



PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP KOMUNIKASI INTERPERSONAL PESERTA DIDIK KELAS XI DI SMA NEGERI 3 KOTA PARIAMAN

Fitri Dwi Hanifah¹, Mori Dianto², Rahmawati Wae³

^{1,2,3} Universitas PGRI Sumatera Barat, Indonesia

Email: fitrihanifah109@gmail.com



DOI: <https://doi.org/10.34125/jmp.v11i1.1894>

Sections Info

Article history:

Submitted: 13 January 2026
Final Revised: 24 January 2026
Accepted: 10 February 2026
Published: 27 February 2026

Keywords:

Playing Online Games
Interpersonal Communication
Students



ABSTRACT

This research is motivated by the phenomenon in the field, namely several students who often play games, and do not show empathetic responses, seem to have difficulty establishing two-way communication, and often do not focus when invited to discuss or collaborate. The purpose of this study is to see: 1) the description of playing online games in students, 2) the description of interpersonal communication in students, 3) the effect of playing online games on interpersonal communication in students. This type of research is quantitative correlational research. The study population was 318 people, with a purposive sampling technique so that the sample was 116 people. The instrument used was a questionnaire, the data analysis technique in the study was simple linear regression analysis. Based on the research, the following results were obtained: 1) the description of playing online games by students is in the high category, 2) the description of interpersonal communication by students is in the poor category, 3) there is a significant influence of playing online games on interpersonal communication by 59.6% with a fairly strong category. Therefore, it is recommended for BK teachers to provide guidance and counseling services related to the management of playing online games and the development of interpersonal communication skills of students.

ABSTRAK

Penelitian ini di latar belakang oleh fenomena di lapangan yaitu beberapa peserta didik yang sering bermain game, serta kurang menunjukkan respon empati, tampak sulit menjalin komunikasi dua arah, dan sering kali tidak fokus saat diajak berdiskusi atau bekerja sama. Tujuan penelitian ini yaitu melihat: 1) gambaran bermain game online pada peserta didik, 2) gambaran komunikasi interpersonal pada peserta didik, 3) pengaruh bermain game online terhadap komunikasi interpersonal pada peserta didik. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif korelasional. Populasi penelitian sebanyak 318 orang, dengan teknik pengambilan sampel purposive sampling sehingga sampel sebanyak 116 orang. Instrumen yang digunakan adalah angket, teknik analisis data dalam penelitian adalah analisis regresi linear sederhana. Berdasarkan penelitian diperoleh hasil sebagai berikut: 1) gambaran bermain game online peserta didik berada pada kategori tinggi, 2) gambaran komunikasi interpersonal peserta didik berada pada kategori kurang baik, 3) adanya pengaruh yang signifikan bermain game online terhadap komunikasi interpersonal sebesar 59.6% dengan kategori cukup kuat. Untuk itu disarankan kepada guru BK untuk memberikan layanan bimbingan dan konseling yang berkaitan dengan pengelolaan bermain game online serta pengembangan keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik.

Kata kunci: Bermain Game online, Komunikasi Interpersonal, Peserta Didik.

PENDAHULUAN

Lingkungan sekolah merupakan tempat utama bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan komunikasi interpersonal. Setiap hari, peserta didik terlibat dalam berbagai aktivitas seperti belajar, berdiskusi, bermain, dan berinteraksi, yang semuanya memerlukan keterampilan komunikasi langsung. Melalui komunikasi interpersonal, peserta didik belajar menyampaikan pendapat, mendengarkan, memahami perasaan orang lain, serta membangun hubungan sosial yang sehat.

Menurut Anggraini dkk, (2022:337) komunikasi interpersonal adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, masing-masing orang yang terlibat dalam komunikasi tersebut saling mempengaruhi persepsi lawan komunikasinya. Interaksi ini tidak hanya terbatas pada penyampaian pesan verbal, tetapi juga melibatkan bahasa tubuh, ekspresi wajah, intonasi suara, serta sikap dan emosi yang menyertainya. Karena bersifat langsung dan personal, komunikasi interpersonal memungkinkan terjadinya umpan balik secara spontan, sehingga pesan dapat lebih mudah dipahami atau diklarifikasi.

