



Peran Game Online dalam Perkembangan Literasi Membaca dan Akademik Remaja: Tinjauan Literatur

Rubiyanta^{1*}, Hanifah Ihsaniyati², Aris Widiyanto²

¹⁻²Program Doktor (S3) Penyuluhan Pembangunan, Pemberdayaan Masyarakat
Sekolah Pascasarjana Universitas Sebelas Maret, Indonesia

³Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Mamba'ul 'Ulum Surakarta, Indonesia

*Penulis korespondensi: rubiyanta04@gmail.com¹

Abstract. *The rapid advancement of digital technology has made online gaming a dominant practice in the lives of adolescents, which is a topic of continued academic debate about its implications for literacy and academic achievement. The study aimed to provide a comprehensive review of the relationship between online gaming and reading literacy, including digital and printed forms, as well as academic performance among adolescents based on empirical research findings. The study used an integrative literature review methodology by conducting a systematic search of six international academic databases: Scopus, Web of Science, ScienceDirect, ERIC, MDPI, and Google Scholar. The literature review process progressed through a series of systematic stages of identification, screening, eligibility assessment, and inclusion. The review identified six empirical research studies that met the inclusion criteria. The analysis of the literature revealed a complex and multidimensional relationship between online gaming and literacy and academic achievement among adolescents. Excessive and addictive gaming behavior is also invariably linked with poor academic outcomes in terms of academic achievement and academic motivation. On the contrary, moderate levels of exposure to interactive digital environments through online gaming can contribute to the development of digital reading literacy. Moreover, various psychological and environmental factors, such as emotional regulation and literacy environment, also have a moderating role in this regard. All this emphasizes the importance of considering online gaming as part of a broader digital literacy environment in adolescents' lives.*

Keywords: *Academic Performance; Adolescents; Digital Literacy; Online Gaming; Reading Literacy.*

Abstrak. Perkembangan teknologi digital yang pesat telah menjadikan permainan daring sebagai praktik dominan dalam kehidupan remaja, yang menjadi topik perdebatan akademis yang berkelanjutan mengenai dampaknya terhadap literasi dan prestasi akademik. Studi ini bertujuan untuk memberikan tinjauan komprehensif tentang hubungan antara permainan daring dan literasi membaca, termasuk bentuk digital dan cetak, serta prestasi akademik di kalangan remaja berdasarkan temuan penelitian empiris. Studi ini menggunakan metodologi tinjauan literatur integratif dengan melakukan pencarian sistematis pada enam basis data akademik internasional: *Scopus, Web of Science, ScienceDirect, ERIC, MDPI, dan Google Scholar*. Proses tinjauan literatur berlangsung melalui serangkaian tahap sistematis, yaitu identifikasi, penyaringan, penilaian kelayakan, dan inklusi. Tinjauan ini mengidentifikasi enam studi penelitian empiris yang memenuhi kriteria inklusi. Analisis literatur mengungkapkan hubungan yang kompleks dan multidimensional antara permainan daring dan literasi serta prestasi akademik di kalangan remaja. Perilaku bermain game yang berlebihan dan adiktif secara konsisten terkait dengan hasil akademik yang buruk dalam hal prestasi akademik dan motivasi akademik. Sebaliknya, paparan moderat terhadap lingkungan digital interaktif melalui permainan daring dapat berkontribusi pada pengembangan literasi membaca digital. Selain itu, berbagai faktor psikologis dan lingkungan, seperti regulasi emosi dan lingkungan literasi, juga memiliki peran moderasi dalam hal ini. Semua ini menekankan pentingnya mempertimbangkan permainan daring sebagai bagian dari lingkungan literasi digital yang lebih luas dalam kehidupan remaja.

Kata kunci: Game Online; Literasi Digital; Literasi Membaca; Prestasi Akademik; Remaja.

1. PENDAHULUAN

Dampak perkembangan teknologi digital terhadap aktivitas remaja, seperti hiburan, pembelajaran, dan literasi, sangat signifikan. Aktivitas utama remaja di lingkungan digital adalah bermain game online. Permainan daring tidak lagi terbatas pada hiburan semata, melainkan menjadi bagian integral dari kehidupan remaja. Peningkatan jumlah perangkat

digital dan konektivitas internet di kalangan remaja telah meningkatkan intensitas permainan daring, memicu perdebatan akademis tentang dampaknya terhadap perkembangan kognitif remaja, perkembangan literasi, dan prestasi akademik remaja (Borgonovi, 2016; Anjum et al., 2024).

Beberapa studi telah mengidentifikasi bahwa dampak permainan daring terhadap perkembangan remaja bersifat dua arah. Di satu sisi, paparan terhadap lingkungan digital permainan daring dapat berkontribusi positif terhadap perkembangan beberapa aspek kognisi remaja, seperti pemrosesan informasi visual dan keterampilan membaca digital. Borgonovi (2016) menganalisis data lintas negara dari basis data PISA dan menemukan bahwa intensitas permainan yang moderat dapat berkorelasi positif dengan keterampilan membaca digital pada remaja laki-laki. Di sisi lain, intensitas bermain game yang meningkat dapat memiliki sejumlah dampak negatif, seperti penurunan prestasi akademik dan konsentrasi dalam belajar (Anjum et al., 2024).

