

SKRIPSI
PERAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL GURU DALAM
MENANGANI MASALAH KECANDUAN GAME ONLINE
PADA SISWA
(STUDI KASUS DI SMK NEGERI 3 PINRANG)



Disusun dan Diususlkan Oleh:

ATIKA QATIRA

Nomor Stambuk : 105651106820

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

2024

SKRIPSI

**PERAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL GURU DALAM
MENANGANI MASALAH KECANDUAN GAME ONLINE PADA SISWA
(STUDI KASUS DI SMK NEGERI 3 PINRANG)**

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Studi dan Memperoleh Gelar
Sarjana Ilmu Komunikasi (S.IKOM)

Disusun dan Diajukan Oleh :

ATIKA QATIRA

Nomor Stambuk : 105651106820

Kepada

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Peran Komunikasi Interpersonal Guru Dalam Menangani Masalah Kecanduan Game online Pada Siswa (Studi Kasus di SMK Negeri 3 Pinrang)

Nama Mahasiswa : Atika Qatira

Nomor Induk Mahasiswa : 105651106820

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Menyetujui :

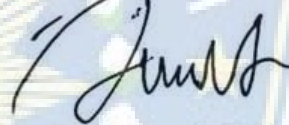
Pembimbing I



Arni, S.Kom, M.I.Kom

NIDN. 0930078204

Pembimbing II



Indah Pratiwi M, S.Sos., M.A

NIDN. 0302018701


Mengetahui :

Dekan



Dr. Hj. Ihyani Malik, S.Sos., M.Si
NBM: 730-727

Ketua Program Studi



Syukri, S.Sos., M.Si
NBM: 923568

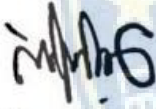
HALAMAN PENERIMAAN TIM

Telah diterima oleh Tim Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Makassar berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor 0217/FSP/A.4-II/I/45/2024 sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar sarjana (S.I.Kom) dalam Program Studi Ilmu Komunikasi yang dilaksanakan di Makassar pada hari Jumat tanggal 19 bulan Januari tahun 2024.

Mengetahui :

Dekan

Sekretaris



Dr. Hj. Ihyani Malik, S.Sos., M.Si

NBM: 730 727



Dr. Andi Luhur Prianto, S.IP., M.Si

NBM: 999 797

Tim Penguji:

1. Syukri, S.Sos., M.Si
2. Wardah, S.Sos., M.A
3. Arni, S.Kom., M.I.Kom
4. Ahmad Syarif, S.Sos., M.I.Kom



HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Atika Qatira

Nomor Induk Mahasiswa : 105651106820

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah karya saya sendiri dan bukan hasil plagiat dari sumber lain. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai aturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 21 Januari 2024

Yang Menyatakan,

Atika Qatira

ABSTRAK

ATIKA QATIRA. *Peran Komunikasi Interpersonal Guru Dalam Menangani Masalah Kecanduan Game Online Pada Siswa (Studi Kasus di SMK Negeri 3 Pinrang). (Dibimbing oleh Arni dan Indah Pratiwi M.)*

Dampak buruk yang ditimbulkan game online, Hubungan interpersonal antara guru dan siswa memiliki peran penting dalam mengatasi masalah tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peran komunikasi interpersonal guru dalam menangani masalah kecanduan game online pada siswa di SMK Negeri 3 Pinrang dan untuk mengetahui faktor pendukung dan faktor penghambat komunikasi interpersonal guru dalam menangani masalah tersebut, dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan tipe pendekatan deskriptif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bentuk komunikasi interpersonal yang diterapkan oleh guru melalui sikap (1) keterbukaan, yaitu komunikasi yang terbuka antara guru dan siswa. (2) kesetaraan, yaitu komunikasi yang setara antara guru dengan siswa tanpa ada pihak yang keberatan. (3) empati, yaitu adanya rasa peduli terhadap siswa. (4) dukungan, yaitu guru merangkul siswa dengan mengadakan turnamen game online dan (5) sikap positif, yaitu guru menciptakan suasana yang santai dan berbaur dengan siswa. Adapun faktor pendukung komunikasi interpersonal guru yaitu, (1) guru dapat dengan bebas berkomunikasi dengan siswa kapan pun dan dimana pun, (2) siswa dapat menerima kritik dan masukan dari guru. Sedangkan faktor penghambat komunikasi interpersonal guru yaitu, (1) banyaknya siswa yang kecanduan game online, (2) tidak adanya larangan bermain game online di sekolah.

Kata kunci: game online, kecanduan, komunikasi interpersonal.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu Alaikum Warahmatullhi Wabarakatuh.

puji syukur yang sebesar-besarnya penulis ucapkan kepada Allah SWT atas segala nikmat hidup, kesehatan, rezeki, serta wawasan yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul Peran Komunikasi Interpersonal Guru Dalam Menangani Masalah Kecanduan Game Online Pada Siswa (Studi Kasus Di SMK Negeri 3 Pinrang). Dan tak lupa penulis ucapkan salam dan shalawat kepada baginda Rasulullah SAW, sosok yang menjadi suri tauladan bagi penulis, semoga kebahagiaan selalu tercurah kepada beliau beserta keluarga, sahabat dan umatnya.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada orang tuaku tercinta Ayahanda Sudirman dan Ibunda Maryam Toto yang senantiasa memberikan kasih sayang, motivasi, dukungan, arahan, dan selalu medoakan keberhasilan dan keselamatan selama menempuh pendidikan.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada berbagai pihak yang turut membantu dan membersamai penulis selama proses penyusunan skripsi ini, ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Kakak dan adik-adikku tercinta yang senantiasa memberikan cinta, dukungan dan motivasi serta do'a yang menjadi semangat bagi penulis.