Laelah & Aeni (2023:6) mengemukakan lima aspek yang mempengaruhi komunikasi interpersonal, yaitu: 1) *openness* (keterbukaan). Sikap terbuka menjelaskan kesediaan individu untuk berinteraksi secara terbuka dengan orang lain, untuk bereaksi secara jujur dan memiliki pemikiran serta perasaan sendiri, 2) *emphaty* (empati). Empati merupakan kemampuan yang melibatkan berbagi perasaan dengan orang lain, kemampuan untuk merasakan atau melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain, 3) *supportiveness* (dukungan). Dukungan dalam hal ini merupakan sikap individu atau suasana dalam kelompok yang ditandai dengan keterbukaan, tidak adanya rasa takut, dan adanya perasaan kesetaraan, 4) *positiveness* (rasa positif). Karakteristik efektivitas antarpribadi melibatkan sikap positif dan penggunaan pesan-pesan positif dalam mengekspresikan sebuah sikap, 5) *equality* (kesetaraan). Sikap yang mengakui bahwa setiap individu dalam interaksi komunikasi adalah sama, bahwa tidak ada yang lebih unggul daripada yang lain serta adanya sebuah dukungan satu sama lain.

Seiring kemajuan teknologi digital, komunikasi interpersonal tidak lagi terbatas pada komunikasi langsung secara tatap muka, melainkan turut dipengaruhi oleh berbagai aktivitas berbasis daring, salah satunya yaitu bermain *game online*. Aktivitas tersebut tidak hanya di manfaatkan sebagai media hiburan, tetapi juga mempengaruhi cara individu komunikasi, serta menjalin hubungan antar individu. Pada era modern saat ini, bermain *game online* menjadi salah satu bentuk hiburan digital yang sangat digemari oleh berbagai kalangan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, baik di dunia nyata maupun di dunia maya. Kemajuan tersebut mendorong lahirnya berbagai jenis permainan berbasis internet yang dapat diakses secara daring. Fenomena ini menjadikan *game online* semakin populer, khususnya di kalangan peserta didik, yang memanfaatkannya sebagai sarana hiburan sekaligus media komunikasi di dunia virtual.

Menurut Rompas dkk, (2023:3) bermain *game online* adalah aktivitas memainkan permainan digital yang terhubung melalui jaringan, baik lokal (LAN) maupun internet, sehingga memungkinkan banyak pemain berinteraksi dan bermain secara bersamaan, baik secara individu maupun kelompok, untuk mencapai tujuan tertentu, melaksanakan misi, atau meraih nilai tertinggi di dunia virtual. Menurut Wahid dan Fauzan (2021:281), bermain *game online* adalah aktivitas yang sulit dihindari. Para pemain *game* biasanya memanfaatkan waktu luang mereka untuk bermain, karena kegiatan tersebut dianggap lebih bernilai dibandingkan melakukan aktivitas lainnya.

Menurut Irawan & Siska (2021:14) terdapat faktor yang mempengaruhi bermain *game online* yaitu: 1) frekuensi bermain *game online*, seberapa sering seseorang memainkan *game online* dalam periode waktu tertentu, 2) waktu bermain *game online*, durasi atau lamanya seseorang bermain *game online* dalam satu kali sesi atau total waktu dalam satu hari, 3) permainan atau *game* yang digemari, jenis atau judul *game* yang paling disukai dan sering dimainkan oleh seseorang.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Prasetyo dkk, tahun 2024 dengan judul Pengaruh Bermain *Game Mobile Legend* dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Interaksi Sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain *game online* berpengaruh negatif terhadap interaksi sosial mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Slamet Riyadi. Komunikasi interpersonal berpengaruh positif terhadap interaksi sosial mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Slamet Riyadi. Bermain *game online* dan komunikasi interpersonal berpengaruh terhadap interaksi mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Slamet Riyadi secara bersama – sama.

Berdasarkan dari hasil observasi yang telah peneliti lakukan di lingkungan sekolah, terlihat bahwa beberapa peserta didik yang sering bermain *game*, serta kurang menunjukkan respon empati saat berinteraksi dengan teman. Mereka juga tampak sulit menjalin komunikasi dua arah, dan sering kali tidak fokus saat diajak berdiskusi atau bekerja sama.

Berdasarkan wawancara dengan beberapa guru BK dan peserta didik, bahwa peserta didik yang bermain *game* biasanya menunjukkan gejala penurunan kemampuan komunikasi, peserta didik jarang berpartisipasi dalam diskusi kelas, dan memiliki kecenderungan menghindari interaksi langsung. Beberapa teman sebaya dari peserta didik tersebut juga menyatakan bahwa mereka merasa sulit berkomunikasi karena temannya lebih banyak menghabiskan waktu dengan *gadget* dibandingkan dengan berinteraksi secara langsung.

