. Menurut *Social Cognitive Theory* dari Bandura (1986), perilaku seperti bermain game dipelajari melalui pengamatan dan peniruan terhadap teman sebaya. Studi ini menemukan bahwa beberapa siswa mulai bermain game karena pengaruh teman, namun intensitasnya tetap dalam batas moderat. Dalam lingkungan sosial digital seperti ini, game daring lebih berfungsi sebagai medium interaksi sosial dibanding sebagai gangguan akademik (Boyd, 2014).

Selain itu, *Media Dependency Theory* (Ball-Rokeach & DeFleur, 1976) turut membantu menjelaskan bahwa rendahnya tingkat ketergantungan terhadap game daring pada siswa dalam studi ini menunjukkan bahwa media tersebut bukan pusat dari kemampuan mereka untuk berfungsi secara akademik. Kemampuan regulasi diri siswa, serta pengawasan dari orang tua dan sekolah, berperan besar dalam menekan risiko ketergantungan media.

Temuan lain menunjukkan bahwa siswa mampu menyeimbangkan antara bermain game dan tugas akademik. Hal ini mencerminkan prinsip literasi media, di mana individu dapat berinteraksi secara kritis dengan media tanpa menjadi penerima pasif (Potter, 2013; Livingstone & Helsper, 2020). Para siswa menunjukkan kesadaran akan peran mereka sebagai pelajar dan mampu mengatur waktu untuk tetap memprioritaskan pendidikan.

Dalam konteks capaian belajar, aspek kognitif, afektif, dan psikomotor turut diperhatikan. Mayoritas responden menunjukkan kemampuan kognitif yang baik, tercermin dari pemahaman terhadap materi pelajaran dan kinerja dalam evaluasi. Ini mendukung Taksonomi Bloom (1956) yang menekankan pentingnya penerapan pengetahuan dan kemampuan memecahkan masalah dalam pencapaian pendidikan.

Unsur afektif seperti motivasi, sikap terhadap belajar, dan keterlibatan emosional dalam kegiatan sekolah juga tinggi di kalangan peserta. Berdasarkan Krathwohl et al. (1964), domain afektif memiliki peran penting dalam membentuk perilaku belajar dan ketekunan akademik siswa, yang tercermin dalam budaya belajar positif di sekolah.

Aspek psikomotor, meskipun tidak diukur secara langsung melalui kuesioner, dapat dipantau melalui observasi perilaku siswa di kelas dan keterlibatan mereka dalam kegiatan praktis. Siswa menunjukkan

kesiapan untuk terlibat dalam aktivitas fisik dan kerja kelompok, yang menunjukkan perkembangan seimbang di ketiga ranah belajar.

Studi-studi terbaru dalam ilmu komunikasi dan media juga mendukung temuan ini. Przybylski dan Weinstein (2020) menunjukkan bahwa keterlibatan digital yang moderat, termasuk bermain game, tidak secara inheren mengganggu kesejahteraan atau prestasi akademik remaja. Anderson dan Jiang (2023) juga menyoroti bahwa remaja masa kini memiliki kemampuan multitasking dan mengelola konsumsi media digital secara bertanggung jawab. Yang et al. (2022) menegaskan bahwa dampak multitasking media terhadap pendidikan sangat bergantung pada konteks, kemampuan regulasi diri, dan keterampilan literasi media.

Akhirnya, meskipun beberapa penelitian sebelumnya (misalnya Gentile et al., 2011) menunjukkan bahwa bermain game secara berlebihan berkorelasi dengan penurunan prestasi akademik, hasil studi ini lebih selaras dengan temuan Ferguson (2015), yang mempertanyakan kekuatan dan signifikansi korelasi tersebut. Keterbatasan akses internet berkecepatan tinggi di Kupang dan lingkungan sekolah yang terstruktur dapat menjadi faktor yang menjelaskan perbedaan hasil ini, sekaligus menekankan pentingnya mempertimbangkan variabel kontekstual.