2. Ibu Arni, S.Sos., M.I.Kom dan Ibu Indah Pratiwi M, S.Sos., M.Si selaku pembimbing I dan II penulis yang senantiasa memberikan arahan dan bimbingan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
3. Ibu Dr. Hj. Ihyani Malik, S.Sos., M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Makassar.
4. Bapak Syukri S.Sos., M.Si selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi.
5. Para Bapak dan Ibu Dosen Prodi Ilmu Komunikasi dan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.
6. Terima kasih kepada Mark Lee (Nct), Member Nct Dream serta lagu-lagunya yang menginspirasi, memotivasi dan menghibur penulis selama pengerjaan skripsi hingga selesai.
7. Teman-teman seperjuangan Farah Kirana Putri, Juliana, Ria Rastika, Mutmainna, Nurazifah Asiz, Hilmiah, Nurfadhilah dan Wisda Jaemin, yang senantiasa kebersamai dan memberikan dukungan serta motivasi kepada penulis selama proses penyusunan skripsi hingga selesai.
8. Serta pihak-pihak yang telah memberikan banyak bantuan, dukungan , motivasi dan do'a kepada penulis yang tidak dapat dituliskan satu persatu.

Makassar, 21 Januari 2024

Atika Qatira

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	I
SKRIPSI	II
HALAMAN JUDUL	II
HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN AKHIR Error! Bookmark not defined.	
HALAMAN PERNYATAAN	IV
ABSTRAK	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI	IX
DAFTAR TABEL	XI
DAFTAR GAMBAR	XII
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Penelitian Terdahulu	8
B. Konsep dan Teori	11
C. Kerangka Pikir	36
D. Fokus Penelitian.....	37
E. Deskripsi Fokus.....	38
BAB III	39
METODE PENELITIAN	39
A. Waktu Dan Lokasi.....	39
B. Jenis Penelitian Dan Tipe Penelitian	39
C. Informan	39
D. Sumber Data	40
E. Teknik Pengumpulan Data	41
F. Teknik Analisis Data	42

G. Teknik Pengabsahan Data	43
BAB IV	44
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Deskripsi Objek Penelitian	44
B. Hasil Penelitian	51
C. Pembahasan Hasil Penelitian	66
BAB V.....	79
PENUTUP	79
A. Kesimpulan	79
B. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA.....	81
DOKUMENTASI.....	85



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	8
Tabel 3.1 Informan.....	40
Tabel 4.1 Jumlah Tenaga Guru dan Kependidika.....	49
Tabel 4.2 Jumlah Rombel.....	49
Tabel 4.3 Berdasarkan Jenis Kelamin.....	50
Tabel 4.4 Berdasarkan Tingkat Pendidik.....	50
Tabel 4.5 Berdasarkan Umur.....	50



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Fikir.....	37
Gambar 4.1 SMK Negeri 3 Pinrang.....	44
Gambar 4.2 Pengerangan SMK Negeri 3 Pinrang.....	45
Gambar 4.3 Suasana komunikasi terbuka yang dilakukan guru.....	54
Gambar 4.4 Proses komunikasi guru yang menasehat siswa.....	58



BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Game online merupakan salah satu faktor meningkatnya pengguna *internet* di Indonesia. Berdasarkan hasil *survey* yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa *Internet* di Indonesia (APJII) tahun 2018, pengguna *internet* di Indonesia memanfaatkan *internet* sebagai hiburan yaitu untuk bermain *Game Online*, dan menunjukkan bahwa jumlah pengguna *game online* di Indonesia mencapai 82 juta jiwa, serta data menunjukkan bahwa pengguna *game online* sebagian besar dari kalangan remaja, bahkan Indonesia saat ini menempati peringkat ke 17 di dunia dengan pendapatan melalui *game online*.(Mais et al., 2020)

Game online ialah suatu bentuk permainan elektronik yang terhubung dengan jaringan *internet* dan dimainkan melalui perangkat komputer, ponsel pintar, konsol *game*, *laptop*, dan perangkat *game* lainnya serta bersifat *multiplayer* atau dapat dimainkan oleh banyak pengguna di waktu yang sama. (Kustiawan, 2018). Bermain *game online* membuat pemain merasa senang karena mendapat kepuasan psikologis. Kepuasan yang diperoleh dari *game* tersebut akan membuat pemain semakin tertarik dalam memainkannya, hal tersebut dapat mengakibatkan kecanduan dalam bermain *game online*. (Mubarokah, 2016)

Menurut Kimberly Young (2009), Kecanduan *game online* “dapat menyebabkan konsekuensi yang luar biasa bagi para pemainnya. Para pecandu *game* rela melupakan tidur, makanan bahkan kontak dengan manusia nyata, hanya

untuk menghabiskan waktu lebih banyak di dunia *virtual*". Sehingga disimpulkan bahwa bermain *game online* dapat membuat remaja menghabiskan lebih banyak waktunya di depan komputer ataupun *smartphone* yang membuat interaksi dengan orang lain disekitar menjadi terhambat.

Selain itu, banyaknya waktu yang dihabiskan melalui aktivitas di dunia *virtual* membuat keterampilan dan interaksi dalam berkomunikasi dengan orang-orang disekitar pemain *game online* pun menjadi berbeda. Mereka akan memilih berdiam dan tertuju dengan *game online* daripada melakukan interaksi dengan orang disekitar. Jika begitu, maka bermain *game online* tentu memiliki pengaruh dengan interaksi sosialnya, salah satunya yaitu komunikasi *interpersonal* yang dilakukan remaja pengguna *game online*. (Tobing, 2021)

Pada dasarnya, komunikasi *interpersonal* penting dimiliki bagi setiap orang, terutama siswa remaja. Komunikasi *interpersonal* merupakan komunikasi yang dilakukan oleh individu untuk saling bertukar gagasan ataupun pemikiran kepada individu lainnya. Atau dengan kata lain, komunikasi *interpersonal* merupakan proses komunikasi yang berlangsung antara dua orang atau lebih secara bertatap muka dimana pengirim dapat menyampaikan pesan secara langsung dan penerima pesan dapat menerima dan menanggapi secara langsung. (AL Fazri, et al., 2022)

