

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP KINERJA KARYAWAN DI PT XYZ

Firmansyah Rochmad Hidayanto¹, Manik Ayu Titisari²

^{1,2}Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Email: firmansyahrh30@gmail.com

Abstract: *The rapid development of information technology has not only had positive impacts but has also given rise to various social problems, one of which is the rise of game online. This phenomenon has begun to infiltrate the workplace and is suspected to be impacting employee performance. This study aims to determine the impact of game online on employee performance at PT XYZ. This study employed a quantitative approach using the Structural Equation Modeling (SEM) method, analyzed using SPSS. Online game variables are measured through indicators of playing frequency, duration of time, and direct influence, while the dependent variable is employee performance. Data collection was conducted by distributing questionnaires with a Likert scale to 33 respondents selected using purposive sampling. Data were analyzed using validity tests, reliability tests, classic assumption tests, hypothesis tests (t-tests), and coefficients of determination. The results of the study indicate that all indicators, namely game frequency, duration, and direct influence, significantly influence employee performance decline. The coefficient of determination indicates that online gambling activities contribute 83.8% to employee performance decline, while the remainder is influenced by other factors outside the study. The results of this study are expected to be used as considerations for companies in formulating policies to minimize the negative impact of game online in the workplace.*

Keywords: *Game Online, Employee Performance, SEM.*

Abstrak: Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat tidak hanya memberikan dampak positif, tetapi juga memunculkan berbagai permasalahan sosial, salah satunya adalah maraknya aktivitas game online. Fenomena ini mulai merambah ke lingkungan kerja dan diduga berdampak pada menurunnya kinerja karyawan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh aktivitas game online terhadap kinerja karyawan di PT XYZ. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Structural Equation Modeling (SEM) yang dianalisis menggunakan program SPSS. Variabel game online diukur melalui indikator frekuensi bermain, durasi waktu, dan pengaruh langsung, sedangkan untuk variabel terikatnya adalah kinerja karyawan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner dengan skala Likert kepada 33 responden yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Data dianalisis menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji asumsi klasik, uji hipotesis (uji t), dan koefisien determinasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa semua indikator yaitu frekuensi bermain, durasi waktu dan pengaruh langsung berpengaruh signifikan terhadap menurunnya kinerja karyawan, Nilai koefisien determinasi menunjukkan bahwa aktivitas game online berkontribusi sebesar 83,8% terhadap menurunnya kinerja karyawan, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi perusahaan dalam menyusun kebijakan untuk meminimalisir dampak negatif game online di lingkungan kerja.

Kata Kunci: Game Online, Kinerja Karyawan, SEM.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia kerja. Kemudahan akses internet memungkinkan individu untuk mengakses berbagai bentuk hiburan digital, salah satunya adalah game online. Penggunaan game online yang berlebihan dapat berdampak negatif terhadap produktivitas kerja, seperti menurunnya konsentrasi dan efektivitas kerja.

Namun demikian, penggunaan game online yang berlebihan dapat menimbulkan berbagai dampak negatif, terutama terhadap produktivitas dan kinerja kerja. Karyawan yang terlalu sering bermain game online cenderung mengalami penurunan konsentrasi, keterlambatan dalam menyelesaikan pekerjaan, serta menurunnya kualitas hasil kerja. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi yang tidak terkontrol dapat menjadi faktor penghambat dalam mencapai kinerja yang optimal.

Fenomena ini juga mulai terlihat di lingkungan kerja PT XYZ, di mana terdapat indikasi bahwa sebagian karyawan menghabiskan waktu untuk bermain game online, baik pada saat jam kerja maupun di luar jam kerja yang berdampak pada kondisi kelelahan saat bekerja. Kondisi tersebut berpotensi menurunkan efektivitas kerja serta mengganggu pencapaian target perusahaan.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan game online secara berlebihan dapat berdampak negatif terhadap kinerja individu. Aktivitas bermain yang tidak terkontrol dapat menyebabkan

gangguan fokus, kelelahan mental, serta penurunan produktivitas kerja. Oleh karena itu, penting untuk dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh game online terhadap kinerja karyawan.