Berdasarkan fenomena di atas peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Bermain *Game online* terhadap Komunikasi Interpersonal Peserta Didik Kelas XI di SMA Negeri 3 Kota Pariaman”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif jenis korelasional untuk mengetahui pengaruh bermain *game online* terhadap komunikasi interpersonal peserta didik. Populasi penelitian sebanyak 318 orang, dengan teknik pengambilan sampel *purposive sampling* sehingga sampel sebanyak 116 orang. Pengumpulan data menggunakan angket berskala *likert*. Dalam pembuatan instrumen dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas untuk memastikan kelayakan butir soal.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian yaitu: 1) analisis deskriptif untuk menggambarkan kategori variabel, 2) uji prasyarat (normalitas dan linearitas), 3) pengujian hipotesis menggunakan analisis regresi linear sederhana dengan bantuan program SPSS guna mengetahui seberapa besar pengaruh bermain *game online* terhadap komunikasi interpersonal peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

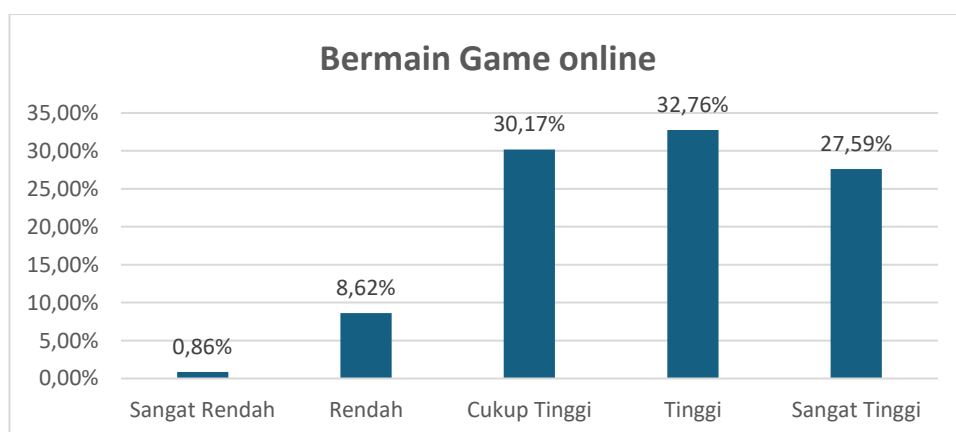
1. Deskripsi Bermain *Game online*

Berdasarkan data yang telah diperoleh dari penyebaran angket sebanyak 21 item pernyataan kepada 116 responden, didapatkan deskripsi mengenai bermain *game online* peserta didik.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi dan Kategori Skor Bermain *Game online*

Interval	Kategori	Frekuensi	%
89-105	Sangat Tinggi	32	27.59%
72-88	Tinggi	38	32.76%
55-71	Cukup Tinggi	35	30.17%
38-54	Rendah	10	8.62%
21-37	Sangat Rendah	1	0.86%
TOTAL		116	100%

Berdasarkan tabel 1 diatas menunjukkan bahwa bermain *game online* dari 116 peserta didik yang berada pada kategori sangat tinggi yaitu 27,59% dengan jumlah 32 orang peserta didik, pada kategori tinggi yaitu 32,76% dengan jumlah 38 orang peserta didik, pada kategori cukup tinggi yaitu 30,17% dengan jumlah 35 orang peserta didik, pada kategori rendah yaitu 8,63% dengan jumlah 10 orang peserta didik, pada kategori sangat rendah yaitu 0.86% dengan jumlah 1 orang peserta didik. Hal ini menunjukan bahwa bermain *game online* pada peserta didik kelas XI di SMA Negeri 3 Kota Pariaman berada pada kategori tinggi sebanyak 38 orang peserta didik dengan persentase 32,76%. Untuk penjelasan lebih lanjut dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 1. Grafik Bermain *Game online*

Berdasarkan gambar 1 diatas dapat diketahui mengenai bermain *game online* peserta didik XI di SMA Negeri 3 Kota Pariaman berada pada kategori tinggi yaitu 32,76%. Artinya sebagian besar bermain *game online* pada peserta didik dalam kategori tinggi.

Berdasarkan pengolahan data dari setiap indikator pada variabel (X) bermain *game online* maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi dan Kategori Skor Bermain *Game online*

Indikator	Sangat Tinggi	Tinggi	Cukup Tinggi	Rendah	Sangat Rendah
Frekuensi Bermain <i>Game online</i>	22.41%	44.83%	27.59%	4.31%	0.86%
Waktu Bermain <i>Game online</i>	33.62%	26.72%	30.17%	8.62%	0.86%
Permainan Atau <i>Game</i> Yang Digemari	29.31%	30.17%	31.03%	7.76%	1.72%

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dideskripsikan bahwa frekuensi bermain *game online* responden berada pada kategori tinggi, dengan persentase terbesar pada kategori *tinggi* sebesar 44,83%, diikuti kategori cukup tinggi sebesar 27,59%, dan sangat tinggi sebesar 22,41%. Sementara itu, responden yang berada pada kategori rendah hanya sebesar 4,31% dan sangat rendah sebesar 0,86%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki frekuensi bermain *game online* yang relatif tinggi.