Menurut (Monks & Knoers, 2002) komunikasi *interpersonal* bagi siswa itu penting untuk mengembangkan kemampuan berbahasa, mengembangkan hubungan dengan teman sebaya, dan meningkatkan kepekaan dan kepedulian sosial.(Putri, 2021) namun, hal tersebut dapat terhambat akibat dampak yang

ditimbulkan oleh *game online*. Hal ini dibuktikan dalam penelitian (Affandi, 2013) yang menjelaskan bahwa pengaruh *game online* terhadap tingkat efektivitas komunikasi *interpersonal* pada kalangan siswa kelas 5 SDN 009 Samarinda dikategorikan sangat lemah dan signifikan. Ini terbukti pada uji signifikansi yang menunjukkan bahwa nilai p-nilai (0.229) lebih besar dari tingkat signifikansi yang telah ditetapkan (0.211). Dengan kata lain, hasil ini mengindikasikan bahwa ada hubungan yang signifikan antara *game online* dan tingkat efektivitas komunikasi *interpersonal* pada kelompok pelajar kelas 5 SDN 009 Samarinda, meskipun hubungannya tergolong lemah. dengan demikian terdapat pengaruh *game online* terhadap tingkat efektivitas komunikasi *interpersonal*.

Selain menurunnya efektifitas komunikasi *interpersonal* kecanduan *game online* juga mengakibatkan merosotnya motivasi belajar. menurut Thomas L. Good dan jere M. Bropphy (dalam penelitian Padli 2018) memaparkan bahwa “motivasi sebagai suatu energi penggerak, pengarah dan memperkuat tingkah laku. *Problematika* motivasi belajar pada peserta didik sekarang ini semakin kompleks termasuk candu *game online* yang berkembang dalam lingkungan masyarakat”. Seharusnya perkembangan teknologi dimanfaatkan sebagai fungsi untuk menstimulus motivasi belajar. (Padli, 2018)

Dalam pembelajaran diperlukan motivasi pada diri sendiri. Pengajaran sangat berpengaruh dengan adanya dorongan terutama dari peran seorang guru. Untuk itu, pentingnya komunikasi dalam proses belajar mengajar, guru harus mampu menyampaikan suatu pesan yang akan disampaikan kepada siswa. Menurut Burhan, peran komunikasi merupakan “pesan yang disampaikan

komunikator kepada komunikan untuk merubah dari tingkah laku siswa sesuai dengan yang guru harapkan, dan dapat menunjukan pada suatu tujuan". Peran komunikasi *interpersonal* yang ditentukan oleh kemampuan guru dalam menyampaikan secara tepat. Dalam komunikasi *interpersonal* kita dapat menerima umpan balik, dalam tingkah laku dan memodifikasi sikap tingkah laku dengan orang lain yang mempersepsikan apa yang kita maksud. Dengan itu tugas guru untuk meyakinkan siswa dengan tujuan belajar yang akan dicapai, hal itu merupakan kebutuhan siswa untuk mencapai kesuksesan. (Ondang et al., 2020).

Selain itu, guru juga dapat mempersuasif siswanya tentang dampak buruk yang ditimbulkan oleh kecanduan *game online* . salah satu sekolah yang memiliki siswa yang aktif dalam menggunakan *game online* ialah SMK Negeri 3 Pinrang

SMK Negeri 3 Pinrang merupakan sekolah menengah kejuruan (SMK) yang terletak di Kabupaten Pinrang, Sulawesi Selatan, seperti SMK pada umumnya, SMK 3 Pinrang juga memanfaatkan teknologi pada proses pembelajaran. Bagi para siswa, pemanfaatan teknologi tidak hanya sebagai media belajar, melainkan juga sebagai media hiburan, seperti bermain *game online*. *Game online* menjadi permainan yang sangat digemari dan aktif digunakan oleh para siswa di SMK Negeri 3 Pinrang.

SMK Negeri 3 Pinrang memiliki jumlah siswa sebanyak 811 orang. Dari jumlah siswa tersebut, mayoritas siswa sangat aktif dalam bermain *game online*. Dari hasil Pra observasi yang telah dilakukan, peneliti mendapati banyaknya dampak buruk yang ditimbulkan *game online* kepada siswa, seperti siswa yang kecanduan *game online* mengalami penurunan nilai dan prestasi akademik. Hal ini,

disebabkan oleh kurangnya minat dan fokus dalam belajar serta pada proses pembelajaran berlangsung terdapat siswa yang sibuk dengan *game*-nya sendiri. Hingga pada kenakalan yang paling serius yaitu, siswa bolos sekolah unuk bermain *game*. Dampak lain dari kecanduan *game online* ini bisa dilihat dari siswa yang emosional, kurang percaya terhadap diri sendiri serta kurang mampu dalam bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.

Menurut guru BK (bimbingan konseling) di sekolah tersebut, mengatakan bahwa siswa yang terpapar *game online* awalnya hanya penasaran kemudian mencoba bermain, hingga pada akhirnya merasa nyaman dan menjadi kecanduan. Sejak saat itu etika dan prilaku siswa menurun drastis dan cenderung kurang merespon ketika diberikan perintah oleh guru. Hal ini disebabkan karena konsentrasi siswa yang tertuju pada pencapaian dari *game* tersebut.

Melihat dampak buruk yang ditimbulkan *game online*, guru memiliki peran penting dalam membimbing siswa dalam mengatasi masalah tersebut. Untuk itu dibutuhkan hubungan *interpersonal* antara guru dengan siswa. Dengan adanya komunikasi *interpersonal* yang dilakukan oleh guru, guru dapat mengidentifikasi langkah apa saja yang harus dilakukan dalam menanggulangi dampak buruk dari kecanduan *game online* dengan menggunakan upaya pendekatan- pendekatan seperti keterbukaan, kesetaraan, empati, dukungan dan sikap positif.

Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk melakukan studi kasus untuk memahami **Bagaimana Peran Komunikasi *Interpersonal* Guru Dalam**

Menangani Masalah Kecanduan *Game Online* Pada Siswa di SMK Negeri 3 Pinrang.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana peran komunikasi *Interpersonal* guru dalam menangani masalah kecanduan *game online* pada siswa di SMK Negeri 3 Pinrang?
2. Apa faktor pendukung dan penghambat komunikasi *interpersonal* guru dalam menangani masalah kecanduan *game online* pada siswa di SMK Negeri 3 Pinrang?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui peran komunikasi *Interpersonal* guru dalam menangani masalah kecanduan *game online* pada siswa di SMK Negeri 3 Pinrang.
2. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat komunikasi *Interpersonal* guru dalam menangani masalah kecanduan *game online* pada siswa di SMK Negeri 3 Pinrang.

D. Manfaat Penelitian

Dilakukannya penelitian ini tentunya untuk memberikan manfaat bagi penulis maupun pihak lain yang memerlukannya. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan dan penyempurnaan bagi teori-teori di dalam ilmu pengetahuan tentang *game online* dan komunikasi *interpersonal*.

2. Secara Praktis

Penelitian ini dapat memberikan sumbangan bagi pemerintah, lembaga-lembaga terkait yang membutuhkan, selain itu hasil penelitian ini juga dapat menjadi acuan penelitian dibidang yang sama di masa yang akan datang.



BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Peneliti dan Judul	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan Penelitian
1.	Zahroh, Ai'zatul (2023) Peran Komunikasi <i>Interpersonal</i> Guru dan Siswa Untuk Menekankan Dampak Negatif <i>Games Online</i> (Studi Kasus di SMK NU Ma'arif 2 Kudus)	deskriptif dengan pendekatan kualitatif	Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa komunikasi yang dilakukan oleh guru di smk nu ma'arf 2 kudas menggunakan komunikasi langsung. Bentuk komunikasi guru dengan siswa komunikasi yang menggunakan simbol atau kata-kata yang dinyatakan secara lisan atau tulisan. Peneliti juga menyimpulkan mengenai siswa yang terpengaruh <i>games online</i> , mempunyai dampak negatif dan dampak positifnya, dampak negatif dan positifnya, dari dampak negatif <i>games online</i> adalah hilangnya, waktu, boros uang, semangat belajar, tidak mau bersosial. Adapun dampak positifnya dalam gams online	Penelitian pertama di SMK Negeri 3 Pinrang lebih menitikberatkan pada peran komunikasi interpersonal guru dalam mengatasi siswa yang kecanduan game online. Fokus penelitian ini lebih pada solusi dan intervensi. Penelitian kedua di SMK NU Ma'arif 2 Kudus lebih menekankan pada dampak negatif dari game online dan bagaimana peran komunikasi interpersonal guru dan siswa dalam menghadapinya.

			<p>yaitu menghilangkan stress, menambah konsentrasi, meningkatkan kinerja otak. Dari penelitian tersebut bisa disimpulkan bahwa komunikasi itu sangat penting, apa lagi kepada siswa yang terpengaruh <i>games online</i></p>	
2.	<p>Hesti Prawitasari , Sanusi , Dewi Merdayanty 2022</p> <p>Komunikasi <i>Interpersonal</i> Orang Tua Dan Anak Yang Gemar Bermain <i>Game</i> <i>Online</i> Di Banjarbaru Selatan</p>	<p>deskriptif pendekatan kualitatif</p>	<p>Dalam hasil penelitian ini di dapat dua kesimpulan menunjukkan bahwa orang tua sebagai komunikan mencoba menyampaikan nasihat dan mendidik anaknya agar tidak terjerumus kepada hal negatif di dalam <i>game online</i>, lalu efek yang diberikan anak berbeda-beda, ada yang mematuhi, menghiraukan, kemudian membentak. Sering kali Anak lebih banyak mementingkan <i>game online</i> nya daripada mematuhi orang tuanya, anak tidak mendengarkan perkataan atau panggilan dari orang tuanya karena terlalu fokus bermain <i>game</i>. orang tua juga tidak terlalu tahu apa saja dampak positif dari <i>game online</i> dikarenakan melihat anaknya yang sering</p>	<p>Penelitian pertama lebih menekankan pada peran komunikasi <i>interpersonal</i> guru dalam mengatasi siswa yang kecanduan <i>game online</i> di lingkungan sekolah.</p> <p>Penelitian kedua lebih menitikberatkan pada komunikasi <i>interpersonal</i> antara orang tua dan anak terkait dengan hobi anak bermain <i>game online</i> di rumah.</p>

			<p>mendapat respon negatif dari mereka. Orang tua disini belum tahu betul dampak positif bermain <i>game</i> tersebut, sehingga kebanyakan orang tua kebingungan dan menjawab mereka tidak punya alasan positif saat anak bermain <i>game</i>.</p>	
3.	<p>Setiyawan, Chaerul Ryan (2023)</p> <p>Komunikasi <i>Interpersonal</i> Antara Orang Tua Dengan Anak Dalam Mencegah Kecanduan <i>Game Online</i> (Di Wilayah Kelurahan Kuningan Barat Rt 10 Rw 05 Mampang Prapatan).</p>	<p>Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif deskriptif</p>	<p>Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ketiga informan dalam berkomunikasi terhadap anaknya menggunakan komunikasi <i>interpersonal</i> yang berbeda-beda serta indikator pendukung juga yang berbeda. Informan pertama menerapkan pola komunikasi demokratis serta menerapkan indikator pendukung keterbukaan. Informan kedua menerapkan pola komunikasi otoriter dan tidak menggunakan indikator pendukung yang ada. Informan ketiga menerapkan pola komunikasi <i>permissive</i> atau membebaskan sang anak, indikator pendukung yang</p>	<p>Penelitian pertama lebih fokus pada penanganan siswa yang sudah terlanjur kecanduan <i>game online</i> di lingkungan sekolah.</p> <p>Penelitian kedua lebih fokus pada upaya pencegahan kecanduan <i>game online</i> melalui komunikasi antara orang tua dan anak di lingkungan keluarga.</p>

			diterapkan pada informan ketiga yakni sikap mendukung serta rasa positif.	
--	--	--	---	--

