

**Dampak Komunikasi Penggunaan Aplikasi Game Online Call Of
Duty Pada Prestasi Belajar Siswa Kelas Viii Smp Negeri 8
Manado**

Casey M.A Tawas,
Program Studi Ilmu Komunikasi
Universitas Sam Ratulangi Manado, Jl. Kampus Bahu, 95115, Indonesia
Email: caseymiracle7@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the Communication Impact of Using the Call Off Duty Online Game Application on the Learning Achievement of Class VIII Students of SMP Negeri 8 Manado. The theory used in this study is the theory of technological determinism The research method used in this study is qualitative with data collection techniques, namely by observation, interviews and in-depth documentation with informants totaling 4 class VIII students and 2 parents. The research results obtained show that there are positive and negative impacts in playing the Call of Duty online game. Students A, B, C, and D began to be addicted to playing online games and had an impact on students' emotions which became unstable. Also students A, B, C and D often speak rudely and dirty. Then students A, B, C and D do not have an addiction to playing online games even for these four informants it has a positive impact such as getting English words and also influencing communication from these four informants to become more confident and train them in communicating In conclusion, the impact of using online games on communication skills and achievement depends on the category of these students.

Keywords: *Online game, Communication Impact, learning achievement*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak komunikasi penggunaan aplikasi game online call of duty pada prestasi belajar siswa kelas VIII Smp negeri 8 manado. Teori yang digunakan pada penelitian ini adalah Teori Determinisme Teknologi, Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan teknik pengumpulan data yaitu dengan observasi, wawancara dan dokumentasi mendalam dengan informan yang berjumlah 4 orang siswa kelas VIII serta 2 orang tua. hasil penelitian yang didapat menunjukkan bahwa terdapat dampak positif dan negatif dalam memainkan game online call of duty. Siswa A,B,C, dan D bermain game online dan berdampak pada emosi siswa yang menjadi tidak stabil. Juga pada siswa A,B,C dan D sering berbicara kasar dan kotor. Kemudian siswa A,B,C dan D juga tidak memiliki kecanduan bermain game online bahkan untuk ke empat informan ini meberikan dampak positif seperti mendapatkan kata-kata bahasa inggris serta juga mempengaruhi komunikasi dari ke empat informan ini menjadi lebih percaya diri dan melatih mereka dalam hal berkomunikasi. Kesimpulannya dampak penggunaan game online terhadap keterampilan komunikasi serta prestasi tergantung pada kategori siswa tersebut

Kata Kunci: Game online, Dampak Komunikasi, Prestasi Belajar

Pendahuluan

Pada era perkembangan global yang terasa pada zaman ini muncul beberapa penemuan baru dalam bidang teknologi, terlebih khusus membuat komunikasi menjadi lebih mudah dengan adanya media online yang dapat di akses melalui internet. Internet ialah sebuah sistem jaringan yang menghubungkan satu dengan yang lain di seluruh dunia. Teknologi seperti internet dapat juga membuat interaksi di dunia tanpa batas, dan internet juga merupakan ruang komunikasi yang baru dan salah satu fungsi dapat menjadi media massa.

Permainan daring atau game online merupakan fasilitas hiburan yang di mainkan melalui internet atau jaringan area lokal. Pada saat ini seperti yang diketahui sudah jarang anak-anak memainkan permainan zaman dahulu di karenakan game online sekarang yang sangat menarik perhatian mereka di bandingkan permainan dahulu. Jenis game online yang cukup populer di pada saat ini adalah game online Call Of Duty Mobile, game ini adalah jenis game yang jenis permainannya video first-person yang di terbitkan oleh Activision yang di rilis pada tahun 2003. Game online di dukung dengan banyaknya anak remaja yang sering menggunakan handphone sebagai alat media atau alat untuk memainkan game online.

Dampak dari game online adalah sesuatu yang berpengaruh yang menimbulkan sebuah akibat atau perubahan, Utomo & Wibawa (2019). Pelajar yang hampir selalu memainkan game online akan menjadi kecanduan ataupun ketagihan dalam memainkannya secara berlebihan, kecanduan game online bagi pelajar dapat mempengaruhi perkembangannya terutama pada respon berkomunikasi dengan orang tua ataupun dengan lingkungan sekitar, ataupun. Dampak kecanduan game online bagi pelajar dapat mempengaruhi perilaku belajar dikarenakan sering melakukan aktivitas game online.

Fenomena game online terasa di tingkat sekolah menengah pertama salah satunya di tingkatan pelajar kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Negeri Delapan Manado (SMP N 8 Manado), kebanyakan mereka sering menghabiskan waktu mereka dengan memainkan sebuah permainan online sehingga dapat mempengaruhi atau berdampak pada siswa tersebut ataupun bagaimana dia

merespon atau berinteraksi dengan sesama ataupun pada prestasi belajar siswa tersebut.

Metode Penelitian

Metode dan Pendekatan Penelitian; Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, moleong (2017:6) kualitatif merupakan sebuah penelitian yang di landaskan pada sebuah upaya yang di amati secara spesifik dan terbentuk dari sebuah narasi-narasi, suatu bentuk, serta rumit.).

Fokus Penelitian : yang menjadi fokus pada penelitian ini adalah : dampak positif dan negatif pada siswa kelas VIII yang memainkan game online call of duty ,

kemudian **informan** yang telah ditentukan berjumlah 4 orang, siswa dan 2 orang tua. **Tujuan Penelitian**; Untuk mengetahui dampak Komunikasi Penggunaan Aplikasi Game Online Call Of Duty Pada Siswa Kelas VIII SMP N 8 Manado.

