
Analisis Dampak Game Online terhadap Kurangnya Komunikasi dalam Meningkatkan Kosentrasi Belajar di Kelas

Siti Apriani¹, A Arianto², AF Sonny³

^{1,2,3}Pascasarjana Ilmu Komunikasi, Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Hasanuddin, Indonesia
Email: ¹sitiapriani0101@gmail.com, ²ariantoarya7@gmail.com, ³afsonni@gmail.com

Abstract

In the world of education, technological developments are sometimes misused by teenagers. One factor that occurs in the field is the phenomenon of excessive use of online games, which can affect communication between teachers and students, which can increase concentration in learning at SMA Negeri 4 Takalar. This research is a field study (field research) which is a study conducted systematically with the existing data conditions in the field. The method used in this study uses qualitative research with a phenomenological approach, research data collection techniques using observation, interviews, and documentation techniques. The results of field research with qualitative methods provide a result where the excessive use of online games can disrupt communication between teachers and students and even communication between students. Online game playing not only affects communication but the level of student concentration in class has decreased because rest time at home, especially at night, is used to play online games so that when in class and during learning, there are students who are sleepy and lack focus when asked questions related to learning. Student learning concentration is a form of concentration of thought or attention in order to be able to understand the material presented and put aside anything that interferes with the learning process. Innovation is needed in learning to overcome this phenomenon, one of which is using media or creating learning such as games so that students do not get bored in the learning process in class.

Keywords: *Online Games, Communication, Concentration, Students*

Abstrak

Dalam dunia Pendidikan perkembangan teknologi terkadang disalah gunakan oleh kalangan remaja. Salah satu faktor yang terjadi dilapangan yaitu fenomena penggunaan game online secara berlebihan yang dapat mempengaruhi komunikasi antara guru dan siswa terhadap peningkatan kosentrasi belajar di SMA Negeri 4 Takalar. Penelitian ini termasuk penelitian lapangan (*field research*) yang merupakan sebuah penelitian yang dilakukan secara sistematis dengan keadaan data yang ada dilapangan. Metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, Teknik pengumpulan data penelitian menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian dilapangan dengan metode kualitatif memberikan sebuah hasil dimana penggunaan game online secara berlebihan dapat mengganggu komunikasi antara guru dan siswa bahkan komunikasi antar siswa. Permainan game online tidak hanya mempengaruhi komunikasi akan tetapi tingkat kosentrasi siswa dikelas mengalami penurunan dikarenakan waktu istirahat dirumah terutama malam hari digunakan untuk bermain game online sehingga ketika berada dalam kelas dan pada saat pembelajaran berlangsung terdapat siswa mengantuk dan kurang

fokus pada saat diberikan pertanyaan terkait pembelajaran. Kosentrasi belajar siswa suatu bentuk pemusatan pikiran atau perhatian agar mampu memahami materi yang disampaikan dan mengesampingkan sesuatu hal yang mengganggu pada proses pembelajaran. Perlu adanya inovasi dalam pembelajaran untuk mengatasi fenomena tersebut salah satunya menggunakan media atau membuat pembelajaran seperti game sehingga siswa tidak jenuh dalam proses belajar dikelas.

Kata kunci: Game Online, Komunikasi, Kosentrasi, Siswa

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan komunikasi mengalami peningkatan yang sangat mutakhir, berbagai perangkat keras maupun perangkat lunak bermunculan ditengah masyarakat yang dengan mudah membantu pekerjaan masyarakat. Keberadaan teknologi ini membuat pekerjaan lebih praktis dan efisien sehingga tidak membutuhkan banyak waktu untuk menyelesaikan. Kemajuan teknologi ini khususnya gadget yang didalamnya dilengkapi dengan berbagai jenis media teknologi seperti game online yang sebagian besar penggunaanya adalah remaja hingga kalangan dewasa. Pengembangan permainan game online dimulai dengan simulasi sains sederhana pada tahun 1950, dikembangkan di seluruh *era arcade* dengan angka-angka seperti *Atari* pada tahun 1970, dan menjadi fenomena asli dengan konsol seperti *Magna Box Odyssey* hingga dominasi 3D maksimum tahun 1990, dan hingga perangkat online dan seluler tahun 2000. Game terus berkembang dengan teknologi VR/AR, *cloud gaming*, serta dampak besar pada budaya populer dan ekonomi. Walaupun beberapa orang berpikir bahwa game online identik dengan komputer, game tidak hanya beroperasi di komputer. Game dapat berupa konsol, handled, bahkan game juga ada di telepon genggam. Game online berguna untuk refreshing atau menghilangkan rasa jenuh remaja baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun sekadar mengisi waktu luang. (Kustiyani, 2021). Keberadaannya menimbulkan berbagai dampak ditengah masyarakat baik dampak positif maupun dampak negatif terkhusus bagi remaja (Irma Nur Asiyah 2023).