B. Konsep dan Teori

1. Komunikasi

Komunikasi adalah proses pertukaran informasi dari dua belah pihak atau lebih. Komunikasi merupakan bagian terpenting dalam kehidupan, mengingat manusia itu sendiri adalah makhluk sosial atau bermasyarakat, manusia adalah makhluk yang unik sehingga untuk berkomunikasi harus memperhatikan aturan-aturan dalam berkomunikasi untuk menghindari kesalahpahaman dalam berinteraksi. Komunikasi yang efektif akan membantu kita memahami orang lain dan kondisi dengan baik, memungkinkan kita untuk mengatasi perbedaan, membangun kepercayaan dan rasa hormat, dan menciptakan lingkungan yang membangkitkan ide, pemecahan masalah, pengaruh dan perhatian. (Sidik & Sobandi, 2018)

Istilah komunikasi dalam bahasa Inggris "*communication*", dari bahasa Latin "*communicatus*" yang mempunyai arti berbagi atau menjadi milik bersama, komunikasi diartikan sebagai proses *sharing* diantara pihak- pihak yang melakukan aktifitas komunikasi tersebut. Menurut Lexicographer, komunikasi adalah upaya yang bertujuan berbagi untuk mencapai kebersamaan. Jika dua orang berkomunikasi maka pemahaman

yang sama terhadap pesan yang saling dipertukarkan adalah tujuan yang diinginkan oleh keduanya. *Webster's New Collegiate Dictionary* edisi tahun 1977 antara lain menjelaskan bahwa komunikasi adalah suatu proses pertukaran informasi diantara individu melalui sistem lambing- lambing, tanda- tanda, atau tingkah laku. (Paramitha, 2016)

Sebuah definisi singkat dibuat oleh Harold D. Lasswell bahwa cara yang tepat untuk menerangkan suatu tindakan komunikasi ialah menjawab pertanyaan "Siapa yang menyampaikan, apa yang disampaikan, melalui saluran apa, kepada siapa dan apa pengaruhnya". (Cangara, 2003)

Lain halnya dengan Steven, justru ia mengajukan sebuah definisi yang lebih luas, bahwa komunikasi terjadi kapan saja suatu organisme memberi reaksi terhadap suatu objek atau stimuli. Apakah itu berasal dari seseorang atau lingkungan sekitarnya. Misalnya seorang berlindung pada suatu tempat karena diserang badai, atau kedipan mata sebagai reaksi terhadap sinar lampu, juga adalah peristiwa komunikasi. (Cangara, 2003)

Komunikasi merupakan suatu proses pengiriman pesan atau simbol-simbol yang mengandung arti dari seseorang komunikator kepada komunikan dengan tujuan tertentu. Jadi dalam komunikasi itu terdapat suatu proses yang dalam tiap prosesnya mengandung arti yang tergantung pada pemahaman dan persepsi komunikan. Oleh karena itu komunikasi akan efektif dan tujuan komunikasi akan tercapai apabila masing-masing pelaku yang terlibat di dalamnya mempunyai persepsi yang sama terhadap simbol. (Ginting, 2020)

Sebagaimana tertuang dalam Q.S Ar- Rahman ayat 1 – 4 sebagai berikut:

الْبَيَانَ عَلَّمَهُ . الْإِنْسَانَ خَلَقَ . الْقُرْآنَ عَلَّمَ . الرَّحْمَنُ

Artinya :

“(Tuhan) yang Maha pemurah. yang telah mengajarkan Al Quran. Dia menciptakan manusia. mengajarnya pandai berbicara.” (QS. Ar-Rahman: 1-4)

Dalam ayat menjelaskan bahwa Allah memberikan ilmu kepada manusia, termasuk keterampilan berbicara. Ini menunjukkan pentingnya komunikasi dalam hidup manusia. Manusia diberikan kemampuan berbicara agar dapat saling berkomunikasi dengan baik dan menyampaikan pesan dengan jelas dan efektif.

Bagaimanapun, pengertian komunikasi atau definisi komunikasi tidak jauh dari sebuah makna yang ada untuk menjelaskan fenomena yang didefinisikan, sedemikian banyaknya pengertian atau definisi komunikasi yang merupakan kajian yang penting dalam perkembangan ilmu komunikasi mempunyai konteks-konteks tersendiri dalam keintiman pembahasan komunikasi tersebut. Maksud dari konteks komunikasi itu sendiri ialah, konteks- konteks komunikasi Mortensen, pada penelitian (Ardial 2014) dalam jurnal Vladimir & Falcon, menyatakan bahwa “komunikasi tidak pernah terjadi atau berlangsung dalam keadaan vakum, tetapi selalu berlangsung dalam suatu konteks, konteks disini dipaparkan

menjadi dua makna dan dua makna ini berhubungan dengan dua cara konteks mempengaruhi komunikasi. Yang pertama : konteks menunjukkan hambatan situasi fisik yang ditimbulkan oleh lingkungan sekeliling. Meliputi faktor – faktor seperti jumlah interaktor, jarak fisik diantara mereka, saluran yang terbuka bagi mereka, frekuensi dan durasi. Yang kedua konteks mempengaruhi kita dengan memberikan informasi tentang fungsi dari suatu interaksi sosial, dalam hal ini konteks memberi isyarat hal penting yang ingin kita utarakan dan aturan – aturan yang membatasi kita dalam berinteraksi”. Salah satu dari konteks – konteks ataupun ruang lingkup ilmu komunikasi yaitu komunikasi *Interpersonal* (Antarpribadi). (Vladimir & Falcon, 2017)

Dalam menciptakan sebuah komunikasi yang efektif, maka sebuah proses komunikasi harus mengandung unsur-unsur komunikasi. Unsur-unsur komunikasi setidaknya harus terdiri dari enam hal, yaitu; sumber, komunikator, pesan, *channel*, komunikasi itu sendiri, dan efek. (Razali, 2022)

- a. Sumber sebagai salah satu unsur dalam unsur-unsur komunikasi adalah dasar yang digunakan dalam penyampaian pesan dan digunakan dalam rangka memperkuat pesan yang hendak disampaikan. Sumber sebagai salah satu unsur dalam unsur-unsur komunikasi dapat berwujud dalam berbagai bentuk. Sumber dapat berupa orang, lembaga, buku, dokumen, dan lain sebagainya.