Dampak negatif permainan daring terhadap prestasi akademik menjadi lebih jelas ketika perilaku tersebut berkembang menjadi kecanduan. Sebuah studi penelitian terhadap remaja sekolah di Bangladesh oleh Anjum et al. (2024) menunjukkan bahwa kecanduan permainan daring memiliki korelasi negatif dengan prestasi akademik, termasuk fokus akademik dan pembelajaran akademik. Penelitian ini didukung oleh studi lain oleh Çelikkaleli et al. (2025), yang menunjukkan bahwa kecanduan permainan digital memiliki dampak signifikan dalam mengurangi motivasi akademik di kalangan remaja di Turki. Namun, juga terungkap bahwa konstruksi psikologis seperti efektivitas regulasi emosi dapat mengurangi dampak kecanduan permainan terhadap motivasi belajar akademik.

Selain itu, aspek akademik, literasi digital, dan literasi membaca merupakan aspek penting bagi remaja di era digital. Literasi tidak hanya berarti membaca teks cetak, tetapi juga kemampuan untuk membaca, memahami, serta memanfaatkan informasi digital secara tepat. Sebuah studi yang dilakukan oleh Notten dan Becker (2017) menunjukkan bahwa lingkungan literasi awal di rumah memengaruhi perilaku membaca online remaja dalam jangka panjang. Di sisi lain, Colwell et al. (2018) menyoroti pentingnya keterlibatan remaja dalam aktivitas membaca online dan diskusi sastra untuk pengembangan dan integrasi literasi sosial dan literasi akademik. Hal ini menunjukkan bahwa praktik literasi digital remaja bersifat kompleks dan dipengaruhi oleh banyak faktor individu dan lingkungan.

Meskipun telah banyak penelitian yang dilakukan mengenai dampak permainan daring, literasi digital, dan prestasi akademik di kalangan remaja, masih sedikit penelitian yang secara komprehensif mengintegrasikan semua aspek tersebut. Artikel ini bertujuan untuk memberikan

tinjauan literatur mengenai hubungan antara permainan daring, literasi membaca/literasi digital, dan prestasi akademik di kalangan remaja. Artikel ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih holistik mengenai peran permainan daring dalam pengembangan literasi dan prestasi akademik remaja melalui sintesis berbagai studi yang telah dilakukan pada topik ini di masa lalu.

Berdasarkan belakang penelitian, artikel ini bertujuan untuk memberikan tinjauan literatur mengenai peran permainan daring dalam pengembangan literasi membaca dan aspek akademik remaja. Artikel ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan penelitian berikut: bagaimana hubungan antara permainan daring dengan literasi membaca digital dan literasi membaca cetak di kalangan remaja, serta faktor-faktor apa yang memoderasi atau memediasi hubungan antara permainan daring dan prestasi akademik/motivasi di kalangan remaja.

2. METODE PENELITIAN

Jenis dan Desain Penelitian

Pendekatan penelitian yang akan digunakan dalam makalah ini adalah tinjauan literatur dengan desain tinjauan literatur terstruktur dalam bentuk tinjauan literatur integratif yang bertujuan untuk mengintegrasikan berbagai temuan dari berbagai studi empiris tentang fenomena permainan daring, membaca, dan literasi digital, serta prestasi akademik remaja. Hal ini karena tinjauan literatur integratif merupakan pendekatan yang tepat untuk digunakan dalam makalah ini, mengingat pendekatan ini memberikan kesempatan untuk mensintesis berbagai temuan dari berbagai studi empiris yang menggunakan berbagai desain penelitian, serta kesempatan untuk menyajikan secara mendalam keadaan pengetahuan terkini tentang fenomena yang ditinjau. Pengembangan metodologi tinjauan literatur modern menekankan kebutuhan akan pendekatan yang adaptif terhadap dinamika publikasi ilmiah (Block et al., 2025; Cronin & George, 2020).

Strategi Pencarian Literatur

Penelusuran literatur dilakukan dengan mencari berbagai basis data informasi ilmiah internasional seperti *Scopus*, *Web of Science*, *ScienceDirect*, *ERIC*, MDPI, dan *Google Scholar*. Pencarian literatur dilakukan dengan menggunakan berbagai kata kunci dalam bahasa Inggris, seperti “*online gaming*”, “*video game*”, “*digital game addiction*”, “*reading literacy*”, “*digital literacy*”, “*online reading*”, “*academic performance*”, and “*academic motivation*”.

Pencarian literatur dibatasi pada literatur yang diterbitkan dalam lima tahun terakhir, yaitu periode 2020-2025. Pembatasan ini diberlakukan untuk memastikan keaktualan dan

relevansi literatur, sehingga hasil tinjauan literatur mencerminkan kondisi terkini terkait perkembangan permainan daring dan literasi remaja di era digital.