Berdasarkan data yang dikutip dari artikel “Analisis Minat Belajar Siswa dilihat dari Dampak Penggunaan Game Online” oleh Wahyu Rikha Rofikhatul Ula (2023) Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar anak tergantung dari kategori anak dalam intensitas waktu bermain game online. Anak-anak dengan intensitas waktu tinggi dan telah kecanduan game online memiliki minat belajar yang rendah dan anak-anak yang intensitas waktu bermain game online yang rendah serta dapat pengawasan, perhatian dan arahan dari orang tua memiliki minat belajar yang baik (Ula 2023). Pengaruh game online tidak hanya mempengaruhi minat belajar dan kosentrasi belajar siswa namun penggunaan game online secara berlebihan mempengaruhi komunikasi siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Lusi Asmiati, Ika Ari Pratiwi, Much Aryad Fardhani (2021) menunjukkan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak penggunaan game online terhadap beberapa anak yang dijadikan subyek penelitian adalah Jurnal Komunikasi terhadap kemampuan komunikasi mereka, yaitu komunikasi verbal dan nonverbal (Lusi Asmiati 2021). Dampak penggunaan game online terhadap kemampuan komunikasi anak tergantung dari kategori anak dalam intensitas waktu bermain game online (Lusi Asmiati 2021). Penelitian tersebut juga mengungkapkan bahwa meskipun ada kesempatan untuk berkomunikasi dengan pemain lain di dalam game, para pemain sering kali mengabaikan interaksi sosial di kehidupan nyata. Banyak remaja yang menghabiskan uang sebanyak itu untuk bermain game daring berjam-jam, yang kemudian membuat mereka terjebak dalam ketergantungan (Afrizawati 2022).

Keberadaan game online juga menimbulkan kekhawatiran terkait peningkatan kosentrasi belajar siswa. Fenomena ini tidak hanya terjadi disekolah lain namun tidak terkecuali di SMA Negeri 4 Takalar, aktivitas pengguna game online dikalangan siswa menjadi bagian

dari aktivitas sehari-hari diruang kelas. Sehingga beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game online yang tidak terkontrol dapat mengganggu proses belajar siswa dikelas serta komunikasi antara siswa dan guru mengalami hambatan dikarenakan fokus siswa terganggu akibat kurang tidur di malam hari sehingga ketika diberi pertanyaan jawaban yang diberikan berbeda dengan apa yang guru inginkan.

Rumusan masalah

Bagaimana fenomena game online terhadap kurangnya komunikasi dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa di SMA Negeri 4 Takalar?

Tujuan Penulisan

Untuk menganalisis fenomena game online terhadap kurangnya komunikasi dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa di SMA Negeri 4 Takalar.

Hal ini memicu kekhawatiran bahwa penggunaan game online secara berlebihan memberikan dampak negatif dibandingkan dampak positif terhadap konsentrasi belajar siswa. Konsentrasi belajar siswa merupakan faktor penting keberhasilan hasil belajar siswa. Konsentrasi siswa yang baik memungkinkan siswa untuk menyerap informasi dengan lebih efektif, memahami materi pelajaran serta mampu menyelesaikan tugas dengan baik. Oleh karena itu penting untuk mengetahui sejauh mana fenomena siswa pengguna game online mempengaruhi komunikasi antara guru dan siswa di kelas terhadap peningkatan konsentrasi siswa (Sani Susanti 2024). Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang berguna bagi pihak sekolah, guru, siswa maupun orangtua siswa sehingga pengelolaan dan penggunaan game online dapat diminimalkan dampak negatif dan memaksimalkan manfaatnya untuk hal positif sehingga dapat membantu proses belajar siswa dikelas. Dengan latar belakang diatas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan jawaban atas pertanyaan yang diberikan terkait dengan masalah dalam penelitian tersebut.