- b. Komunikator sebagai salah satu unsur dari unsur-unsur komunikasi dapat dipahami sebagai orang yang membawa dan menyampaikan pesan. Dalam komunikasi, komunikator memiliki peranan yang sangat penting untuk menentukan keberhasilan dalam memengaruhi komunikan (penerima pesan). Komunikator harus memiliki ketrampilan untuk memilih sasaran dan menentukan tanggapan yang hendak dicapai. Sebelum melakukan proses komunikasi, komunikator harus memperhitungkan apakah komunikan mampu menangkap pesan yang disampaikannya. Komunikator juga harus bisa menentukan media yang akan digunakan untuk melakukan persuasi sehingga lebih efisien dalam mencapai sasaran.
- c. Pesan sebagai salah satu unsur dalam unsur-unsur komunikasi dapat dipahami sebagai materi yang diberikan oleh komunikator kepada komunikan. Pesan dapat disampaikan oleh komunikator dalam berbagai cara, misalnya saja melalui kata-kata, nada suara, hingga gerak tubuh dan ekspresi wajah. Pesan sebagai salah satu unsur dalam unsur-unsur komunikasi dapat berwujud dalam berbagai bentuk, diantaranya:
- 1) Pesan *informative*, Pesan informatif bersifat memberikan keterangan-keterangan atau fakta-fakta yang menuntun komunikan untuk mengambil keputusan.
 - 2) Pesan *persuasive*, Pesan persuasif adalah pesan yang berisikan bujukan yang bertujuan untuk memberikan perubahan sikap komunikan. Perubahan yang terjadi merupakan perubahan yang tidak dipaksakan, melainkan berasal dari kehendak diri sendiri.

3) Pesan *koersif*, Pesan koersif adalah kebalikan dari pesan persuasif.

Pesan *koersif* bersifat memaksa dengan mengandalkan sanksi-sanksi untuk menekan komunikan.

- d. *Channel* merupakan saluran penyampaian pesan atau sering juga disebut dengan media komunikasi. Media komunikasi dapat dibagi ke dalam dua kategori, yakni media komunikasi *personal* dan media komunikasi massa. Media komunikasi *personal* digunakan oleh dua orang atau lebih untuk saling berhubungan. Sifat dari media komunikasi ini pribadi, sehingga dampaknya tidak bisa dirasakan oleh orang banyak. Contoh dari media komunikasi personal adalah telepon, aplikasi *chatting* (*whatsapp*, *line*, *BBM*), dan juga *Skype*. Media komunikasi yang kedua adalah media komunikasi massa. Media komunikasi ini digunakan untuk mengkomunikasikan pesan dari satu atau beberapa orang kepada khalayak ramai. Karena sifatnya yang masif, maka media komunikasi massa dapat memiliki dampak yang besar bagi banyak orang. Contoh media komunikasi massa adalah televisi, radio, hingga yang terbaru adalah media sosial (*instagram*, *twitter*, *youtube*).
- e. Komunikasi sebagai salah satu unsur dalam unsur komunikasi dapat dibedakan dalam berbagai macam kategori, mulai dari segi sifatnya, arahnya, hingga jumlah orang yang terlibat di dalamnya. Unsur-unsur komunikasi ini umumnya dibedakan berdasarkan kategori sifat, yakni dikelompokkan ke dalam dua kategori, yaitu komunikasi verbal dan komunikasi *non verbal*. Komunikasi *Verbal* - Komunikasi *verbal*

merupakan bentuk komunikasi yang menggunakan simbol-simbol *verbal*. Simbol-simbol verbal ini dapat diwujudkan ke dalam bentuk lisan maupun tulisan. Unsur-unsur komunikasi secara lisan dapat dilakukan oleh dua orang atau lebih melalui hubungan tatap muka secara langsung tanpa ada jarak maupun peralatan yang menjadi medianya.

- f. Efek merupakan unsur-unsur komunikasi yang memiliki definisi hasil akhir dari suatu komunikasi. Efek komunikasi dapat beraneka macam dan dapat dilihat dalam tiga kategori: *Personal opinion*, adalah sikap dan pendapat seseorang pada suatu masalah tertentu. *Publik opinion*, merupakan penilaian sosial mengenai suatu hal berdasarkan proses pertukaran pikiran. *Majority opinion*, dapat dipahami sebagai pendapat yang disetujui oleh sebagian besar publik atau masyarakat.

2. **Komunikasi *Interpersonal***

Komunikasi *interpersonal* pada hakikatnya merupakan salah satu bentuk dari komunikasi pribadi. Komunikasi *interpersonal* adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara *verbal* maupun *nonverbal*. Komunikasi *interpersonal* sangat potensial untuk menjalankan fungsi *instrumental* sebagai alat untuk mempengaruhi atau membujuk orang lain, karena dapat menggunakan kelima alat indera untuk mempertinggi daya bujuk pesan yang dikomunikasikan kepada komunikan. Pada penelitian (Wardah, 2020) dijelaskan bahwa Komunikasi *interpersonal* terjadi antara dua orang ketika mereka mempunyai hubungan yang dekat sehingga mereka

bisa segera menyampaikan umpan balik segera dengan banyak cara sehingga komunikasi yang terjalin sangat erat dan konsisten antara kedua belah pihak yang berkomunikasi.