Meskipun pencarian literatur dibatasi pada literatur yang diterbitkan dalam lima tahun terakhir, beberapa literatur yang diterbitkan sebelum periode tersebut dipilih karena dianggap sebagai literatur landmark yang memberikan kontribusi signifikan terhadap studi hubungan antara permainan daring, literasi pemuda, dan akademik pemuda.

Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Artikel yang disertakan dalam tinjauan ini dipilih berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan. Kriteria inklusi meliputi:

- a. Artikel penelitian empiris yang dipublikasikan dalam jurnal ilmiah dan telah melalui proses peer-review;
- b. Artikel yang diterbitkan dalam lima tahun terakhir (2020–2025);
- c. Penelitian yang melibatkan remaja atau siswa usia sekolah sebagai subjek;
- d. Studi yang membahas game online atau game digital sebagai variabel utama atau signifikan; dan
- e. Penelitian yang mengaitkan game online dengan literasi membaca, literasi digital, atau aspek akademik.

Sementara itu, kriteria eksklusi meliputi:

- a. Artikel non-empiris seperti opini, editorial, atau esai konseptual;
- b. Penelitian dengan subjek dewasa atau anak usia dini; dan
- c. Studi yang tidak relevan secara langsung dengan hubungan antara game online dan literasi atau akademik remaja.

Proses Seleksi Artikel

Proses seleksi artikel dilakukan melalui beberapa tahap. Tahap pertama adalah pemeriksaan judul dan abstrak artikel untuk menilai relevansi awal artikel terhadap topik penelitian. Tahap kedua adalah pemeriksaan teks lengkap artikel untuk memastikan apakah artikel memenuhi semua kriteria yang telah ditentukan untuk dimasukkan ke dalam penelitian. Melalui proses ini, diperoleh enam artikel utama yang memenuhi kriteria yang telah ditentukan untuk dimasukkan ke dalam penelitian.

Pencarian literatur dilakukan menggunakan enam basis data ilmiah internasional, yaitu *Scopus*, *Web of Science*, *ScienceDirect*, *ERIC*, *MDPI*, dan *Google Scholar*. Dari pencarian tersebut, total 312 artikel diperoleh dari basis data. Jumlah ini dikurangi menjadi 241 artikel setelah menghapus duplikat dari hasil pencarian. Selanjutnya, judul dan abstrak artikel digunakan untuk menilai relevansinya dengan topik penelitian, yang mengakibatkan

pengeluaran 189 artikel dari hasil pencarian. Akhirnya, total 52 artikel menjalani tinjauan teks lengkap, dan 46 artikel dieliminasi karena tidak memenuhi kriteria inklusi yang telah ditentukan untuk penelitian. Enam artikel ditemukan memenuhi semua kriteria inklusi yang telah ditentukan untuk dimasukkan dalam penelitian.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan menggunakan analisis tematik kualitatif, dengan mengelompokkan temuan penelitian ke dalam beberapa tema utama, yaitu:

- a. Hubungan game online dengan prestasi dan motivasi akademik remaja;
- b. Hubungan game online dengan literasi membaca dan literasi digital;
- c. Literasi digital dan perilaku membaca online remaja; serta
- d. Faktor psikososial yang memoderasi dampak game online

Setiap artikel dievaluasi berdasarkan tujuan penelitian, desain, responden, variabel yang diteliti, dan temuan. Hasil evaluasi kemudian disintesis dalam bentuk naratif untuk mengidentifikasi pola dalam temuan, perbedaan dalam hasil, dan area celah penelitian yang belum tercakup.

Penilaian Kualitas Studi (*Quality Assessment*)

Untuk meningkatkan validitas dan kredibilitas temuan dalam tinjauan ini, artikel-artikel yang dipilih menjalani proses penilaian kualitas studi untuk memastikan bahwa sintesis literatur dilakukan pada artikel-artikel dengan kualitas yang memadai dan sedikit atau tidak ada bias dalam metodologi.

Kriteria penilaian kualitas meliputi:

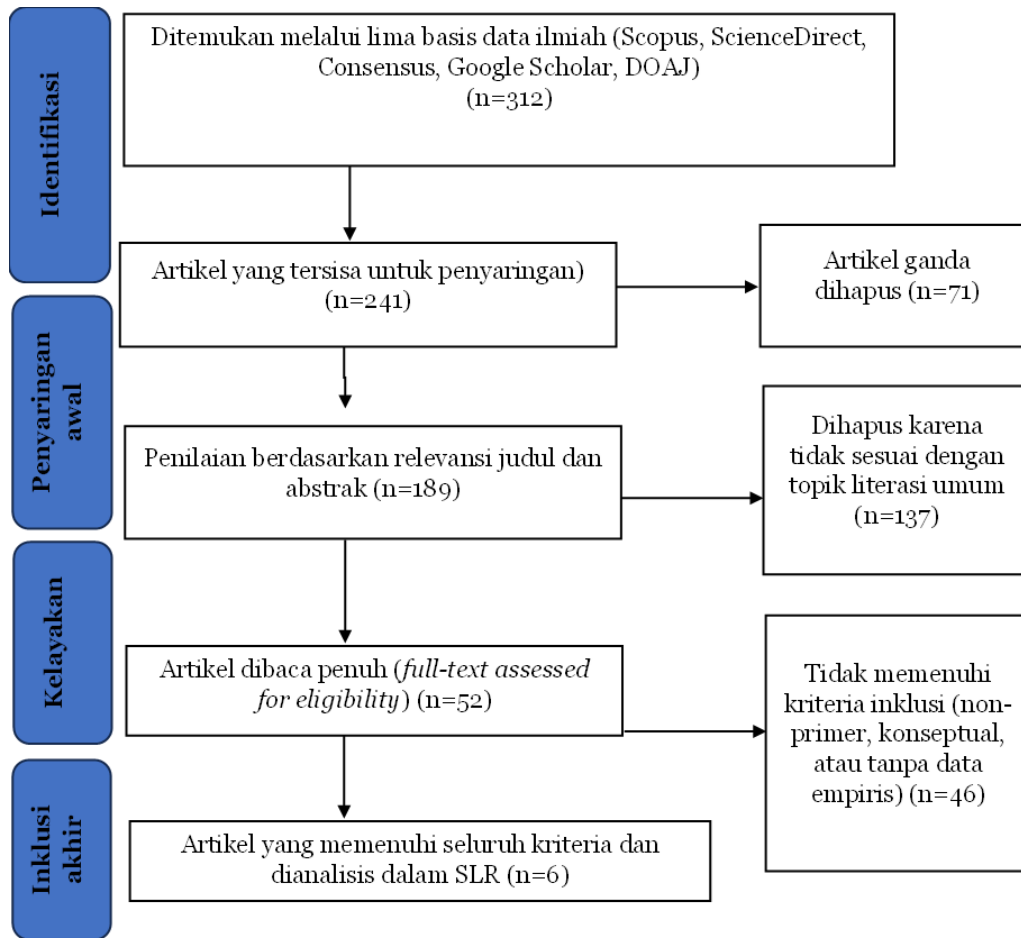
- a. Desain penelitian (misalnya cross-sectional, longitudinal, atau analisis data sekunder);
- b. Ukuran dan karakteristik sampel;
- c. Validitas dan reliabilitas instrumen penelitian; serta
- d. Kejelasan analisis data dan pelaporan hasil.

Setiap studi dievaluasi secara individual berdasarkan parameter-parameter ini dan dikelompokkan ke dalam kategori kualitas metodologis tinggi, sedang, dan rendah. Hasil penilaian kualitas digunakan untuk mensintesis hasil sehingga tidak hanya mempertimbangkan seberapa konsisten hasilnya, tetapi juga seberapa baik bukti dari setiap studi.

Keabsahan dan Kredibilitas Data

Untuk memastikan validitas dan kredibilitas hasil tinjauan, penelitian ini hanya menggunakan artikel yang diterbitkan dalam jurnal ilmiah terkemuka dalam lima tahun terakhir. Selain itu, untuk memastikan konsistensi dalam analisis, hasil penelitian dibandingkan

dan konteks metodologis penelitian dipertimbangkan, sehingga hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara akademis.



Gambar 1. Diagram PRISMA.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pencarian dan seleksi literatur berdasarkan kriteria inklusi, enam artikel penelitian empiris dipilih untuk dianalisis dalam tinjauan literatur ini. Artikel-artikel tersebut diterbitkan dalam lima tahun terakhir dan mencakup berbagai desain penelitian, seperti penelitian kuantitatif, penelitian kualitatif, dan analisis data sekunder berskala besar secara internasional. Secara umum, temuan sintesis literatur menunjukkan bahwa permainan daring memiliki hubungan yang kompleks dan multidimensional dengan literasi membaca, literasi digital, dan aspek akademik remaja, baik dalam hal dampak positif maupun negatif.

Game Online dan Prestasi Akademik Remaja

Hasil tinjauan menunjukkan bahwa kecanduan permainan daring selalu berhubungan negatif dengan prestasi akademik remaja. Dalam studi oleh Anjum et al. (2024), terungkap bahwa “remaja yang lebih kecanduan permainan daring memiliki prestasi akademik yang

buruk, termasuk kurangnya konsentrasi dalam belajar, keterlibatan akademik, dan prestasi akademik”. Studi yang sama oleh Çelikkaleli et al. (2025) menunjukkan bahwa “kecanduan permainan digital berhubungan negatif dengan motivasi akademik siswa sekolah menengah”. Temuan tersebut menunjukkan bahwa tingkat aktivitas permainan dapat mengganggu proses belajar remaja.