Keterlibatan karyawan dalam aktivitas *game online* dapat memberikan dampak negatif terhadap kinerja mereka. *Game online* dapat menyebabkan penurunan konsentrasi dan produktivitas, karena karyawan yang aktif bermain *game online* sering kali menghabiskan waktu kerja untuk mengakses permainan daring, sehingga perhatian terhadap tugas dan tanggung jawab pekerjaan menjadi berkurang. Selain itu, kelelahan akibat bermain *game online* hingga larut malam juga dapat memengaruhi tingkat energi, kesiapan mental, dan fokus karyawan saat bekerja keesokan harinya. Kondisi tersebut secara tidak langsung berpotensi menurunkan kualitas hasil kerja dan ketepatan waktu dalam menyelesaikan tugas. Apabila keadaan ini berlangsung secara terus-menerus, maka kinerja karyawan secara keseluruhan dapat mengalami penurunan dan berdampak pada pencapaian target perusahaan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh game online terhadap kinerja karyawan di PT XYZ. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memahami dampak penggunaan game online di lingkungan kerja serta menjadi bahan pertimbangan bagi perusahaan dalam mengambil kebijakan terkait penggunaan teknologi oleh karyawan.

TINJAUAN PUSTAKA

Game online merupakan aktivitas permainan berbasis internet yang memungkinkan interaksi antar pemain secara real-time. Perkembangan game online yang pesat menjadikannya sebagai salah satu bentuk hiburan digital yang banyak diminati oleh berbagai kalangan, termasuk karyawan. Intensitas penggunaan game online dapat diukur melalui frekuensi bermain, durasi waktu bermain, serta dampak langsung terhadap aktivitas sehari-hari.

Frekuensi bermain mengacu pada seberapa sering individu mengakses game online dalam periode tertentu, sedangkan durasi waktu menunjukkan lamanya waktu yang dihabiskan dalam setiap aktivitas bermain. Sementara itu, pengaruh langsung berkaitan dengan sejauh mana aktivitas bermain game online memengaruhi tanggung jawab pekerjaan, seperti keterlambatan, penurunan fokus, dan gangguan terhadap penyelesaian tugas.

Kinerja karyawan merupakan hasil kerja yang dicapai oleh individu berdasarkan kualitas, kuantitas, serta ketepatan waktu dalam menyelesaikan pekerjaan. Kinerja yang optimal sangat dipengaruhi oleh kemampuan individu dalam mengelola waktu, menjaga konsentrasi, serta memprioritaskan pekerjaan.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan game online yang berlebihan dapat berdampak negatif terhadap kinerja individu. Aktivitas bermain yang tidak terkontrol dapat menyebabkan gangguan konsentrasi, kelelahan mental, serta menurunnya produktivitas kerja. Oleh karena itu, diperlukan pemahaman yang lebih mendalam mengenai hubungan antara game online dan kinerja karyawan.

Berdasarkan uraian tersebut, hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H1: Frekuensi bermain berpengaruh terhadap kinerja karyawan

H2: Durasi waktu berpengaruh terhadap kinerja karyawan

H3: Pengaruh langsung berpengaruh terhadap kinerja karyawan

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tujuan untuk menguji hubungan antara variabel game online dan kinerja karyawan. Metode yang digunakan adalah Structural Equation Modeling (SEM) berbasis analisis regresi dengan bantuan perangkat lunak SPSS.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh karyawan PT XYZ. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling dengan jumlah sampel sebanyak 33 responden. Pemilihan sampel didasarkan pada kriteria tertentu, yaitu karyawan yang aktif menggunakan game online.

Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner yang disusun menggunakan skala Likert. Variabel independen dalam penelitian ini meliputi frekuensi bermain, durasi waktu, dan pengaruh langsung, sedangkan variabel dependen adalah kinerja karyawan.

Instrumen penelitian diuji menggunakan uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan kelayakan data. Selanjutnya, dilakukan uji asumsi klasik yang meliputi uji normalitas, multikolinearitas, dan heteroskedastisitas. Analisis data dilakukan menggunakan uji t untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel serta koefisien determinasi (R^2) untuk mengetahui besarnya kontribusi variabel independen terhadap variabel dependen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Uji Validitas

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan pada variabel frekuensi bermain (X1), durasi waktu (X2), pengaruh langsung (X3), dan kinerja karyawan (Y) memiliki nilai r hitung lebih besar dari r tabel (0,344), sehingga seluruh item dinyatakan valid dan layak digunakan dalam penelitian.