Pada indikator waktu bermain *game online*, persentase terbesar terdapat pada kategori sangat tinggi sebesar 33,62%, diikuti kategori cukup tinggi sebesar 30,17%, dan tinggi sebesar 26,72%. Adapun kategori rendah sebesar 8,62%, dan sangat rendah sebesar 0,86%. Temuan ini mengindikasikan bahwa durasi waktu yang digunakan responden untuk bermain *game online* cenderung berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi.

Selanjutnya, pada indikator permainan atau game yang digemari, distribusi responden relatif merata pada kategori cukup tinggi sebesar 31,03%, tinggi sebesar 30,17%, dan sangat tinggi sebesar 29,31%. Sementara itu, kategori rendah sebesar 7,76% dan sangat rendah sebesar 1,72%. Hal ini menunjukkan bahwa minat responden terhadap jenis permainan *game online* tergolong cukup tinggi hingga sangat tinggi.

Secara keseluruhan, ketiga indikator bermain *game online* yang diukur, yaitu frekuensi bermain *game online*, waktu bermain *game online*, dan permainan atau game yang digemari, menunjukkan kategori dominan Tinggi hingga Sangat Tinggi. Persentase tertinggi ditemukan pada indikator frekuensi bermain *game online* dengan kategori tinggi sebesar 44,83%, diikuti indikator waktu bermain *game online* dengan kategori sangat tinggi sebesar 33,62%, serta indikator permainan atau game yang digemari dengan kategori cukup tinggi sebesar 31,03%. Hal ini menggambarkan bahwa mayoritas peserta didik memiliki intensitas bermain *game online* yang relatif tinggi, baik dari segi frekuensi, durasi waktu bermain, maupun ketertarikan terhadap jenis permainan yang dimainkan.

2. Deskripsi Komunikasi Interpersonal

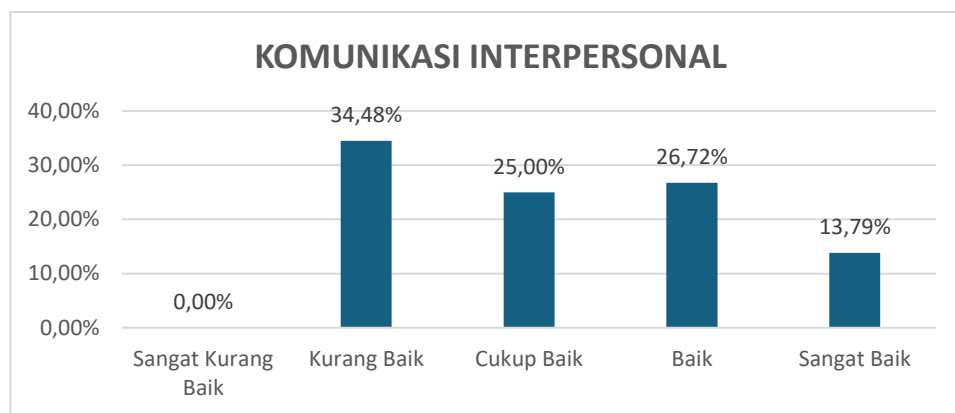
Berdasarkan data yang telah diperoleh dari penyebaran angket sebanyak 40 item pernyataan kepada 116 responden, didapatkan deskripsi mengenai komunikasi interpersonal peserta didik kelas XI di SMA Negeri 3 Kota Pariaman sebagai berikut:

Tabel 3. Distribusi Frekuensi dan Kategori Skor Komunikasi Interpersonal

Interval	Kategori	Frekuensi	%
168-200	Sangat Baik	16	13.79%
136-167	Baik	31	26.72%
104-135	Cukup Baik	29	25.00%
72-103	Kurang Baik	40	34.48%
40-71	Sangat Kurang Baik	0	0.00%
TOTAL		116	100