TINJAUAN PUSTAKA

Menurut Krista Subakti (2017), permainan online telah menjadi gaya hidup baru bagi beberapa orang, baik orang tua maupun pelajar. Banyak jenis game online yang tersedia saat ini, mulai dari game perang, balapan, olahraga, dll. Game dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan yang kalah. Ini biasanya terjadi dalam situasi yang tidak serius atau untuk refreshing (Surbakti 2017). Permainan game online memerlukan koneksi ke internet. Tidak ada Batasan dalam tipe perangkat yang digunakan untuk permainan game online, karena dapat dimainkan melalui komputer, laptop, smartphone dan berbagai perangkat lainnya, asalkan gadget tersebut terhubung ke internet. Definisi ini diperkuat oleh Burhan yang berpendapat bahwa sebagai permainan komputer yang banyak memerlukan internet, biasanya perusahaan penyedia layanan online menawarkan fasilitas tambahan. Dalam memainkan permainan game online ini, terdapat beberapa perangkat vital yang diperlukan diantaranya adalah komputer, smartphone dan akses internet. Seperti yang dinyatakan oleh Chen dan Chang (2008), bermain game juga memiliki beberapa konsekuensi negatif yang dapat diterima jika Anda tidak berhati-hati (Chen 2008). Efek negatif tersebut meliputi:

Kecanduan

Seseorang dapat menjadi kecanduan game jika terlalu tertarik dengannya. Kecanduan ini akan sangat berbahaya jika Anda lupa akan semua tanggung jawab Anda atau melupakan semua kegiatan Anda. Karena kecanduan game, seseorang bahkan bisa menjadi malas makan.

Malas

Dampak negatif yang kedua dari bermain game yang disebabkan oleh kecanduan adalah malas. Jika seseorang menjadi terlalu malas, mereka akan segera melupakan semua hal dan langsung tidur setelah lelah bermain game.

Kurang Tidur

Dampak negatif dari kekurangan tidur, membuat kita merasa lelah saat terlalu asyik bermain permainan.

Radiasi

mengurangi kesehatan mata, terlalu sering menghadap layar atau monitor akan menyebabkan mata sakit dan kurang sehat karena radiasi yang dilepaskan; jika ini berlanjut, mata akan menjadi sakit dan tampak buram.

Menurut Nuryana (2010) konsentrasi belajar adalah ketika seseorang memusatkan perhatian atau pikiran mereka pada sesuatu sambil mengabaikan hal lain selain apa yang sedang dipelajari. Namun, saat seseorang bermain game online, perhatian mereka hanya tertuju pada game tersebut, yang pada dasarnya tidak termasuk dalam pelajaran (Nuryana 2010).

Pertanyaan pertama

Berdasarkan pertanyaan pertama yang diberikan mengenai seberapa besar pengaruh penggunaan game online terhadap tingkat konsentrasi belajar siswa?

Narasumber I

Hasil wawancara bersama guru Kesiswaan SMA Negeri 4 Takalar beliau mengatakan “sebenarnya penggunaan game online tidak dapat kita berikan data sekian persen pengaruhnya dikarenakan diperlukan hipotesa untuk mengetahui pengaruh penggunaan game online. Mengingat alumni periode tahun lalu hingga sekarang sudah sangat berbeda dikarenakan siswa periode sebelumnya belum terkontaminasi dengan kecanggihan teknologi di era saat ini sehingga siswa periode sebelumnya lebih mudah untuk diarahkan dan diberikan masukan beserta nasehat-nasehat yang dapat memotivasi. Berbeda dengan periode sekarang siswa lebih cenderung dipengaruhi oleh game online yang dimainkan sepulang sekolah hingga tengah malam. Hal inilah yang membuat tingkat konsentrasi siswa berkurang yang disebabkan oleh pengaruh permainan game online yang tidak terkendali”.

Narasumber II

Pertanyaan yang sama yang diberikan kepada salah satu guru Seni Budaya di SMA Negeri 4 Takalar terkait seberapa besar pengaruh penggunaan game online terhadap tingkat konsentrasi belajar siswa. Beliau mengatakan bahwa “pengaruh penggunaan permainan game online sangat besar dalam pembelajaran sehingga tingkat pemahaman siswa mengalami kendala terkait proses pembelajaran di kelas. Salah satu kendala yang sering terjadi di ruang kelas ketika siswa diberi pertanyaan maupun bertanya jawaban yang diberikan tidak sesuai dengan apa yang diharapkan bahkan terdapat siswa yang tidak ingin memberikan pertanyaan sama sekali hingga kelas berakhir salah satu faktornya adalah pengaruh game online yang berlebihan.

