

**FENOMENA GAME ONLINE DI KALANGAN MAHASISWA TEKNOLOGI  
PENDIDIKAN: KEBIASAAN, DAMPAK AKADEMIK, DAN POTENSI EDUKATIF**

Anna Pertiwi<sup>1</sup>, Dina Gasong<sup>2</sup>

<sup>12</sup>Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Kristen Indonesia Toraja

Institusi / lembaga Penulis <sup>2</sup>PGSD FKIP Universitas Pasundan

[1annapertiwi@ukitoraja.ac.id](mailto:1annapertiwi@ukitoraja.ac.id), [2dinagasong@ukitoraja.ac.id](mailto:2dinagasong@ukitoraja.ac.id),

**ABSTRACT**

*This study aims to describe the phenomenon of online games among Educational Technology students, focusing on playing habits, impacts on academic activities, and students' perceptions of the educational potential of online games. The research method uses a descriptive quantitative approach with a sample of 97 students (23 males and 74 females). The results showed that the majority of students play games every day (33%) with a duration of 1–2 hours/day. The type of MOBA game (Mobile Legends) is the most popular (39.2%). As many as 57.7% of students admitted that games affect study time, but 71.1% said games help reduce stress. In addition, 65% of students believe that online games have educational potential. These findings provide important implications for the development of game-based learning media and student time management.*

*Keywords: Online Games, Students, Academic Potential, Educational Technology*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan fenomena game online di kalangan mahasiswa Teknologi Pendidikan, dengan fokus pada kebiasaan bermain, dampak terhadap aktivitas akademik, dan persepsi mahasiswa terhadap potensi edukatif game online. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan sampel 97 mahasiswa (23 laki-laki dan 74 perempuan). Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa bermain game setiap hari (33%) dengan durasi 1–2 jam/hari. Jenis game MOBA (Mobile Legends) paling populer (39,2%). Sebanyak 57,7% mahasiswa mengakui game memengaruhi waktu belajar, namun 71,1% menyatakan game membantu mengurangi stres. Selain itu, 65% mahasiswa percaya game online memiliki potensi edukatif. Temuan ini memberikan implikasi penting bagi pengembangan media pembelajaran berbasis game dan manajemen waktu mahasiswa.

Kata Kunci: Game Online, Mahasiswa, Potensi Akademik, Teknologi Pendidikan.

## **A. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi digital telah membawa game online menjadi bagian penting dalam gaya hidup generasi muda, termasuk di kalangan generasi Z (Amanda dkk., 2024). Game online, seperti Mobile Legends, tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga memengaruhi aktivitas akademik dan sosial mahasiswa (Nugraha dkk., 2025)

Fenomena game online di masyarakat semakin berkembang pesat. Game online kini tidak hanya digemari oleh golongan tertentu, melainkan hampir semua lapisan masyarakat, terutama kalangan remaja. Meskipun game online menawarkan hiburan, terdapat dampak negatif yang ditimbulkan, baik secara fisik maupun psikologis (Munawir, 2019). Dampak negatif game online meliputi kelelahan akibat kurangnya waktu istirahat, gangguan tidur, serta penurunan kualitas fisik lainnya (Haibanissa dkk., 2022; Waluyo & Deska, 2024).

Game online merupakan bentuk hiburan interaktif yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, laptop, atau smartphone. Game ini memfasilitasi komunikasi

sosial serta kompetisi virtual antar pemain.

Dalam konteks pendidikan, game online kini tidak lagi sekadar dianggap sebagai media hiburan, melainkan telah berkembang menjadi potensi sarana pembelajaran berbasis teknologi (Ahmadi, 2017). Menurut Yunita dan Indrajit (2022), konsep edugame berisikan permainan digital yang dirancang khusus untuk tujuan pendidikan, sedangkan gamifikasi adalah penerapan elemen-elemen permainan dalam aktivitas non-game, seperti proses belajar mengajar.

Gee (2003) menyatakan bahwa game yang dirancang dengan baik mengandung prinsip-prinsip untuk pembelajaran yang kuat, seperti tantangan bertingkat, umpan balik langsung, dan pembelajaran berbasis eksperimen. Lebih lanjut dijelaskan bahwa game dapat meningkatkan keterlibatan belajar karena mampu merangsang rasa ingin tahu dan memberikan kesempatan untuk mencoba dan gagal tanpa konsekuensi yang merugikan.