Berdasarkan tabel 3 di atas menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal dari 116 peserta didik yang berada pada kategori sangat baik yaitu 13,79% dengan jumlah 16 orang peserta didik, pada kategori baik yaitu 26,72% dengan jumlah 31 orang peserta didik, pada kategori cukup baik yaitu 25,00% dengan jumlah 29 orang peserta didik, pada kategori kurang baik yaitu 34,48% dengan jumlah 40 orang peserta didik, pada kategori sangat kurang baik 0.00% yang artinya tidak ada peserta didik pada kategori tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa

komunikasi interpersonal pada peserta didik kelas XI di SMA Negeri 3 Kota Pariaman berada pada kategori kurang baik sebanyak 40 orang peserta didik dengan persentase 34,48%. Untuk penjelasan lebih lanjut dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 2. Grafik Komunikasi Interpersonal

Berdasarkan gambar 2 diatas dapat diketahui mengenai komunikasi interpersonal peserta didik XI di SMA Negeri 3 Kota Pariaman berada pada kategori kurang baik yaitu 34,48%. Artinya sebagian besar komunikasi interpersonal pada peserta didik dalam kategori kurang baik.

Berdasarkan pengolahan data dari setiap indikator pada variabel (Y) komunikasi interpersonal maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Distribusi Frekuensi dan Kategori Skor Komunikasi Interpersonal

Indikator	Sangat Baik	Baik	Cukup Baik	Kurang Baik	Sangat Kurang Baik
Keterbukaan	0.86%	23.28%	36.21%	39.66%	0.00%
Empati	10.34%	34.48%	37.07%	18.10%	0.00%
Dukungan	32.76%	41.38%	21.55%	4.31%	0.00%
Rasa Positif	20.69%	31.03%	14.66%	33.62%	0.00%
Kesetaraan	22.41%	27.59%	17.24%	31.03%	1.72%

Berdasarkan tabel tersebut, pada indikator keterbukaan, persentase tertinggi berada pada kategori kurang baik sebesar 39,66%, diikuti kategori cukup baik sebesar 36,21%, dan baik sebesar 23,28%. Sementara itu, kategori sangat baik hanya sebesar 0,86%. Hal ini menunjukkan bahwa keterbukaan cenderung berada pada kategori cukup baik hingga kurang baik.

Pada indikator empati, persentase terbesar terdapat pada kategori cukup baik sebesar 37,07%, disusul kategori baik sebesar 34,48%, dan kurang baik sebesar 18,10%. Adapun kategori sangat baik sebesar 10,34%. Temuan ini menunjukkan bahwa empati umumnya berada pada kategori cukup baik dan baik.

Selanjutnya, pada indikator dukungan, mayoritas responden berada pada kategori baik sebesar 41,38%, diikuti kategori sangat baik sebesar 32,76%, dan cukup baik sebesar 21,55%. Sementara kategori kurang baik hanya sebesar 4,31%. Hal ini mengindikasikan bahwa dukungan dalam komunikasi interpersonal tergolong baik.

Pada indikator rasa positif, persentase tertinggi terdapat pada kategori kurang baik sebesar 33,62%, diikuti kategori baik sebesar 31,03%, dan sangat baik sebesar 20,69%. Kategori

cukup baik sebesar 14,66%. Hal ini menunjukkan bahwa rasa positif responden masih bervariasi dan cenderung berada pada kategori kurang baik hingga baik.

Pada indikator kesetaraan, persentase terbesar berada pada kategori kurang baik sebesar 31,03%, disusul kategori baik sebesar 27,59%, dan sangat baik sebesar 22,41%. Sementara itu, kategori cukup baik sebesar 17,24% dan sangat kurang baik sebesar 1,72%. Temuan ini menunjukkan bahwa kesetaraan dalam komunikasi interpersonal responden masih perlu ditingkatkan.

Secara keseluruhan, kelima indikator komunikasi interpersonal yang diukur, yaitu keterbukaan, empati, dukungan, rasa positif, dan kesetaraan, menunjukkan kategori dominan yang bervariasi, namun cenderung berada pada kategori Cukup Baik hingga Kurang Baik. Persentase kategori kurang baik paling menonjol ditemukan pada indikator keterbukaan sebesar 39,66%, diikuti indikator rasa positif sebesar 33,62%, dan kesetaraan sebesar 31,03%. Sementara itu, indikator dukungan menunjukkan kondisi paling baik dengan dominasi kategori baik sebesar 41,38%. Hal ini menggambarkan bahwa mayoritas peserta didik masih mengalami kendala dalam beberapa aspek komunikasi interpersonal, khususnya keterbukaan, rasa positif, dan kesetaraan, meskipun aspek dukungan telah berkembang dengan cukup baik.

3. Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis adalah uji data penelitian untuk menetapkan jenis analisis statistik parametrik untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal. Uji prasyarat dalam penelitian ini menggunakan uji sebagai berikut:

Tabel 5. Rekap Uji Prasyarat Analisis

Uji	Statistik/Nilai	Kriteria	Kesimpulan
Normalitas (<i>Kolmogorov-Smirnov</i>)	0.200	Sig. $\geq 0,05$	Data berdistribusi normal
Linearitas (<i>Deviation from linearity</i>)	0.743	Sig. $\geq 0,05$	Hubungan bermain <i>game online</i> dan komunikasi interpersonal linear

Berdasarkan tabel rekap, dapat dijelaskan bahwa kedua prasyarat analisis terpenuhi:

- Uji Normalitas: Nilai signifikansi *Kolmogorov-Smirnov* sebesar 0.200. Karena lebih besar dari 0,05, bahwa nilai pada kedua variabel yang diperoleh dari data yang ada berdistribusi normal berdistribusi normal.
- Uji Linearitas: Nilai signifikansi *deviation from linearity* sebesar 0.743. Karena lebih besar dari 0.05 maka hubungan antara bermain *game online* dan komunikasi interpersonal dikatakan linear.

4. Uji Hipotesis

Dalam pengujian hipotesis ini, dilakukan penghitungan R Square untuk melihat seberapa besar pengaruh bermain *game online* terhadap komunikasi interpersonal. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 6. Rekap Uji Prasyarat Analisis

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.772 ^a	.596	.592	17.266

a. Predictors: (Constant), bermain *game online*

Berdasarkan tabel di atas nilai R Square dalam penelitian ini yaitu 0.596. dapat disimpulkan bahwa bermain *game online* dan komunikasi interpersonal memiliki sebesar 0.596 atau sebesar 59.6% dan selebihnya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak terlihat dan terdeteksi oleh penelitian yang peneliti lakukan.

Pembahasan

Pada bagian pembahasan ini akan dikemukakan hasil penelitian berdasarkan analisis, penafsiran dan temuan penelitian mengenai pengaruh bermain *game online* terhadap komunikasi interpersonal peserta didik kelas XI di SMA Negeri 3 Kota Pariaman

1. Bermain *Game online*

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat bahwa bermain *game online* berada pada kategori tinggi yaitu 32,76% dengan jumlah 38 orang peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa bermain *game online* peserta didik kelas XI di SMA Negeri 3 Kota Pariaman berada pada kategori tinggi, artinya peserta didik memiliki keinginan bermain *game online* yang tinggi. Kondisi ini dapat mempengaruhi pengelolaan waktu belajar serta konsentrasi peserta didik, sehingga perlu adanya perhatian dan pengawasan agar aktivitas bermain *game* tetap seimbang dengan kewajiban akademik.

Kondisi ini mengindikasikan bahwa peserta didik memiliki minat dan keinginan yang besar untuk bermain *game online* sebagai salah satu bentuk hiburan di waktu luang. Tingginya bermain *game online* dapat dipengaruhi oleh kemudahan akses teknologi, ketersediaan gawai pribadi, serta karakteristik *game online* yang bersifat menarik, kompetitif, dan interaktif. Menurut Firmansyah & Fauziyah (2023:369) bermain *game online* memiliki daya tarik yang tinggi karena memberikan tantangan, sistem penghargaan, dan interaksi sosial yang mampu membuat peserta didik terdorong untuk bermain secara berulang.

Namun demikian, tingginya bermain *game online* ini belum dapat dikategorikan sebagai kecanduan, melainkan lebih menunjukkan kecenderungan perilaku bermain yang tinggi. Meski demikian, kondisi tersebut tetap berpotensi mempengaruhi pengelolaan waktu belajar dan konsentrasi peserta didik, terutama apabila tidak diimbangi dengan pengaturan waktu yang baik. Menurut Muflih & Hardi (2023:99) menyatakan bahwa peserta didik dengan bermain *game online* yang tinggi cenderung mengalami penurunan fokus belajar apabila tidak memiliki kontrol diri dan manajemen waktu yang memadai.

Menurut Putra & Handayani (2021:90) menemukan bahwa bermain *game online* dalam durasi yang lama dapat mengurangi waktu belajar mandiri dan waktu istirahat, sehingga berdampak pada kesiapan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa walaupun *game online* dapat berfungsi sebagai sarana hiburan dan pelepas kejenuhan, penggunaan yang berlebihan tetap perlu mendapatkan perhatian.