Menurut Baskin dan Aronoff yang dikutip oleh Yosol Iriantara dalam buku yang berjudul komunikasi antarpribadi, menyebutkan komunikasi antarpribadi sebagai pertukaran pesan diantara pribadi-pribadi yang bertujuan membangun kesamaan makna (Iriantara, 2013). Sedangkan Menurut Joseph A. Devito, komunikasi *interpersonal* adalah proses pengiriman dan penerimaan pesan-pesan antara dua orang atau diantara sekelompok kecil orang-orang, dengan beberapa efek dan beberapa umpan balik seketika. Dibandingkan dengan bentuk-bentuk komunikasi lainnya, Komunikasi interpersonal dinilai paling baik dalam kegiatan mengubah sikap, kepercayaan, opini, dan perilaku komunikan. (Harsono, 2017)

Agar komunikasi *interpersonal* yang dilakukan menghasilkan hubungan yang efektif maka diperlukan sikap terbuka, sikap percaya, sikap mendukung, dan terbuka mendorong timbulnya sikap yang memahami, dan mengembangkan kualitas. Hubungan interpersonal dapat ditumbuhkan dan ditingkatkan dengan memperbaiki hubungan antara pihak komunikan dan komunikator. Hal tersebut selaras dengan Teori Komunikasi *Interpersonal* yang dikemukakan oleh Josep A Devito bahwa komunikasi adalah adanya keterbukaan (*openess*), kesamaan (*equality*), empati (*empathy*), dukungan (*supportif*) dan positif (*positiveness*). (Harsono, 2017)

a. Keterbukaan (*Openness*)

Kemauan memberikan tanggapan atas informasi yang diterima dalam berkomunikasi. Kualitas keterbukaan mengacu pada tiga aspek dari komunikasi interpersonal. Pertama, komunikator yang efektif harus terbuka kepada komunikannya. Kedua, komunikator bereaksi secara jujur terhadap stimulus yang diterima. Ketiga, komunikator mengakui bahwa perasaan dan pikiran yang diungkapkannya adalah miliknya dan ia bertanggung jawab atasnya

b. Kesetaraan (*Equality*)

Dalam setiap situasi, barangkali terjadi ketidaksetaraan. Salah seorang mungkin lebih pandai, Lebih kaya, lebih tampan atau cantik, atau lebih atletis daripada yang lain. Tidak pernah ada dua orang yang benar-benar setara dalam segala hal. Terlepas dari ketidaksetaraan ini, komunikasi *interpersonal* akan lebih efektif bila suasananya setara. Artinya, harus ada pengakuan secara diam-diam bahwa kedua pihak sama-sama bernilai dan berharga, dan bahwa masing-masing pihak mempunyai sesuatu yang penting untuk disumbangkan. Dalam suatu hubungan *interpersonal* yang ditandai oleh kesetaraan, ketidak-sependapatan dan konflik lebih dilihat sebagai upaya untuk memahami perbedaan yang pasti ada daripada sebagai kesempatan untuk menjatuhkan pihak lain.

c. Empati (*Empathy*)

Empati adalah kemampuan seseorang untuk ikut merasakan apa yang sedang dialami orang lain dari sudut pandang orang-orang lain tersebut. Orang yang empatik mampu memahami motivasi dan pengalaman orang lain, perasaan dan sikap mereka, serta harapan dan keinginan mereka untuk masa mendatang.

d. Dukungan (*Supportif*)

Hubungan *interpersonal* yang efektif adalah hubungan dimana terdapat sikap mendukung (*supportiveness*). Suatu konsep yang perumusannya dilakukan berdasarkan karya Jack Gibb. Komunikasi yang terbuka dan empatik tidak dapat berlangsung dalam suasana yang tidak mendukung. Kita memperlihatkan sikap mendukung dengan bersikap deskriptif, bukan evaluatif, spontan, bukan *strategic*, dan profesional, bukan sangat yakin.

e. Positif (*Positiveness*)

Dalam mengkomunikasikan sikap positif pada komunikasi *interpersonal* dengan sedikitnya dua cara :

Pertama, menyatakan sikap positif dan yang kedua secara positif mendorong orang yang menjadi teman kita berinteraksi. Sikap positif mengacu pada sedikitnya dua aspek dari komunikasi interpersonal. Pertama, komunikasi interpersonal terbina jika seseorang memiliki sikap positif terhadap diri mereka sendiri. Kedua, perasaan positif untuk situasi komunikasi pada umumnya sangat penting untuk interaksi yang efektif. Tidak ada yang lebih menyenangkan daripada berkomunikasi dengan

orang yang tidak menikmati interaksi atau tidak bereaksi secara menyenangkan terhadap situasi atau suasana interaksi.

Devito berpendapat bahwa komunikasi *interpersonal* adalah komunikasi yang terjadi diantara dua orang yang telah memiliki hubungan yang jelas, yang terhubung dengan beberapa cara. Jadi komunikasi *interpersonal* misalnya komunikasi yang terjadi antara ibu dengan anak, dokter dengan pasien, dua orang dalam suatu wawancara, siswa dan guru. (Anggraini et al., 2022)

a. Unsur-Unsur Komunikasi Interpersonal

Dalam jurnal (Suhanti, 2018) Devito menjelaskan unsur-unsur yang terdapat dalam model komunikasi interpersonal, yaitu:

- 1) Pengiriman dan Penerimaan Pesan dalam proses komunikasi, terdapat proses mengirim dan menerima pesan. Agar komunikasi berjalan lancar, maka individu harus mampu menerjemahkan kembali pesan-pesan yang dikirimkan menjadi ide-ide. Kegagalan komunikasi terjadi ketika pesan-pesan tidak dapat diterima atau diterjemahkan oleh penerima pesan.
- 2) Kompetensi Kompetensi interpersonal diperlukan dalam proses komunikasi yang bersifat timbal balik. Kompetensi interpersonal adalah kemampuan penyesuaian diri dalam berkomunikasi berdasarkan pada konteks interaksi dan berdasarkan pada konteks orang yang menjadi teman berkomunikasi.