Dampak dari game online dapat dibedakan menjadi dampak positif dan dampak negatif. Dampak positifnya meliputi penambahan teman baru,

pembelajaran kekompakan, serta peningkatan kemampuan otak. Di sisi lain, dampak negatif yang muncul antara lain adalah perilaku menyimpang, seperti agresi verbal dan non-verbal, serta kecenderungan untuk menjadi malas, kurang tidur, dan menyia-nyiakan waktu yang seharusnya dapat dimanfaatkan untuk kegiatan produktif.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan game dalam pendidikan dapat meningkatkan motivasi belajar, kerja sama, dan kemampuan problem solving peserta didik (Cynthia & Sihotang, 2023; Mahrudin dkk., 2025; Ramadhan dkk., 2025). Wibowo dan Apriyanti (2024) menjelaskan bahwa game berbasis edukasi dapat merangsang minat belajar melalui visual yang menarik, alur yang interaktif, serta sistem penghargaan dalam permainan.

Pemanfaatan game dalam pembelajaran juga dapat mendukung pembelajaran abad ke-21, seperti literasi digital, kolaborasi, dan berpikir kritis (Susandi dkk., 2025). Hal ini sangat penting dan dibutuhkan, khususnya dalam konteks mahasiswa jurusan Teknologi Pendidikan yang

diharapkan dapat menjadi inovator dalam pembuatan/penggunaan media pembelajaran berbasis digital.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk memahami kebiasaan bermain game di kalangan mahasiswa Teknologi Pendidikan dan dampaknya terhadap pembelajaran, serta potensi game sebagai media edukasi dalam proses pembelajaran.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai kebiasaan bermain game, dampaknya terhadap pembelajaran, serta potensi game sebagai media edukasi di kalangan mahasiswa Teknologi Pendidikan. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi fenomena secara holistik dan memahami persepsi serta pengalaman subjektif partisipan yang berkaitan dengan topik yang diteliti.

Objek penelitian terdiri dari 97 mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Kristen Indonesia (UKI) Toraja. Kriteria inklusi mencakup mahasiswa yang terdaftar

sebagai mahasiswa aktif di Program Studi Teknologi Pendidikan dan memiliki kebiasaan bermain game online, sementara kriteria eksklusi adalah mahasiswa yang tidak bermain game online atau memiliki keterbatasan dalam berpartisipasi dalam kegiatan penelitian.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui tiga teknik utama, yaitu angket (kuesioner terstruktur), observasi terhadap aktivitas bermain game, dan dokumentasi.

Angket digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif terkait kebiasaan bermain game dan persepsi mahasiswa mengenai dampak game terhadap kegiatan akademik dan sosial. Kuesioner terdiri dari pertanyaan tertutup yang mencakup berbagai aspek, seperti frekuensi bermain game, jenis game yang dimainkan, durasi bermain, serta dampak yang dirasakan mahasiswa terkait dengan akademik dan sosial. Kuesioner ini disusun dengan mempertimbangkan teori-teori yang relevan dalam literatur dan diuji kelayakannya sebelum distribusi kepada mahasiswa.

Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung aktivitas bermain game mahasiswa dan interaksinya selama bermain. Teknik ini memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang pola perilaku, preferensi, serta dinamika yang terjadi selama bermain game. Observasi dilakukan dalam konteks yang alami, yaitu dengan mengamati mahasiswa saat mereka bermain game di lingkungan yang biasa mereka gunakan, baik di dalam maupun di luar ruang kuliah.

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan catatan dan statistik terkait dengan kegiatan bermain game yang relevan. Data dokumentasi diperoleh melalui catatan yang dibuat oleh peneliti selama observasi dan melalui statistik yang disediakan oleh platform game yang digunakan oleh mahasiswa. Data ini memberikan gambaran tentang pola permainan, waktu yang dihabiskan, serta jenis game yang paling sering dimainkan oleh mahasiswa.

Proses analisis data dilakukan melalui beberapa tahap untuk memastikan data yang diperoleh dapat diinterpretasikan secara valid dan komprehensif. Reduksi data

melibatkan penyaringan dan pengorganisasian data yang diperoleh dari angket, observasi, dan dokumentasi. Reduksi data bertujuan untuk mengidentifikasi informasi yang relevan dengan fokus penelitian, menghilangkan data yang tidak relevan, serta mengelompokkan data berdasarkan tema atau kategori yang muncul.

Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk tabel frekuensi, grafik, atau diagram untuk memudahkan pemahaman. Penyajian data dilakukan dengan tujuan untuk menggambarkan pola dan tren yang ditemukan dalam data, seperti frekuensi bermain game, jenis game yang paling populer, serta dampak yang dirasakan oleh mahasiswa.

Tahap terakhir dalam analisis data adalah interpretasi hasil. Pada tahap ini, peneliti akan mengaitkan temuan-temuan yang diperoleh dengan teori-teori yang ada dan menjelaskan implikasi dari hasil penelitian terhadap pemahaman tentang dampak game online terhadap mahasiswa Teknologi Pendidikan. Interpretasi ini juga mencakup analisis terhadap

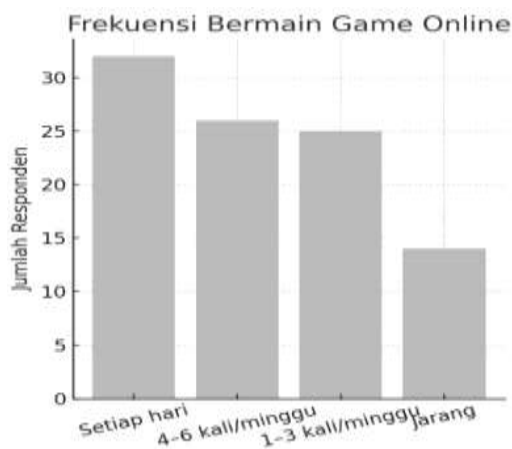
hubungan antara kebiasaan bermain game dan dampaknya terhadap motivasi belajar, interaksi sosial, serta perilaku akademik mahasiswa.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Hasil penelitian menemukan bahwa sebagian besar mahasiswa bermain game setiap hari (33%), dengan durasi dominan 1–2 jam/hari (35%). Smartphone merupakan platform paling umum digunakan (73.2%). Hasil angket menunjukkan bahwa Sebanyak 33% mahasiswa yang bermain game setiap hari, menandakan bahwa aktivitas ini telah menjadi bagian dari rutinitas harian sebagian besar mahasiswa. Durasi waktu bermain paling dominan adalah 1 sampai 2 jam setiap hari (35%), yang menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa masih berada dalam kategori bermain game yang moderat. Sebesar 73,2% mahasiswa bermain menggunakan perangkat smartphone, menjadikan platform ini sebagai media paling populer untuk mengakses game online. Hal tersebut sesuai dengan penjelasan dari Rohajawati dan Sari (2022), bahwa smartphone lebih mencerminkan kemudahan

akses, fleksibilitas waktu, dan mobilitas yang ditawarkan oleh perangkat seluler dibandingkan dengan PC atau konsol.

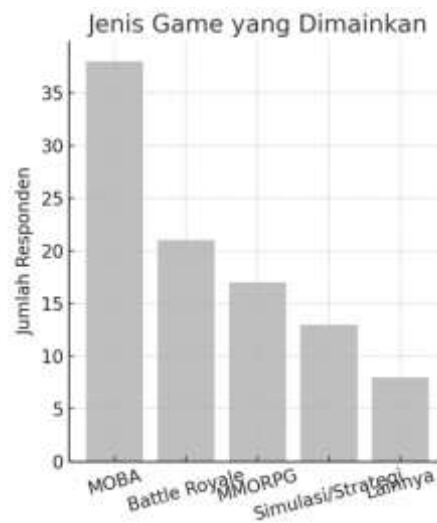
Menurut Febriani dan Dewi (2019), tren tentang game online penting dicermati karena dapat berimplikasi terhadap cara mahasiswa mengelola waktu, serta bagaimana perangkat mobile menjadi saluran utama untuk aktivitas hiburan digitalnya. Hal tersebut juga sesuai dengan hasil penelitian yang berkaitan dengan frekuensi mahasiswa dalam bermain game online sebagai berikut.