2. Komunikasi Interpersonal

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat bahwa komunikasi interpersonal berada pada kategori kurang baik yaitu 34,48% dengan jumlah 40 orang peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal peserta didik kelas XI di SMA Negeri 3 Kota Pariaman berada pada kategori kurang baik, artinya peserta didik masih kurang mampu menjalin komunikasi yang efektif dengan orang lain, seperti dalam menyampaikan pendapat, mengekspresikan perasaan, serta membangun interaksi yang terbuka dan saling memahami dengan teman sebaya maupun guru. Kondisi ini dapat mempengaruhi hubungan sosial dan proses belajar di sekolah.

Kondisi ini mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami

kesulitan dalam menjalin komunikasi interpersonal yang efektif. Komunikasi interpersonal yang dimaksud meliputi kemampuan menyampaikan pendapat secara jelas, mengekspresikan perasaan dengan tepat, mendengarkan orang lain, serta membangun interaksi yang terbuka dan saling menghargai. Menurut Devito (2018:25-27), komunikasi interpersonal yang efektif ditandai oleh adanya keterbukaan, empati, sikap positif, dukungan, dan kesetaraan dalam berinteraksi. Rendahnya aspek-aspek tersebut dapat menyebabkan hubungan sosial yang kurang harmonis di lingkungan sekolah.

Kurniawati & Rahmandani (2023:31) yang menyatakan bahwa peserta didik dengan komunikasi interpersonal yang rendah cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran, kurang berani mengemukakan pendapat, serta mengalami kesulitan dalam bekerja sama dengan teman sebaya. Hal ini dapat berdampak pada rendahnya partisipasi siswa dalam diskusi kelas maupun aktivitas kelompok yang menuntut interaksi sosial.

Selain itu, komunikasi interpersonal yang kurang baik juga berpotensi mempengaruhi hubungan peserta didik dengan guru. Menurut Hidayat & Eliasa (2024:98) menjelaskan bahwa komunikasi yang tidak efektif antara peserta didik dan guru dapat menghambat proses penyampaian pesan pembelajaran, menurunkan pemahaman materi, serta mengurangi kenyamanan peserta didik dalam proses belajar. Peserta didik yang kurang mampu berkomunikasi secara interpersonal sering kali enggan bertanya atau menyampaikan kesulitan yang mereka hadapi dalam belajar.

Rendahnya komunikasi interpersonal juga dapat berdampak pada perkembangan sosial dan emosional peserta didik. Menurut Mataputun & Saud (2020:35), kemampuan komunikasi interpersonal yang baik berperan penting dalam membangun kepercayaan diri, penyesuaian sosial, serta pengendalian emosi remaja. Apabila kemampuan ini tidak berkembang secara optimal, peserta didik berisiko mengalami hambatan dalam membangun relasi sosial yang sehat di lingkungan sekolah.

3. Pengaruh Bermain *Game online* terhadap Komunikasi Interpersonal

Berdasarkan hasil nilai menunjukan R Square dalam penelitian ini yaitu 0.596. Maka dapat disimpulkan bahwa bermain *game online* dan komunikasi interpersonal memiliki sebesar 0.596 atau sebesar 59.6% dan sedangkan selebihnya dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel penelitian, seperti lingkungan keluarga, pergaulan teman sebaya, kepribadian, dan pola komunikasi di sekolah.

Nilai R Square sebesar 0,596 termasuk dalam kategori pengaruh yang kuat, yang mengindikasikan bahwa bermain *game online* memiliki kontribusi yang signifikan terhadap kondisi komunikasi interpersonal peserta didik. Semakin tinggi bermain *game online*, maka semakin besar kecenderungan terjadinya perubahan dalam komunikasi interpersonal peserta didik, baik dalam bentuk berkurangnya komunikasi tatap muka maupun menurunnya kualitas komunikasi secara langsung.

Menurut Putri & Suryanto (2020:75) yang menyatakan bahwa aktivitas bermain *game online* dalam durasi yang tinggi dapat mengurangi waktu interaksi sosial langsung, sehingga peserta didik menjadi kurang terbiasa untuk berkomunikasi secara verbal, mengekspresikan pendapat, dan menunjukkan empati dalam hubungan sosial sehari-hari. *Game online* yang dimainkan secara individual maupun berkelompok melalui media daring cenderung membatasi komunikasi nonverbal yang penting dalam komunikasi interpersonal.

Menurut Hidayah (2019:118) menjelaskan bahwa remaja yang lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game online* berpotensi mengalami penurunan kemampuan komunikasi interpersonal karena terbiasa berinteraksi melalui media digital dibandingkan dengan interaksi langsung. Kondisi ini dapat menyebabkan peserta didik

menjadi lebih pasif dalam komunikasi, kurang percaya diri saat berbicara di depan orang lain, serta kesulitan membangun hubungan sosial yang efektif di lingkungan sekolah.