Narasumber III

Pertanyaan selanjutnya bersama mantan kepala sekolah SMA Negeri 4 Takalar sekaligus Guru Biologi terkait pengaruh penggunaan game online terhadap tingkat konsentrasi belajar siswa. Hasil wawancara mengatakan bahwa “game online sebenarnya tidak dapat

dikatakan negatif dikarenakan terdapat dampak positif didalamnya sebagian siswa mungkin jenuh dalam belajar sehingga memerlukan hiburan berupa permainan game online dengan cara tidak berlebihan. Kebanyakan siswa tidak dapat mengontrol pada saat bermain game online sehingga terjadilah dampak negatif dari pengguna game online secara berlebihan. Dampak yang sering terjadi dalam kelas yaitu mengantuk yang dapat mengakibatkan tingkat konsentrasi siswa tidak stabil atau berkurang dikarenakan kurang istirahat”.

Sebagian besar siswa terlibat dalam permainan game online, yang menarik perhatian para peneliti. Kebiasaan siswa yang rutin bermain game online berdampak pada kemampuan mereka dalam berkomunikasi dengan orang di luar dunia game, menciptakan perbedaan yang signifikan. Ada pula siswa yang sangat sulit diajak berkomunikasi atau berinteraksi. Rendahnya tingkat komunikasi pada siswa yang terjerat dalam permainan game online dapat menimbulkan sikap acuh tak acuh terhadap teman sebaya, bahkan dapat melukai perasaan teman tidak hanya itu komunikasi antara guru mengalami hambatan. Faktanya, setiap individu memerlukan interaksi sosial yang sehat karena manusia adalah makhluk sosial yang tidak bisa terlepas dari hubungan dengan orang lain. Salah satu bentuk interaksi paling umum dalam kehidupan manusia adalah komunikasi, yang merupakan proses pengiriman dan pertukaran informasi. Sebetulnya, komunikasi dimulai sejak individu lahir dan berlangsung sepanjang hidup mereka.

Pertanyaan kedua

Pertanyaan kedua mengenai apakah siswa kecanduan game online dapat mempengaruhi komunikasi antara guru dan siswa pada saat pembelajaran dikelas?

Narasumber I

Hasil wawancara guru Kesiswaan SMA Negeri 4 Takalar beliau mengatakan “SMA Negeri 4 Takalar siswa siswi tidak dilarang membawa smartphone dikarenakan penggunaannya dapat menunjang dalam proses pembelajaran. Mengingat teknologi sekarang ini ibaratnya dua sisi mata uang tergantung bagaimana penggunaannya. Hal inilah yang perlu kita kaji, pada saat diruang kelas pun terkadang siswa tidak fokus dengan pembahasan yang dijelaskan sehingga terganggu komunikasi antara guru dan siswa pada saat menjelaskan diruang kelas.

Narasumber II

Pertanyaan yang sama apakah siswa kecanduan game online dapat mempengaruhi komunikasi antara guru dan siswa pada saat pembelajaran dikelas. Hasil wawancara dengan Guru Seni Budaya mengenai hal tersebut “pengaruh yang disebabkan oleh penggunaan game online secara berlebihan salah satunya pada saat diskusi dalam kelas dimana proses diskusi memerlukan komunikasi antara guru dan siswa dengan siswa dan siswa yang terkadang fokus siswa terganggu akibat pengaruh dari permainan game online. Sebagai guru seni budaya yang terkadang memberikan sebuah arahan terkait alat dan bahan melukis yang harus disediakan pada saat praktek dikelas. Akan tetapi respon atau umpan balik yang diberikan tidak ada, bahkan mereka hanya tersentak diam dan tidak memberikan respon sebagaimana kita sebagai guru inginkan, bahkan ada yang sampai mengantuk dalam kelas dikarenakan menghabiskan waktu begadang sepanjang malam”.

Narasumber III

Sejalan dengan wawancara bersama mantan kepala sekolah mengenai apakah siswa kecanduan game online dapat mempengaruhi komunikasi antara guru dan siswa pada saat pembelajaran dikelas. Dalam wawancara beliau mengatakan “tentu saja sangat

berpengaruh dalam hal komunikasi dikelas tidak hanya komunikasi antara guru dan siswa komunikasi antar sesama siswa juga mengalami gangguan, terkadang kami sebagai guru juga heran kepada siswa setiap diberikan pertanyaan jawaban yang diberikan tidak sesuai dengan apa yang diharapkan dikarenakan dampak dari penggunaan permainan game online secara berlebihan”.