Grafik 1 Frekuensi Waktu Bermain Game Online

Jenis game yang dimainkan oleh mahasiswa menunjukkan variasi, dengan MOBA (Mobile Legends) menjadi yang paling populer (39,2%). Game ini diikuti oleh Battle Royale (21,6%) dan MMORPG (17,5%). Data ini menunjukkan bahwa mayoritas

mahasiswa tertarik pada game kompetitif berbasis tim yang membutuhkan strategi dan kerja sama, seperti yang terlihat pada genre MOBA. Sementara itu, jenis game Battle Royale, yang dikenal dengan tantangan dalam survival-nya, juga mendapatkan perhatian signifikan dari mahasiswa. Genre MMORPG, meskipun lebih kecil persentasenya, tetap memiliki peminat karena elemen cerita dan petualangannya yang menarik. Berikut ini data penelitian tentang jenis game yang sering dimainkan oleh mahasiswa.



Grafik 2 Jenis Game yang Dimainkan

Dari hasil angket yang diberikan kepada 97 mahasiswa, diperoleh data mengenai jenis game online yang paling sering dimainkan. Hasilnya adalah MOBA (Mobile Legends)

menjadi genre paling populer dengan persentase 39,2%.

Hal ini menunjukkan tingginya minat mahasiswa terhadap game kompetitif berbasis tim yang memerlukan strategi dan kerja sama. Battle Royale (seperti PUBG Mobile atau Free Fire) berada di posisi kedua dengan 21,6%, memperlihatkan ketertarikan mahasiswa pada tipe permainan survival yang penuh tantangan. MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) berada di posisi ketiga dengan 17,5%, menunjukkan masih adanya peminat pada game berbasis cerita dan petualangan online. Sisanya terdiri dari genre lain seperti simulasi, puzzle, dan FPS yang masing-masing mendapat persentase lebih kecil.

Sebanyak 57.7% mahasiswa menyatakan bahwa game memengaruhi waktu belajar. Sementara itu, 19.6% mengaku sering menunda tugas, dan 71.1% merasa game membantu mengurangi stres. Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada 97 mahasiswa Teknologi Pendidikan, diperoleh data tersebut. Sebanyak 57,7% mahasiswa menyatakan bahwa game online memengaruhi waktu belajar mereka.

Hal ini menunjukkan bahwa lebih dari separuh responden merasakan bahwa waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar tergeser oleh aktivitas bermain game.

Sekitar 19,6% responden mengaku sering menunda tugas karena keasyikan bermain game. Meskipun persentasenya lebih kecil, hal ini tetap menjadi catatan penting terhadap disiplin akademik. Menariknya, 71,1% mahasiswa justru menganggap bahwa bermain game membantu mereka mengurangi stres. Hal tersebut menunjukkan adanya sisi positif dari game online dalam menjaga keseimbangan psikologis mahasiswa di tengah padatnya aktivitas akademik.



Grafik 3 Persepsi Mahasiswa terhadap Potensi Edukatif Game online

Sebanyak 65% mahasiswa percaya bahwa game online dapat

dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, khususnya melalui edugame dan simulasi interaktif. Hasil angket menunjukkan bahwa sebanyak 65% mahasiswa menyatakan bahwa game online dapat dimanfaatkan dalam setiap proses pembelajaran. Mahasiswa melihat potensi edukatif game khususnya dalam bentuk edugame dan simulasi interaktif yang mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan belajar, serta pemahaman konsep secara lebih mendalam dan menyenangkan.

Pandangan ini sejalan dengan literatur yang menyebutkan bahwa game dapat menjadi media pembelajaran yang efektif jika dirancang dengan prinsip pedagogi yang tepat (Ali dkk., 2024; Anggraeni & Sari, 2022; Anwar, 2024, 2024; Dinihari dkk., 2025; Sukmanasa dkk., 2024). Hal tersebut terjadi karena didalam edugame memungkinkan setiap mahasiswa mengalami pembelajaran berbasis pengalaman (experiential learning), sehingga mendorong keterlibatan kognitif dan afektif yang lebih tinggi.

## **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa memiliki tingkat kebiasaan bermain game yang cukup tinggi, dengan genre game yang paling diminati adalah Mobile Legends. Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa game online memiliki pengaruh signifikan terhadap waktu belajar dan pengerjaan tugas akademik mahasiswa. Meskipun demikian, sebagian besar mahasiswa menyadari potensi edukatif dari bermain game, terutama dalam konteks edugame dan simulasi interaktif yang dapat mendukung pembelajaran.