Peran Faktor Psikologis dalam Hubungan Game Online dan Akademik

Selain hubungan langsung antara kecanduan game dan masalah akademik, terdapat berbagai penelitian yang menekankan pentingnya faktor psikologis sebagai variabel moderator atau mediator. Çelikkaleli et al. (2025) menunjukkan bahwa efektivitas regulasi emosi merupakan faktor penting dalam mengurangi dampak negatif kecanduan game terhadap motivasi akademik. Remaja yang memiliki keterampilan regulasi emosi yang lebih baik mampu mempertahankan motivasi belajar mereka meskipun terpapar aktivitas game digital. Pembahasan di atas menunjukkan bahwa dampak permainan daring terhadap akademik tidak bersifat deterministik, melainkan dipengaruhi oleh variabel psikologis individu.

Game Online dan Literasi Membaca Digital dan Cetak

Hasil dari sintesis literatur menunjukkan bahwa hubungan antara permainan daring dan literasi membaca bersifat kontekstual dan bervariasi tergantung pada tingkat dan sifat aktivitas bermain game. Borgonovi (2016), dalam analisis lintas negara data PISA, mengungkapkan bahwa bermain game secara moderat dapat terkait positif dengan literasi membaca digital, terutama di kalangan siswa laki-laki. Namun, bermain game berlebihan, terutama game online kolaboratif, dapat terkait dengan penurunan literasi membaca cetak. Hal ini menunjukkan bahwa permainan daring memiliki dampak yang berbeda pada literasi membaca digital dan literasi membaca cetak.

Literasi Digital dan Perilaku Membaca Online Remaja

Beberapa studi yang dibahas dalam tinjauan ini menyoroti pentingnya literasi digital dan perilaku membaca online sebagai konteks yang signifikan untuk menganalisis dampak permainan online. Notten & Becker (2017) menunjukkan bahwa lingkungan literasi awal di rumah memiliki hubungan positif dengan perilaku membaca online di kalangan remaja dari berbagai negara. Selain itu, Colwell et al. (2018) mengungkapkan bahwa partisipasi dalam klub buku online bagi remaja dapat meningkatkan keterlibatan literasi dalam hal literasi sosial dan literasi akademik. Temuan ini menunjukkan bahwa literasi digital tidak hanya dibentuk oleh aktivitas hiburan seperti permainan daring, tetapi juga oleh pengaruh lingkungan.

Sintesis Temuan

Secara ringkas, temuan dari tinjauan literatur menunjukkan bahwa permainan daring berpotensi menjadi faktor risiko sekaligus peluang dalam pengembangan literasi dan keterampilan akademik pada remaja. Permainan daring yang berlebihan dan adiktif memiliki pengaruh negatif terhadap prestasi akademik dan motivasi pada remaja. Di sisi lain, permainan daring yang moderat berpotensi mendukung pengembangan beberapa aspek keterampilan literasi digital pada remaja, namun hal ini sangat bergantung pada tingkat bermain, perbedaan individu, dan dukungan lingkungan literasi.

Tabel 1. Sintesis Literatur Penelitian Terkait Game Online, Literasi, dan Akademik Remaja.

No	Penulis & Tahun	Judul Penelitian	Tujuan Penelitian	Desain & Sampel	Variabel Utama	Temuan Utama
1	Borgonovi (2016)	<i>Video Gaming and Gender Differences in Digital and Printed Reading Performance Among 15-Year-Old Students in 26 Countries</i>	Menganalisis hubungan antara aktivitas bermain game dan kemampuan membaca digital serta cetak, serta perbedaan gender	Analisis data PISA internasional; literasi siswa usia 15 tahun dari 26 negara	Video gaming; literasi membaca digital & cetak	Bermain game secara moderat berhubungan positif dengan literasi membaca digital, tetapi bermain berlebihan cenderung menurunkan kemampuan membaca cetak
2	Anjum et al. (2024)	<i>Exploring the Association Between Online gaming Addiction and Academic performance Among School-Going Adolescents in Bangladesh</i>	Menguji hubungan kecanduan game online dengan performa akademik remaja	Kuantitatif, cross-sectional; 502 siswa usia sekolah	Kecanduan game online; performa akademik	Kecanduan game online berhubungan negatif dengan performa akademik dan keterlibatan belajar
3	Çelikkaleli et al. (2025)	<i>Examining the Roles of Problematic Internet Use and Emotional</i>	Menganalisis peran regulasi emosi dan penggunaan internet bermasalah	Kuantitatif survei; 1.156 siswa SMA	Kecanduan game digital; regulasi emosi;	Kecanduan game menurunkan motivasi akademik; regulasi emosi melemahkan