Namun demikian, pengaruh bermain *game online* terhadap komunikasi interpersonal tidak selalu bersifat negatif secara mutlak. Menurut Pratama dan Nugroho (2021:57) mengemukakan bahwa bermain *game online* tertentu yang bersifat kolaboratif dapat melatih kerja sama dan komunikasi, tetapi apabila penggunaannya tidak terkontrol, maka manfaat tersebut dapat berkurang dan justru berdampak pada menurunnya kualitas komunikasi interpersonal secara langsung. Oleh karena itu, bermain *game online* menjadi faktor penting dalam menentukan dampaknya terhadap komunikasi interpersonal peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh bermain *game online* terhadap komunikasi interpersonal peserta didik kelas XI di SMA Negeri 3 Kota Pariaman dapat disimpulkan yaitu:

1. Bermain *game online* peserta didik kelas XI di SMA Negeri 3 Kota Pariaman berada pada kategori tinggi sebesar 32.76%
2. Komunikasi interpersonal peserta didik kelas XI di SMA Negeri 3 Kota Pariaman berada pada kategori kurang baik sebesar 34.48%
3. Adanya pengaruh yang signifikan antara bermain *game online* dan komunikasi interpersonal dapat dilihat dari nilai R Square yaitu sebesar 0.596 dengan kata lain hipotesis yang diterima pada penelitian pengaruh bermain *game online* terhadap komunikasi interpersonal sebesar 59.6%.

REFERENSI

- Anggraini, C., Ritonga, D. H., Kristina, L., Syam, M., & Kustiawan, W. (2022). Komunikasi Interpersonal. *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, 1(3), 337–342.
<https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2611>
- Devito, J.A. (2018). *The Interpesonal Communication Book*. New York: Pearson Education.
- Firmansyah, F., & Fauziyah, N. (2023). Dampak *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa MTs Midanutta'lim Jombang. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 2(4), 362–374.
<https://doi.org/10.18860/dsjpips.v2i4.3605>
- Hidayat, D. (2021). Peran Komunikasi Interpersonal dalam Perkembangan Sosial Remaja. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 7(1), 98-106
- Hidayat, R., & Eliasa, E. I. (2024). Dampak Komunikasi dalam Membangun Hubungan Positif antara Guru dan Siswa: Kajian Sistematis Literatur. *Jurnal Pendidik Indonesia*, 5(2), 98-107. <https://doi.org/10.61291/jpi.v5i2.58>
- Irawan, S., & Siska, D. W. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan *Game online* Peserta Didik. *Jurnal. Konseling Gusjigang*, 7(1) <https://doi.org/10.24176/jkg.v7i1>.
- Laelah, N. A., & Aeni, M. H. (2023). Pengaruh Komunikasi Interpersonal terhadap Prestasi Belajar pada Mahasiswa. *Virtu: Jurnal Kajian Komunikasi, Budaya Dan Islam*, 2(2), 1–11.
<https://doi.org/10.15408/virtu.v2i2.29359>
- Mataputun, Y., & Saud, H. (2020). Analisis Komunikasi Interpersonal dan Penyesuaian Diri Remaja. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 8 (1), 32-37
- Muflih, R., & Hardi, S. (2023). Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Konseling Andi Matappa*, 7(2), 96-102.
<http://dx.doi.org/10.31100/jurkam.v7i2.2722>
- Pratama, R., & Nugroho, A. (2021). Pengaruh *Game online* terhadap Interaksi Sosial dan Komunikasi Interpersonal Remaja. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 9(1), 56-58

- Putra, R., & Handayani, S. (2021). Intensitas Bermain *Game online* dan Manajemen Waktu Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 6(1), 85-93
- Rahmawati, N., (2019). Hubungan Frekuensi Bermain *Game online* dengan Konsentrasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 4(2), 108-116.
- Rompas, Y. F., Zakarias, J. D., & Kawung, E. J. R. (2023). Pengaruh *Game online* terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi. *Jurnal Ilmiah Society*. 3(1)
- Kurniawati, N.R., & Rahmandani, F. (2023). Peningkatan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Peserta Didik Melalui *Problem-Based Learning* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 4(1), 28-37.
<https://doi.org/10.22219/jppg.v4i1.25479>
- Yusuf, S., & Nurihsan, A.J. (2009). *Landasan Bimbingan dan Konseling*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Copyright holder:
© Author

First publication right:
Jurnal Manajemen Pendidikan

This article is licensed under:
CC-BY-SA