Ketergantungan terhadap permainan daring merupakan masalah dalam mengendalikan impuls yang ditandai dengan pemakaian game secara berlebihan dan tidak wajar, kecanduan ini dapat menyebabkan tindakan yang berulang yang tidak positif dan berdampak pada diri individu, sehingga orang tersebut akan mengalami kesulitan dalam menghentikan perilaku tersebut. Terdapat sejumlah ciri perilaku yang menunjukkan kecanduan, antara lain, ketika percakapan selalu berputar pada topik permainan, kesulitan dalam mengendalikan diri, menjadi sulit untuk diatur, kurang bersemangat dalam belajar, menggunakan perilaku tertentu sebagai cara mengatasi masalah, perubahan suasana hati yang tidak stabil, kesulitan berkonsentrasi dalam proses belajar, serta kegiatan sehari-hari yang diabaikan. Terlalu banyak bermain game online dapat berdampak negatif pada diri sendiri, seperti dari segi prestasi, dari segi keuangan, dari segi kesehatan, dari segi psikologis, dan dari segi sosial.

Pertanyaan ketiga

Pertanyaan ketiga mengenai strategi seperti apa yang dapat diterapkan untuk mengoptimalkan komunikasi antara guru dan siswa sehingga mampu meningkatkan konsentrasi siswa pada saat pembelajaran akibat penggunaan game online secara berlebihan?

Narasumber I

Hasil wawancara bersama guru kesiswaan SMA Negeri 4 Takalar beliau mengatakan “pendapat saya pribadi yaitu pertama memberikan nasehat-nasehat kepada siswa terkait pengaruh game online secara berlebihan. Kedua mengoptimalkan keaktifan pembelajaran ekstrakurikuler dikarenakan SMA Negeri 4 Takalar dilengkapi dengan banyak kegiatan ekstrakurikuler yang dapat menunjang siswa mengasah bakat serta mendapatkan hoby baru yang dapat membuat siswa meminalisir pengguna permainan game online. Ketiga komunikasi antar orangtua juga diperlukan untuk memberikan arahan secara personal kepada anaknya terkait penggunaan game online secara berlebihan.

Narasumber II

Pertanyaan yang sama terhadap Guru Seni Budaya terkait strategi seperti apa yang dapat diterapkan untuk mengoptimalkan komunikasi antara guru dan siswa sehingga mampu meningkatkan konsentrasi siswa pada saat pembelajaran. Hasil wawancara bersama guru seni budaya terkait hal ini “tentu banyak hal yang perlu kita lakukan salah satunya mengadakan sosialisasi disekolah terkait penggunaan permainan game online secara berlebihan yang dapat membuat siswa mengalami tingkat konsentrasi yang menurun. Peran orangtua siswa juga perlu dalam hal memberikan arahan atau pencegahan terkait permainan game online sehingga siswa dapat terkontrol dalam menggunakan permainan game online.

Narasumber III

Sejalan dengan pendapat yang diberikan mantan kepala sekolah SMA Negeri 4 Takalar terkait strategi seperti apa yang dapat diterapkan untuk mengoptimalkan komunikasi antara guru dan siswa sehingga mampu meningkatkan konsentrasi siswa pada saat pembelajaran. Hasil wawancara mengatakan “Kembali lagi kepada orang tua siswa

dikarenakan guru memiliki keterbatasan dalam mengawasi sehingga peran orangtua sangat diperlukan dalam upaya pencegahan game online ini, sebagai seorang guru perlu juga mengadakan inovasi dalam pembelajaran seperti halnya membuat pembelajaran seperti game sehingga membuat siswa lebih bersemangat dalam proses belajar tidak dapat kita pungkiri bahwasanya siswa pecandu game online itu memiliki sifat yang temperamental sehingga perlu adanya pendekatan sesuai dengan perkembangan zaman sekarang ini seperti game online dan media sosial”.

METODE

Penelitian ini termasuk penelitian lapangan (*field research*) penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologis kualitatif untuk membantu memahami makna fenomena dari efek pengalaman siswa bermain game online dan konsentrasi pembelajaran dalam hal materi yang telah mereka alami secara langsung. Fenomenologi berfokus pada bagaimana orang memperkuat dan memahami fenomena ini dalam kesadaran dan tindakan sehari-hari mereka. Penelitian ini berlokasi di SMK Negeri 4 Takalar di Desa Sawakung Beba Kecamatan Galesong Utara Kabupaten Takalar. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu, observasi, wawancara dan dokumentasi.