2. Uji reliabilitas

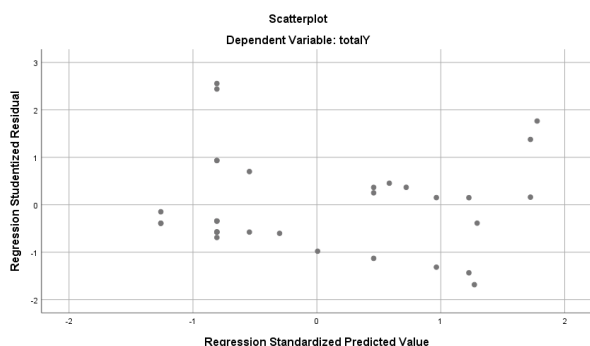
Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa nilai Cronbach Alpha sebesar $0,855 > 0,60$, sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh instrumen penelitian dinyatakan reliabel.

3. Uji Normalitas

Berdasarkan hasil uji Kolmogorov-Smirnov diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,051 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

4. Uji Heteroskedastisitas

Berdasarkan grafik scatterplot, titik-titik menyebar secara acak dan tidak membentuk pola tertentu, sehingga dapat disimpulkan tidak terjadi heteroskedastisitas.



5. Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan yang tinggi antar variabel independen dalam model

regresi. Model yang baik seharusnya tidak terjadi multikolinieritas.

Berdasarkan hasil pengujian, diperoleh nilai Variance Inflation Factor (VIF) untuk masing-masing variabel kurang dari 10 dan nilai tolerance lebih dari 0,10. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terjadi multikolinieritas antar variabel independen dalam penelitian ini.

6. Uji T

Berdasarkan hasil uji t diperoleh:

- Frekuensi bermain (X1) memiliki nilai t hitung sebesar $4,625 > t$ tabel $2,045$ dengan signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga berpengaruh signifikan terhadap kinerja karyawan.
- Durasi waktu (X2) memiliki nilai t hitung sebesar $3,205 > t$ tabel $2,045$ dengan signifikansi $0,003 < 0,05$, sehingga berpengaruh signifikan terhadap kinerja karyawan.
- Pengaruh langsung (X3) memiliki nilai t hitung sebesar $3,513 > t$ tabel $2,045$ dengan signifikansi $0,001 < 0,05$, sehingga berpengaruh signifikan terhadap kinerja karyawan.

7. Uji Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.

Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai R Square sebesar $0,838$. Hal ini menunjukkan bahwa variabel frekuensi bermain, durasi waktu, dan pengaruh langsung memberikan kontribusi sebesar $83,8\%$ terhadap kinerja karyawan, sedangkan sisanya sebesar $16,2\%$ dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh variabel game online memiliki pengaruh

signifikan terhadap kinerja karyawan. Frekuensi bermain yang tinggi dapat menyebabkan gangguan konsentrasi dan menurunkan produktivitas kerja. Durasi waktu bermain yang lama juga berdampak pada kelelahan fisik dan mental, sehingga mengurangi efektivitas kerja.

Selain itu, pengaruh langsung aktivitas game online terhadap pekerjaan seperti menurunnya fokus, motivasi, dan kedisiplinan kerja terbukti memberikan dampak terhadap kualitas hasil kerja karyawan.

Secara keseluruhan, semakin tinggi intensitas keterlibatan karyawan dalam game online, maka semakin besar potensi penurunan kinerja yang terjadi. Hal ini menunjukkan pentingnya pengendalian penggunaan game online di lingkungan kerja guna menjaga produktivitas dan kualitas kerja karyawan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa variabel game online yang terdiri dari frekuensi bermain, durasi waktu, dan pengaruh langsung memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kinerja karyawan di PT XYZ.

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa ketiga variabel independen tersebut secara parsial berpengaruh signifikan terhadap kinerja karyawan dengan nilai signifikansi $< 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas bermain game online, maka kinerja karyawan cenderung mengalami penurunan.