No	Penulis & Tahun	Judul Penelitian	Tujuan Penelitian	Desain & Sampel	Variabel Utama	Temuan Utama
		<i>Regulation Self-Efficacy on the Relationship Between Digital game addiction and Motivation Among Turkish Adolescents</i>	dalam hubungan kecanduan game dan motivasi akademik		motivasi akademik	dampak negatif tersebut
4	Liu et al. (2024)	<i>Parental Phubbing Behavior and Adolescents' Online gaming Time</i>	Mengkaji pengaruh phubbing orang tua dan literasi kesehatan digital terhadap waktu bermain game remaja	Kuantitatif, cross-sectional; remaja di China	Parental phubbing; e-health literacy; waktu bermain game	Parental phubbing meningkatkan waktu bermain game; literasi digital kesehatan berperan sebagai mediator
5	Notten & Becker (2017)	<i>Early Home Literacy and Adolescents' Online reading Behavior in Comparative Perspective</i>	Menganalisis pengaruh literasi awal di rumah terhadap perilaku membaca online remaja	Analisis data PISA lintas negara	Lingkungan literasi awal; perilaku membaca online	Aktivitas literasi sejak dini berhubungan positif dengan perilaku membaca online saat remaja
6	Colwell et al. (2018)	<i>Out-of-School Reading and Literature Discussion: An Exploration of Adolescents' Participation in Digital Book Clubs</i>	Mengeksplorasi partisipasi remaja dalam klub buku digital dan diskusi sastra daring	Kualitatif; program membaca daring 8 minggu	Partisipasi klub buku digital; literasi sosial & akademik	Diskusi sastra daring meningkatkan keterlibatan literasi sosial dan akademik

Tabel 2. Penilaian Kualitas Metodologis Studi yang Dianalisis.

No	Penulis & Tahun	Desain Penelitian	Ukuran & Karakteristik Sampel	Validitas Instrumen	Kejelasan Analisis Data	Risiko Bias	Kualitas Studi
1	Borgonovi (2016)	Analisis data sekunder (PISA lintas negara)	Sangat besar; siswa usia 15 tahun dari 26 negara	Tinggi (instrumen PISA terstandar internasional)	Sangat jelas dan sistematis	Rendah	Tinggi
2	Anjum et al. (2024)	Kuantitatif cross-sectional	502 siswa sekolah menengah	Baik (instrumen tervalidasi)	Jelas	Sedang (desain potong lintang)	Sedang–Tinggi
3	Çelikkaleli et al. (2025)	Kuantitatif survei	1.156 siswa SMA	Tinggi (skala psikometrik reliabel)	Jelas dan komprehensif	Rendah–Sedang	Tinggi
4	Liu et al. (2024)	Kuantitatif cross-sectional	Remaja di China (N besar)	Baik (instrumen literasi kesehatan digital tervalidasi)	Jelas	Sedang	Sedang–Tinggi
5	Notten & Becker (2017)	Analisis data sekunder (PISA)	Sampel internasional besar	Tinggi (instrumen PISA)	Sangat jelas	Rendah	Tinggi
6	Colwell et al. (2018)	Kualitatif eksploratif	Sampel kecil; program 8 minggu	Kredibilitas kualitatif memadai	Transparan dan reflektif	Sedang (keterbatasan generalisasi)	Sedang

Pembahasan

Tinjauan literatur menunjukkan bahwa hubungan antara permainan daring dan perkembangan literasi/akademik bersifat kompleks dan tidak dapat dilihat sebagai faktor positif atau negatif. Temuan ini konsisten dengan teori penggunaan media, yang menyatakan bahwa dampak media digital bergantung pada tingkat penggunaan, tujuan, dan konteksnya. Dalam kasus permainan daring, meskipun beberapa manfaat kognitif dapat dicapai dengan bermain permainan daring secara moderat, perilaku berlebihan dan kecanduan dapat menghambat perkembangan akademik dan literasi. Teori beban kognitif dapat diterapkan untuk menjelaskan bahwa kecanduan permainan daring dapat menyebabkan peningkatan

beban kognitif yang tidak relevan, sehingga mengalihkan kapasitas mental remaja dari aktivitas akademik.

Hal ini didukung oleh temuan Anjum et al. (2024) dan Çelikkaleli et al. (2025), yang menunjukkan penurunan prestasi akademik dan motivasi di kalangan remaja yang sangat kecanduan permainan online. Karena sebagian besar kapasitas mental mereka terfokus pada aktivitas permainan, kemampuan remaja untuk memproses pembelajaran terganggu, sehingga mempengaruhi prestasi akademik.

Di sisi lain, hasil penelitian Borgonovi (2016) tentang hubungan positif antara bermain game secara moderat dan pengembangan keterampilan membaca digital dapat dipahami dalam kerangka teori literasi digital dan pembelajaran multimodal. Dalam permainan online, terdapat kesempatan bagi peserta didik untuk berlatih dan meningkatkan keterampilan membaca mereka, terutama dalam hal literasi membaca digital, karena permainan-permainan ini mengandung teks, simbol, dan narasi yang perlu dipahami dengan cepat. Namun, perbedaan efek antara literasi membaca digital dan literasi membaca cetak menunjukkan bahwa keterampilan literasi bukanlah konstruksi tunggal, melainkan spesifik domain.