Adapun saran saran yang direkomendasikan berdasarkan hasil penelitian ini yaitu dosen disarankan memanfaatkan media edugame untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dan mahasiswa perlu mengelola waktu bermain game secara bijak.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmadi, F. (2017). *Guru SD di Era Digital: Pendekatan, Media, Inovasi*. CV. Pilar Nusantara.
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif*

- dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Amanda, Z. F. N., Rachman, R. F., Sari, H. K., Jebarus, T., & Nurhayati, E. (2024). Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Bahasa Pada Gen Z Di Sidoarjo. *Fonologi: Jurnal Ilmuan Bahasa Dan Sastra Inggris*, 2(1), 110–122. <https://doi.org/10.61132/fonologi.v2i1.341>
- Anggraeni, N. K. P., & Sari, R. K. (2022). Pandangan Mahasiswa Terhadap Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 762–770.
- Anwar, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran SKI. *JURNAL INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN*, 2(02), 67–78.
- Cynthia, R. E., & Sihotang, H. (2023). Melangkah bersama di era digital: Pentingnya literasi digital untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 31712–31723.
- Dinihari, Y., Rafli, Z., & Boeriswati, E. (2025). INOVASI BAHAN AJAR LITERASI: Pendekatan Gamifikasi dan Pedagogi Modern. *EDUPEDIA Publisher*, 1–191.
- Febriani, N., & Dewi, W. W. A. (2019). *Perilaku konsumen di era digital: Beserta studi kasus*. Universitas Brawijaya Press.
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment*, 1(1), 20–20. <https://doi.org/10.1145/950566.950595>
- Haibanissa, S., Sulastri, T., & Ningsih, R. (2022). Dampak bermain game online terhadap kualitas tidur pada remaja SMA. *Jurnal Keperawatan*, 7(2), 201–213.
- Mahrudin, A., Hanipa, S. L., Ramlan, Z. Z., Kulsum, D. P., & Prasetyo, T. (2025). Implementasi Pembelajaran Interaktif Melalui Games Edukasi Berbasis Web pada Siswa Kelas VI SDN Cigombong 05. *Educivilia: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 6(1), 104–113.
- Munawir, A. (2019). Online Game and Children's Language Behavior. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 7(2). <http://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/ideas/article/view/1050>
- Nugraha, M. R. D., Firdaus, M., Razzaq, A., & Nugraha, M. Y. (2025). Mobile Legends Sebagai Media Komunikasi Digital: Dampaknya Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Fisip Uin Raden Fatah Palembang. *Jurnal Buana Kata: Pendidikan, Bahasa, Dan Ilmu Komunikasi*, 2(2, April), 26–32.
- Ramadhan, R., Ninawati, N., Susanto, A. V., Dcj, D. F., Rabbani, N., & Eldiyano, A. T. (2025). Problem Solving Melalui Permainan. *Innovative: Journal Of Social*

- Science Research*, 5(3), 5346–5354.
- Rohajawati, S., & Sari, D. A. P. (2022). *Mobile apps and organic waste*. Deepublish.
- Sukmanasa, E., Maeyssa, A., Mulyawati, Y., Anggara, Y., & Miranti, A. (2024). Penguatan Kompetensi Guru SDN Julang dalam Optimalisasi Potensi Anak Berkebutuhan Khusus melalui Game dan Alat Edukasi Talenta (GENTA). *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 6(1), 1069–1078.
- Susandi, A., Amelia, D. J., Huda, M. M., MZ, A. S. A., & Khasanah, L. A. I. U. (2025). Relevansi Kurikulum Merdeka Berbasis Literasi Digital Menuju Generasi Indonesia Emas 2045. *Journal of Nusantara Education*, 4(2), 107–117.
- Waluyo, A., & Deska, R. (2024). Dampak Kecanduan Game Online Pada Aspek Kesehatan Fisik: The Impact Of Online Game Addiction On Physical Health Aspects. *Jurnal Keperawatan Bunda Delima*, 6(1), 47–58.
- Wibowo, T., & Apriyanti, V. C. (2024). Efektivitas Game Edukasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kepuasan Siswa Indonesia. *Smart Comp: Jurnalnya Orang Pintar Komputer*, 13(3), Article 3. <https://doi.org/10.30591/smartcomp.v13i3.5973>
- Yunita, N. P., & Indrajit, R. E. (2022). GAMIFICATION: Membuat Belajar Seasyik Bermain Game. Penerbit Andi.