KESIMPULAN

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun bermain game daring merupakan aktivitas yang umum dilakukan oleh siswa SMPK Tunas Bangsa di Kupang, intensitas bermain tersebut tidak berdampak signifikan terhadap prestasi akademik mereka. Dari sudut pandang ilmu komunikasi, teori-teori tentang penggunaan media, literasi digital, dan pengaruh sosial memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai mengapa aktivitas gaming tetap menjadi aktivitas yang seimbang bagi siswa-siswa ini. Hasil ini menekankan perlunya pendekatan terhadap media digital yang tidak didasarkan pada asumsi umum yang bersifat merugikan, melainkan melalui analisis kontekstual yang didasari teori.

REFERENSI

- Adams, E., & Rollings, A. (2010). *Fundamentals of game design* (2nd ed.). New Riders. <https://www.oreilly.com/library/view/fundamentals-of-game/9780132104753/>
- Anderson, M., & Jiang, J. (2023). *Teens, social media and technology 2023*. Pew Research Center. <https://www.pewresearch.org/internet/2023/11/15/teens-social-media-and-technology-2023/>
- Ball-Rokeach, S. J., & DeFleur, M. L. (1976). A dependency model of mass-media effects. *Communication Research*, 3(1), 3–21. <https://doi.org/10.1177/009365027600300101>
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Prentice-Hall.
- Blumler, J. G., & Katz, E. (Eds.). (1974). *The uses of mass communications: Current perspectives on gratifications research*. Sage.
- Bloom, B. S. (Ed.). (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals. Handbook I: Cognitive domain*. David McKay Company.
- Boyd, D. (2014). *It's complicated: The social lives of networked teens*. Yale University Press.
- Ferguson, C. J. (2015). Do angry birds make for angry children? A meta-analysis of video game influences on children's and adolescents' aggression, mental health, prosocial behavior, and academic performance. *Perspectives on Psychological Science*, 10(5), 646–666. <https://doi.org/10.1177/1745691615592234>
- Gentile, D. A., Swing, E. L., Lim, C. G., & Khoo, A. (2011). Video game playing, attention problems, and academic performance in children. *Psychology of Popular Media Culture*, 1(S), 62–70. <https://doi.org/10.1037/2160-4134.1.S.62>

- Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R., & Walsh, D. A. (2011). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of Adolescence*, 34(1), 1–11. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2010.05.002>
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66–78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>
- Hartmann, T., & Klimmt, C. (2006). Gender and computer games: Exploring females' dislikes. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11(4), 910–931. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2006.00301.x>
- Hjarvard, S. (2008). The mediatization of society: A theory of the media as agents of social and cultural change. *Nordicom Review*, 29(2), 105–134. <https://doi.org/10.1515/nor-2017-0181>
- Katz, E., Blumler, J. G., & Gurevitch, M. (1973). Uses and gratifications research. *Public Opinion Quarterly*, 37(4), 509–523. <https://doi.org/10.1086/268109>
- Klapper, J. T. (1960). *The effects of mass communication*. Free Press.
- Krathwohl, D. R., Bloom, B. S., & Masia, B. B. (1964). *Taxonomy of educational objectives: Handbook II: Affective domain*. David McKay Company.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278–296. <https://doi.org/10.1007/s11469-011-9318-5>
- Lang, A. (2000). The limited capacity model of mediated message processing. *Journal of Communication*, 50(1), 46–70. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2000.tb02833.x>
- Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2020). Balancing opportunities and risks in teenagers' use of the internet: The role of digital literacy. *New Media & Society*, 22(8), 1471–1491. <https://doi.org/10.1177/1461444819883494>
- Potter, W. J. (2013). *Media literacy* (7th ed.). Sage Publications.
- Przybylski, A. K., & Weinstein, N. (2020). Digital screen time limits and young children's psychological well-being: Evidence from a population-based study. *Child Development*, 91(2), e330–e344. <https://doi.org/10.1111/cdev.13333>
- Sarwono, J. (2006). *Analisis data penelitian dengan SPSS*. Andi Publisher.
- Turkle, S. (2011). *Alone together: Why we expect more from technology and less from each other*. Basic Books.
- Valkenburg, P. M., Peter, J., & Schouten, A. P. (2006). Friend networking sites and their relationship to adolescents' well-being and social self-esteem. *CyberPsychology & Behavior*, 9(5), 584–590. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.584>
- Yang, X., Zhu, L., Chen, Q., & Luo, J. (2022). Media multitasking and adolescents' academic performance: A meta-analysis. *Computers in Human Behavior*, 127, 107048. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.107048>