Teknik Pengumpulan Data; Pengumpulan data yang di lakukan dalam penelitian ini adalah tahapan penelitian kualitatif yaitu dengan melakukan observasi, wawancara, maupun dokumentasi secara mendalam dengan informan peneliti..

Teknik Analisis Data Dalam pelaksanaan teknik analisa data terdapat tiga aluran kegiatan yang terdiri atas reduksi data, penyajian data, serta penarikan sebuah kesimpulan yang di dapatkan. Dan dalam penelitian ini peneliti memakai teknik analisa data dengan menggunakan model penelitian kualitatif menurut Miles dan Huberman. Model dalam penelitian ini di pakai agar bisa meng-kategorikan data ataupun hasil yang di dapatkan melalui observasi dan wawancara maka di dapatkan sebuah kesimpulan.

Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Secara umum komunikasi adalah suatu proses penyampaian informasi (pesan, ide, gagasan) dari satu pihak kepada pihak lain. Pada umumnya, komunikasi dilakukan secara lisan atau verbal yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak. Komunikasi juga dapat diartikan sebagai proses pertukaran pesan, dimana pesan ini dapat berbentuk fakta dengan memiliki tujuan untuk mempengaruhi dan atau mengubah informasi yang dimiliki serta tingkah laku orang yang menerima pesan tersebut. Achmad S. Ruky (2001) . Dalam Game online juga terdapat proses komunikasi yang dilakukan oleh pemain yang memainkan game online tersebut di mana terdapat pertukaran informasi serta mempengaruhi seseorang yang memainkan game online.

Masa remaja adalah proses tahapan perkembangan yang secara umum dimulai sekitar usia 12-22, remaja merupakan suatu usia di mana seseorang anak tidak merasa tingkat di bawah orang dewasa melainkan sejajar dan hampir sama. Game adalah suatu aktivitas yang dilakukan untuk menghibur diri sendiri dan memiliki aturan ada yang kalah dan menang.dan hasil penelitian ini terdapat dampak positif dan negatif penggunaan aplikasi game online pada siswa, yaitu :1) dampak positif : a) membantu meningkatkan kemampuan berbahasa asing, b) mengurangi stres dan bosan, c) melatih berkomunikasi, d) meningkatkan kemampuan membuat menganalisa, membuat keputusan yang cepat dan berfikir secara mendalam.dan yang berikutnya yaitu 2) Dampak Negatif : a) meniru kata-kata kotor dan kasar, b) terlalu banyak bermain game online membuat remaja mengganggu kegiatan lain seperti pekerjaan rumah, olahraga, belajar, dan aktivitas lainnya, c) merasa cemas dan mudah marah

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah diuraikan diatas, pada bab ini akan dijelaskan mengenai kesimpulan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1) Dampak positif bermain game online yang di alami pada siswa kelas VIII seperti menambah wawasan siswa tentang berbahasa inggris, kemudian juga terdapat dampak positif seperti melatih siswa dalam berkomunikasi, mengurangi rasa bosan serta dapat meningkatkan siswa dalam melatih berfikir secara cepat dan mendalam. 2) Dampak negatif bermain game online yang di alami pada siswa kelas VIII seperti membuat siswa seirng mencontohkan perkataan yang kasar atau kotor, serta membuat siswa merasa mudah marah setelah memainkan game online, dan sebagian siswa sering melupakan pekerjaan atau tugas sekolah karena bermain game online

Daftar Pustaka

- Ariantoro, T.R. (2016). Dampak Game Online terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *Jutim*. 1 (1): 45-50
- Bai, Fransica Gradistia. Perbedaan Tingkat Kecanduan Game online Pada Remaja Antargaya Pengasuhan. Skripsi. Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2015
- Cahyana, C., Rohaeti, E. E., & Suherman, M. M. (2020). Gambaran Siswa Sekolah Menengah Pertama Yang Mengalami Kecanduan Game Online. *Fokus (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, 3(2), 40-45.
- Dimiyati dan Mujiono. (1994). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta : Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan
- Haidar, W. H., & Antika, E. R. (2022). Prestasi Akademik Siswa Ditinjau Dari Kecanduan Bermain Game Online Mobile Legends. *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan dan Konseling*.
- Itsnan Mauludi Amin (2018) Dampak Positif Bermain Game Online
- Juni, M. (2017). Kemampuan Komunikasi Anak ditinjau dari Aktivitas Pembelajaran *Jurnal Vokasi*. 2 (1): 23-32
- JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas), 1(1), 1-10. DOI 10.32767/jutim.v1i1.22
- Muhaimin, dkk. (1996). Strategi Belajar Mengajar. Surabaya : CV. CitraMedia Karya Anak Bangsa.
- Masfiah, S. & Putri, R. V. (2019). Gambaran Motivasi Belajar Siswa Yang Kecanduan Game Online. *Fokus (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, 2(1), 1-8.
- Nurlaela. 2016. "Dampak Game Online Terhadap Moral Anak Di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur". *Jurnal Universitas Negeri Makassar*
- Nisrinafatin, N. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 135-142.
- Sardiman, A.M. (2011). Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar, Pedoman Bagi Guru Dan Calon Guru. Jakarta : Rajawali Pers
- Sari, Mulya Ike. 2019. "Pengaruh *Game* Online Terhadap Perubahan Prilaku Siswa Di Kelas V Sd Negeri Kota Bengkulu". *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan Online Game dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, 1(1), 84-92.
- Syafi'i, A., Marfiyanto, T., & Rodiyah, S. K. (2018). Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 115-123.
- Young (2009) Dampak Negatif Bermain Game Online