Hasil penelitian tentang literasi digital dan perilaku membaca online di kalangan remaja semakin memperkuat pentingnya lingkungan literasi dan praktik sosial dalam pengembangan keterampilan literasi. Studi Notten dan Becker (2017) serta Colwell dkk. (2018) menunjukkan bahwa aktivitas membaca dan diskusi online dapat meningkatkan literasi sosial dan akademik remaja. Sesuai dengan teori sosiobudaya Vygotsky, diskusi literasi online dapat dianggap sebagai sarana mediasi untuk perkembangan kognitif dan literasi remaja, yang semakin mengonfirmasi teori literasi digital sebagai hasil dari praktik sosial, bukan konsumsi konten individu.

Implikasi teoretis dari tinjauan ini menunjukkan bahwa diperlukan pendekatan yang lebih integratif dalam memahami dampak permainan daring pada remaja. Hal ini berarti permainan daring tidak boleh dipandang secara terpisah dari ekosistem literasi digital yang lebih luas, yang mencakup aspek psikologis, lingkungan keluarga, dan praktik literasi di luar sekolah. Oleh karena itu, diperlukan kerangka konseptual yang memandang permainan daring, literasi digital, dan akademik sebagai sistem yang utuh rather than konstruksi yang terpisah.

Secara praktis, temuan tinjauan ini penting dalam beberapa aspek. Misalnya, perlu mempertimbangkan pengawasan permainan daring dari perspektif yang berfokus pada tingkat keterlibatan daripada larangan permainan daring. Selain itu, terdapat potensi manfaat dalam mengembangkan tingkat literasi digital pada remaja sebagai cara untuk mengurangi dampak permainan daring terhadap kinerja akademik. Integrasi strategis permainan daring ke dalam

lingkungan akademik memiliki potensi manfaat dalam mengembangkan tingkat literasi digital pada remaja.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil tinjauan literatur, dapat disimpulkan bahwa hubungan yang kompleks dan multidimensional antara permainan daring dengan aspek literasi/akademik remaja adalah sebagai berikut: ditemukan bahwa permainan daring tidak selalu memiliki dampak negatif terhadap remaja. Permainan daring memiliki potensi untuk berkontribusi pada pengembangan literasi membaca dalam lingkungan digital, terutama jika permainan daring dimainkan dengan moderat. Namun, permainan daring memiliki dampak negatif terhadap remaja, terutama dalam aspek akademis literasi remaja, jika permainan daring dimainkan secara adiktif atau berlebihan.

Hasil tinjauan literatur menunjukkan bahwa perlu memperhitungkan perbedaan dalam domain literasi, karena hubungan antara literasi membaca digital dengan permainan daring berbeda dengan hubungan antara literasi membaca cetak dengan permainan daring. Selain itu, ditemukan bahwa dampak permainan online terhadap aspek akademik remaja tidak bersifat deterministik, tetapi bergantung pada beberapa faktor psikologis/lingkungan, seperti keterampilan regulasi emosi, literasi digital, dukungan literasi di rumah dan di luar sekolah, yang mengonfirmasi asumsi bahwa permainan online harus dianalisis dalam konteks yang lebih luas dari aktivitas online remaja.

REKOMENDASI

Berdasarkan temuan tersebut, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat diajukan. Pertama, bagi pendidik, penting untuk memfasilitasi integrasi literasi digital dan keterampilan manajemen diri dalam proses pembelajaran, sehingga remaja dapat menggunakan teknologi digital, seperti permainan, dengan cara yang lebih adaptif. Pendekatan pedagogis yang memanfaatkan permainan secara terarah juga dapat dipertimbangkan, sehingga keterlibatan belajar dapat dijamin tanpa mengorbankan prestasi akademik.

Kedua, bagi orang tua, penting untuk mengelola aktivitas permainan daring remaja dalam hal kualitas dan intensitas, daripada mengambil pendekatan yang membatasi. Mengembangkan lingkungan literasi, seperti membaca dan mendiskusikan permainan daring, juga dapat menjadi strategi penting dalam menyeimbangkan aktivitas hiburan dan pembelajaran remaja.