Observasi

Peneliti melakukan observasi di SMA Negeri 4 Takalar untuk mengetahui subjek dan objek dalam penelitian, terkait sejauh mana game online dapat mengurangi komunikasi dikelas yang dapat berdampak terhadap konsentrasi belajar siswa dikelas.

Wawancara

Peneliti melakukan wawancara kepada guru seni budaya, guru geografi sekaligus penangan kesiswaan dan guru mipa selaku mantan kepala sekolah di SMA Negeri 4 Takalar yang mengetahui sejauh mana kondisi siswa dalam proses pembelajaran dikelas.

Dokumentasi

Peneliti melakukan dokumentasi berupa pengambilan gambar pada saat melakukan wawancara terhadap narasumber.

Uji keabsahan data dalam penelitian ini terdiri dari *credibility* atau uji kepercayaan terhadap hasil penelitian, Uji kredibilitas untuk memastikan bahwa data hasil penelitian dapat dipercaya dan valid sesuai dengan kondisi sebenarnya di lapangan. Salah satu uji kredibilitas yaitu uji triangulasi yaitu melakukan pengecekan data dari sumber, teknik, atau waktu pengambilan data yang berbeda untuk memastikan kebenaran data, (Sugiyono 2021) Contohnya adalah memadukan hasil wawancara dan observasi. Fenomena yang digambarkan berdasarkan keadaan nyata dan sebenarnya Jurnal Komunikasi sehingga akan memberikan kesan naturalistik sesuai definisi fenomenologi. Selain itu, dengan menerapkan metode kualitatif, data yang diperoleh akan lebih lengkap, lebih mendalam, kredibel, lebih luas informasinya dan akan lebih bermakna.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil penelitian dilapangan secara langsung di SMA Negeri 4 Takalar kebijakan disekolah ini yang memperbolehkan siswa membawa ponsel memicu berbagai tanggapan positif dan negatif. Dengan usia yang masih muda dan pola pikir yang belum matang, banyak siswa yang menyalahgunakan aturan ini. Seperti yang sering kita amati, masih banyak siswa yang menggunakan smartphone mereka selama jam pelajaran untuk berfoto, bermain media sosial dan tentunya tidak sedikitpun yang bermain game online. Penggunaan game online yang tidak terkontrol dapat memberikan dampak negatif yang dapat memicu tingkat konsentrasi siswa mengalami penurunan. Hasil pengamatan

menunjukkan siswa lebih cenderung *multitasking* dengan smartphonenya masing-masing sehingga akan mengalami kesulitan untuk fokus pada saat pembelajaran dikelas.

Hasil Penelitian Pertanyaan Pertama

Seberapa besar pengaruh penggunaan game online terhadap tingkat konsentrasi belajar siswa.

Pada saat pembelajaran dikelas para siswa tidak memberi perhatian saat guru memberikan penjelasan tentang materi. Mereka tampak kesulitan menjawab pertanyaan dari guru terkait materi yang baru saja dibahas. Sebagian dari mereka juga terlibat dalam percakapan dengan teman di sampingnya, bercanda, dan bahkan ada beberapa siswa yang tenggelam dalam permainan game online saat kelas sedang berlangsung, tanpa peduli bahwa guru mereka ada di depan, terlebih lagi untuk mendengarkan penjelasan dari awal hingga akhir pelajaran, perhatian mereka hanya tercurahkan pada ponsel mereka. Kebiasaan bermain game secara daring merupakan kegiatan yang menyenangkan karena memberikan pengalaman kepuasan tersendiri, yang berujung pada keinginan untuk mengulang momen seru saat bermain game online.

Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu oleh Lukiyana Dan Rizki Ayu Wulandari (2023) Pengaruh Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Dengan Manajemen Waktu Dan Efikasi Diri Sebagai Pemoderasi. Hasil penelitian membuktikan bahwa pengaruh game online berpengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap konsentrasi belajar. Manajemen waktu memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap konsentrasi belajar. Efek moderasi efikasi diri memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap konsentrasi belajar (Wulandari 2023).

Hasil Penelitian Pertanyaan Kedua

Mengenai apakah siswa kecanduan game online dapat mengurangi komunikasi antara guru dan siswa pada saat pembelajaran dikelas.