Selain itu, hasil koefisien determinasi menunjukkan nilai R Square sebesar 0,838, yang berarti bahwa variabel game online mampu menjelaskan sebesar 83,8% variasi kinerja karyawan, sedangkan sisanya sebesar 16,2% dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game online yang tidak terkontrol dapat berdampak negatif terhadap

kinerja karyawan. Oleh karena itu, diperlukan pengelolaan dan pengawasan terhadap penggunaan game online di lingkungan kerja guna meningkatkan produktivitas dan kualitas kerja karyawan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrioza, S., Padilah, S., & Mursiah, M. (2024). Pengaruh Penyuluhan Platform Game Online Terhadap Kesehatan Mental Remaja Di Kelurahan Kalibaru Kab Tangerang. *Jurnal Ilmu Kesehatan Bhakti Husada: Health Sciences Journal*, 15(02), 424-432.
- Ahmad, F. (2022). Perilaku digital negatif dan produktivitas kerja di era digital. *Jurnal Manajemen dan Bisnis Indonesia*, 8(2), 145-156.
- Andreassen, C. S., Pallesen, S., & Griffiths, M. D. (2021). The relationship between addictive use of online games and work performance. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(4), 1-12.
- Bachtiar, R., & Lestari, S. (2022). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap disiplin kerja generasi muda. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 11(2), 145-156.
- Chen, C., & Chang, Y. (2022). Online gaming addiction and job performance: The mediating role of fatigue. *Journal of Behavioral Addictions*, 11(3), 672-683.
- Dewi, R. P., & Ananda, M. F. (2023). Dampak penggunaan game online terhadap manajemen waktu dan produktivitas kerja. *Jurnal Psikologi Terapan*, 9(1), 22-34.
- Fitriani, N., & Kurniawan, A. (2021). Intensitas bermain game online dan kontrol diri pada pekerja muda. *Jurnal Psikologi Industri dan Organisasi*, 5(2), 101-112.
- Kurniawan, A., & Putri, D. A. (2023). Pengaruh perilaku digital terhadap kinerja karyawan

- di era kerja berbasis teknologi. *Jurnal Manajemen Sumber Daya Manusia*, 9(1), 33–45.
- Lestari, W., & Rahman, A. (2021). Kecanduan game online dan dampaknya terhadap manajemen waktu kerja. *Jurnal Psikologi Terapan*, 7(2), 89–101.
- Mahilda, F. M., & Setiawan, A. I. B. (2025). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Akademik Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas Sanata Dharma. *Journal Innovation In Education*, 3(1), 33-47.
- Pratama, R. A. (2020). Dampak penggunaan game online terhadap kondisi psikologis dan kinerja individu. *Jurnal Psikologi Industri dan Organisasi*, 4(1), 55–67.
- Putra, D. S., & Hidayat, R. (2024). Game online dan keseimbangan kehidupan kerja pada karyawan generasi milenial. *Jurnal Ilmu Manajemen*, 12(1), 78–90.
- Sahputra, D., Afifa, A., Salwa, A. M., Yudhistira, N., & Lingga, L. A. (2022). Dampak Game Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi). *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 6(2), 139-156.
- Saputra, R., & Widiyanto, M. (2020). Pengaruh kecanduan game online terhadap disiplin dan produktivitas kerja. *Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan*, 6(2), 120–131.
- Sari, D. P., & Nugroho, Y. (2022). Game online dan dampaknya terhadap konsentrasi kerja di lingkungan perusahaan. *Jurnal Psikologi Sosial*, 10(3), 201–213.
- Sulastrri, R., & Hidayat, T. (2024). Game online, kontrol diri, dan implikasinya terhadap kinerja karyawan. *Jurnal Psikologi Industri dan Organisasi*, 6(1), 1–14.
- Utami, A. N., & Prakoso, B. S. (2023). Perilaku adiktif game online dan pengaruhnya terhadap stres kerja. *Jurnal Psikologi Kesehatan dan Kerja*, 8(2), 95–108.
- Wibowo, A., & Laksmi, D. P. (2021). Hubungan kecanduan game online dengan kualitas kerja karyawan. *Jurnal Manajemen Bisnis*, 14(2), 167–179.