Ketiga, bagi peneliti masa depan, disarankan untuk melakukan penelitian empiris di mana hubungan kausal antara permainan online, literasi digital, dan prestasi akademik di kalangan remaja dapat dieksplorasi. Penelitian juga perlu memperluas cakupannya untuk mengeksplorasi jenis dan konteks permainan yang berbeda, serta faktor moderasi seperti regulasi emosi dan dukungan lingkungan, sehingga pemahaman tentang dampak permainan online terhadap perkembangan literasi dan prestasi akademik di kalangan remaja dapat menjadi lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adistyana, L. I., Yulianawati, D., Lusianti, S., Putra, R. P., & Bekti, R. A. (2021). Hubungan kecanduan game online dan prestasi akademik dengan aktivitas fisik. *Jurnal Sains Keolahragaan dan Kesehatan*, 6(2). <https://doi.org/10.5614/jskk.2021.6.2.5>
- Anjum, A., Rahman, M. M., Rahman, M. S., & Hossain, M. S. (2024). Exploring the association between online gaming addiction and academic performance among school-going adolescents in Bangladesh. *Health Science Reports*, 7(1), e70043. <https://doi.org/10.1002/hsr2.70043>
- Ariyani, A. D., Lestari, K. D., & Budi, Y. S. (2022). Adakah hubungan adiksi game online dengan prestasi belajar siswa. *Jurnal Penelitian Keperawatan*, 9(1). <https://doi.org/10.32660/jpk.v9i1.664>
- Block, J. H., Brändle, L., Limbach, P., & Lutz, E. (2025). What do we know about the literature review format? A methodological review. *Journal of Management Studies*. Advance online publication. <https://doi.org/10.1111/joms.13079>
- Borgonovi, F. (2016). Video gaming and gender differences in digital and printed reading performance among 15-year-old students in 26 countries. *Journal of Adolescence*, 48, 45–61. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2016.01.004>
- Çelikkaleli, Ö., Balcı, M., & Taşdelen Karçkay, A. (2025). Examining the roles of problematic internet use and emotional regulation self-efficacy on the relationship between digital game addiction and motivation among Turkish adolescents. *Behavioral Sciences*, 15(3), Article 241. <https://doi.org/10.3390/bs15030241>
- Colwell, J., Hunt-Barron, S., & Reinking, D. (2018). Out-of-school reading and literature discussion: An exploration of adolescents' participation in digital book clubs. *Online Learning Journal*, 22(2), 121–146. <https://doi.org/10.24059/olj.v22i2.1222>
- Cronin, M. A., & George, E. (2020). The why and how of the integrative review. *Organizational Research Methods*, 23(3), 457–479. <https://doi.org/10.1177/1094428120935507>
- Jamun, Y. M., Ntelok, Z. R. E., & Bosco, F. H. (2023). Pengaruh kecanduan game online terhadap prestasi akademik siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4239>
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2022). Internet gaming addiction: Current perspectives. *Psychology Research and Behavior Management*, 15, 1361–1375. <https://doi.org/10.2147/PRBM.S354755>

- Leu, D. J., Kinzer, C. K., Coiro, J., Castek, J., & Henry, L. A. (2020). The new literacies of online research and comprehension. *Journal of Research in Reading*, 43(1), 1–27. <https://doi.org/10.1111/1467-9817.12301>
- Liu, Q., Xie, X., & Mao, Z. (2024). Parental phubbing behavior and adolescents' online gaming time: The mediating role of electronic health literacy. *Behavioral Sciences*, 14(9), Article 925. <https://doi.org/10.3390/bs14090925>
- Livingstone, S., & Helsper, E. (2020). Balancing opportunities and risks in teens' digital lives. *New Media & Society*, 22(1), 1–19. <https://doi.org/10.1177/1461444818782575>
- Müller, K. W., Beutel, M. E., Dreier, M., & Wölfling, K. (2020). Gaming disorder and its consequences for adolescents. *European Psychiatry*, 63(1), e62. <https://doi.org/10.1192/j.eurpsy.2020.62>
- Ng, W. (2022). Digital literacy: A contemporary overview. *Education and Information Technologies*, 27, 1681–1702. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10616-8>
- Notten, N., & Becker, B. (2017). Early home literacy and adolescents' online reading behavior in comparative perspective. *International Journal of Comparative Sociology*, 58(6), 475–493. <https://doi.org/10.1177/0020715217735362>
- Novitasari, R., Syabanasyah, I., & Solehudin. (2024). Hubungan kecanduan bermain game online dengan tingkat prestasi belajar anak kelas 9 SMP Islam Yayasan Pendidikan Saadatuddarin Tahun 2024. *Sehat Rakyat: Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 4(1). <https://doi.org/10.54259/sehatrakyat.v4i1.4123>
- Nursita, B., Reba, Y. A., & Sirjon. (2021). Prestasi belajar siswa ditinjau dari kecanduan game online dan motivasi belajar. *Psychocentrum Review*, 3(2). <https://doi.org/10.26539/pcr.32592>
- Odacı, H., & Çelik, Ç. B. (2021). Gaming addiction and emotional regulation in adolescents. *Addictive Behaviors Reports*, 14, Article 100392. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2021.100392>
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Susanti, M., Fitri, N., & Arjuna. (2022). Hubungan kecanduan game online dengan kualitas tidur, konsentrasi belajar dan prestasi akademik siswa SMA Negeri 1 Sungaiselan Kabupaten Bangka Tengah Tahun 2022. *Jurnal Keperawatan*, 12(1). <https://doi.org/10.47560/kep.v12i1.469>
- Zimmerman, B. J., & Schunk, D. H. (2021). *Self-regulated learning and performance*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003024737>