Beberapa remaja yang terjebak dalam kecanduan bermain game online mengalami penurunan dalam interaksi sosial mereka karena lebih memilih menghabiskan waktu bermain game daripada berkomunikasi secara langsung dengan teman-teman mereka. Kecanduan terhadap game online juga dapat berdampak pada siswa dan remaja, yang membuat mereka menjadi lebih mudah marah. Dengan membuat remaja terfokus pada ponselnya selama berjam-jam hanya untuk bermain game online, mereka telah mengadopsi cara komunikasi yang terlalu kasar dalam interaksi mereka saat bermain game online. Di sisi lain, komunikasi adalah proses pengiriman informasi dari satu pihak ke pihak lainnya. Proses komunikasi dapat dilakukan dengan cara verbal atau lisan yang dapat dipahami oleh kedua belah pihak. Melalui komunikasi, sikap dan emosi seseorang dapat dimengerti oleh orang lain. Namun, komunikasi hanya akan berhasil jika pesan yang disampaikan diterima dengan baik oleh penerima (Ramadhani 2021).

Hasil Penelitian Pertanyaan Ketiga

Strategi seperti apa yang dapat diterapkan untuk mengoptimalkan komunikasi antara guru dan siswa sehingga mampu meningkatkan konsentrasi siswa pada saat pembelajaran akibat penggunaan game online secara berlebihan.

Perubahan yang terjadi mengakibatkan cara berpikir siswa menunjukkan bahwa langkah awal yang perlu diambil oleh orangtua siswa adalah memperbaiki pola pikir siswa menjadi lebih positif dengan memperlihatkan alternatif aktivitas lainnya sebagai referensi. Modifikasi cara berpikir di awal sangatlah krusial. Para siswa atau remaja memerlukan dukungan untuk menekan atau menghapus tingkat kesenangan yang berlebihan saat terlibat dalam permainan game online yang mereka lakukan. Kesenangan berlebih saat bermain game online yang dirasakan siswa dipicu oleh faktor kognitif

negatif yang mereka alami. Siswa yang dimaksud juga menjalani kegiatan layanan konseling yang yang diberikan oleh guru, baik di dalam kelas maupun saat sesi konseling individu secara bertahap. Kegiatan tersebut memiliki dampak yang signifikan terhadap siswa yang sebelumnya terjebak dalam kecanduan permainan game online, yang memengaruhi kinerja akademis mereka. Setelah menjalani konseling individu secara bertahap, siswa akhirnya perlahan-lahan berhasil mengurangi waktu bermain game mereka. Sebagai hasilnya, nilai yang didapat siswa tersebut jauh lebih baik dibandingkan sebelum mengikuti program tersebut. Peran orang tua dan bimbingan konseling dapat menjadi strategi yang digunakan untuk meminimalisir dampak penggunaan game online secara berlebihan sehingga tingkat konsentrasi siswa dikelas dapat meningkat.

PEMBAHASAN PENELITIAN

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Feby Kurnia Wijaya 2024) dengan judul penelitian “Pengaruh kecanduan game online terhadap konsentrasi belajar siswa sekolah menengah pertama (SMP)” hasil penelitian diperoleh tingkat kecanduan game online di SMP Negeri 5 Kota Jambi berada dalam kategori tinggi atau cukup kuat. Menurut (Saifuddin 2023) permasalahan yang umum muncul ketika seseorang bermain game online sampai menghabiskan waktu yang lama dan terganggu aktifitasnya dapat timbul gangguan kejiwaan akibat dari durasi dan intensitas penggunaan game online yang tinggi. Permainan game online secara berlebihan dapat memicu tingkat konsentrasi belajar siswa melemah hal ini dikarenakan fokus siswa terbagi antara pembelajaran dengan permainan sehingga waktu istirahat yang seharusnya di gunakan untuk beristirahat digunakan untuk bermain game online.

Menurut (Slameto 2020) seseorang yang dapat belajar dengan baik merupakan seseorang yang dapat berkonsentrasi dalam pembelajaran. Konsentrasi adalah pusat pikiran terhadap suatu hal dengan menyampingkan hal lainnya yang tidak berhubungan dengan pembelajaran. (Walujo 2020) konsentrasi belajar merupakan sebuah kemampuan yang memusatkan perhatian pada isi atau bahan pelajaran yang disampaikan. Tingkat konsentrasi sangat memungkinkan mengalami penurunan yang disebabkan oleh pikiran yang berlebihan salah satunya permainan game online secara berlebihan. Konsentrasi belajar siswa suatu bentuk pemusatan pikiran atau perhatian agar mampu memahami materi yang disampaikan dan mengesampingkan sesuatu hal yang mengganggu pada proses pembelajaran.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian diatas terkait dengan fenomena kecanduan game online sangat disayangkan bahwa saat ini banyak individu yang terjebak dalam ketergantungan bermain permainan game online ini, yang mengarah pada penyalahgunaan. Khususnya bagi siswa siswi, bermain game secara berlebihan bisa berdampak negatif bagi diri sendiri, seperti dalam hal konsentrasi belajar dikelas yang dapat berpengaruh kepada siswa dan dapat mempengaruhi komunikasi antara guru dan siswa pada saat proses belajar dikelas, dimana jika mereka terlalu sering terlibat dalam game online, waktu untuk belajar menjadi berkurang bahkan mungkin tidak ada sama sekali.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Guru SMA Negeri 4 Takalar yang sudah berkenan meluangkan waktunya untuk berkontribusi sebagai narasumber dalam penelitian ini. Terima kasih untuk kedua orangtua saya yang sudah mensupport serta memberikan dana dalam penerbitan jurnal penelitian dan terima kasih untuk Jurnal MUKASI: Jurnal Ilmu Komunikasi sudah menerima artikel saya semoga bisa dipublish.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrizawati, A. 2022. "Pengaruh Game Online Dan Media Sosial Terhadap Minat Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan* 56-65.
- Ariantoro, T. 2016. "Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar." *Jutim* 45-50.
- Chen, Chang. 2008. "Eksplorasi Kecendrungan Game Onlinekecanduan Karena Kesukaan Pengguna Terhadap Fitur Desain." *Jurnal Ilmu Kesehatan Dan Informasi Asia* 38-51.
- Dahari, M. N. 2021. "Konsep Dan Strategi Menciptakan Pendidikan Karakter Di Madrasah." *Jurnal Pendidikan* 60-73.
- Feby Kurnia Wijaya, Yulianti, Akmal Sutja. 2024. "Pengaruh Kecanduan Game Onlineterhadap Konsentrasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama (Smp)." *Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 1387-1394.
- Irma Nur Asiyah, I. L. 2023. "Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sd Negeri Penawangan 01 Pringapus Semarang ." *Indonesia Journal Of Elementary School* 113-119.
- Jannah. 2015. "Pengaruh Adiktif Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X Sman 1 Cileungsui." *Research And Development Journal Of Education* 41-52.
- Lusi Asmiati, I. A. 2021. "Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Kemampuan Berkomunikasi Anak." *Jurnal Ilmiah P2m Stkip Siliwangi* 37-45.
- Masfiah, Sofi, And Resti Vidia Putri. 2019. "Gambaran Motivasi Belajar Siswa Yang Kecanduan Game Online." (*Fokus (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)* 1-8.
- Nuryana. 2010. "Efektifitas Gym Dalam Meningkatkan Kosentrasi Belajar Pada Anak." *Jurnal Fakultas Psikologi (Universitas Muhammadiyah Surakarta)* 88-99.
- Ramadhani, F. D. 2021. "Hubungan Game Online “Free Fire” Dengan Perilaku Komunikasi Pada Siswa Kelas Vi." *Jurnal Education* 818-824.
- Saifuddin, A. 2023. *Psikologi Siber Memahami Interaksi Dan Perilaku Manusia Dalam Dunia Digital*. Jakarta: Kencana.
- Sani Susanti, F. P. 2024. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Di Smp It Swasta Ad Durrah." *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan* 57-65.
- Slameto, D. 2020. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Pt. Rineka Cipta.
- Sugiyono, P. D. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, Cv. .
- Surbakti, Krista. 2017. "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja." *Jurnal Curere* 3-10.
- Ula, W. R. 2023. "Analisis Minat Belajar Siswa Dilihat Dari Dampak Penggunaan Game Online." *Jurnal Pendidikan* 89-100.

- Walujo, Fatirul &. 2020. *Elajar Dan Pembelajaran: (Hasil Kajian Penelitian Dan Pengembangan) Model Pengembangan Pembelajaran Blended Learning Berbasis Strategi Problem Based Learning. (M. Prof. Dr. Iskandar Wiryokusumo, Ed.)*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- Wulandari, Lukiyana Dan Rizki Ayu. 2023. "Pengaruh Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Dengan Manajemen Waktu Dan Efikasi Diri Sebagai Pemoderasi." *Media Manajemen Jasa* 28-44.