- 3) Pesan Dalam komunikasi pesan harus dikirim dan diterima. Pesan dapat berbentuk suara gambar, aroma atau gabungan dari semuanya. Selama proses komunikasi terjadi pertukaran umpan balik antar komunikator. Berdasarkan penilaian terhadap umpan balik tersebut, komunikator dapat menyesuaikan, menambah, menguatkan atau mengubah isi suatu pesan.
- 4) Saluran komunikasi Saluran komunikasi adalah perantara yang menjadi jalan untuk penyampaian sebuah pesan. Umumnya dalam komunikasi seorang komunikator memberdayakan lebih dari satu saluran secara simultan. Contohnya dalam komunikasi tatap muka, saluran komunikasi terdiri dari saluran suara, visual dan penciuman.
- 5) Bising, Bising adalah segala sesuatu yang dapat mengganggu pengiriman pesan. Terdapat 3 jenis bising, yaitu bersifat fisik, psikologis, dan semantic. Cara untuk mengurangi bising adalah melalui pemilihan kalimat yang efektif, peningkatan kemampuan menerima maupun mengirim pesan, dan peningkatan kemampuan perseptual, pendengaran dan penerimaan umpan balik.
- 6) Konteks Konteks memberi pengaruh pada bentuk dan isi komunikasi. Konteks komunikasi sekurangnya memiliki empat dimensi, yaitu dimensi fisik, temporal, sosial psikologis, dan budaya.
- 7) Dampak Setiap proses komunikasi selalu memiliki dampak terhadap individu yang terlibat dalam proses komunikasi. Apabila

komunikasi memberidampak pada lingkungan atau konteks, maka dampak itu akan dirasakan pula oleh partisipan.

8) Etika, Etika komunikasi adalah kriteria penilaian baik-buruk berkenaan dengan suatu tindakan komunikasi. Dalam komunikasi interpersonal, yang merupakan perwujudan hubungan antar manusia, mensyaratkan dihormatinya prinsip-prinsip yang terkandung dalam etika komunikasi. Etika komunikasi bergantung pada filsafat hidup dan nilai-nilai yang dimiliki individu, selain itu unsur-unsur umum dapat dijadikan patokan etika dalam berkomunikasi.

b. Tujuan Komunikasi Interpersonal

Komunikasi *interpersonal* atau komunikasi antarpribadi dapat dipergunakan untuk berbagai tujuan. (Widjaja, 2000) dalam bukunya menyebutkan ada 6 (enam) tujuan komunikasi *interpersonal* yang harus dipelajari, yaitu:

1) Mengenal diri sendiri dan orang lain

Komunikasi *interpersonal* memberikan kesempatan bagi kita untuk memperbincangkan diri kita sendiri. Dengan membicarakan tentang diri kita sendiri pada orang lain, kita akan dapat perspektif baru tentang diri kita sendiri dan memahami lebih mendalam tentang sikap dan perilaku kita. Selain itu, melalui komunikasi *interpersonal* kita juga dapat mengetahui nilai, sikap, dan perilaku

orang lain serta dapat menanggapi dan memprediksi tindakan orang lain.

2) Mengetahui Dunia Luar

Komunikasi *interpersonal* memungkinkan kita untuk memahami lingkungan kita secara baik yakni tentang objek kejadian-kejadian dan orang lain banyak informasi yang kita miliki sekarang berasal dari interaksi *interpersonal*.

3) Menciptakan dan memelihara hubungan menjadi bermakna

Tentunya kita tidak ingin hidup sendiri dan terisolasi dari masyarakat. tetapi, kita ingin merasakan dicintai dan disukai, kita tidak ingin membenci dan dibenci orang lain. Karenanya, banyak waktu yang kita gunakan dalam komunikasi *interpersonal* bertujuan untuk menciptakan dan memelihara hubungan sosial dengan orang lain.

4) Mengubah sikap dan perilaku

Dalam komunikasi *interpersonal* sering kita berupaya menggunakan sikap dan perilaku orang lain. kita ingin seseorang memilih suatu cara tertentu, mencoba makanan baru, memberi suatu barang, mendengarkan musik tertentu, membaca buku, menonton bioskop. berpikir dalam cara tertentu, percaya bahwa sesuatu benar atau salah, dan sebagainya. Singkatnya kita banyak mempergunakan waktu untuk mempersuasi orang lain melalui komunikasi *interpersonal*.

5) Bermain dan mencari hiburan

Bermain mencakup semua kegiatan untuk memperoleh kesenangan. Bercerita dengan teman tentang kegiatan di akhir pekan, membicarakan olahraga, cara menceritakan kejadian-kejadian lucu, dan pembicaraan-pembicaraan lain yang hampir sama merupakan kegiatan yang bertujuan untuk memperoleh hiburan. Sering kali tujuan ini dianggap tidak penting, tetapi sebenarnya komunikasi yang demikian perlu dilakukan, karena bisa memberi suasana yang lepas dari keseriusan, ketegangan, kejenuhan dan sebagainya.

6) Membantu orang lain

Psikiater, psikolog klinik, dan ahli terapi adalah contoh-contoh profesi yang mempunyai fungsi menolong orang lain. Tugas-tugas tersebut sebagian besar dilakukan melalui komunikasi *interpersonal*. Demikian pula, kita sering memberikan berbagai nasehat dan saran pada teman-teman kita yang sedang menghadapi suatu persoalan dan berusaha untuk menyelesaikan persoalan tersebut. Contoh-contoh ini memperlihatkan bahwa tujuan dari proses komunikasi *interpersonal* adalah membantu orang lain.

c. Peran Komunikasi Interpersonal

Peran komunikasi *interpersonal* memiliki tujuan untuk membina hubungan baik ataupun kerjasama, bukan untuk konflik maupun kesalah pahaman. Untuk itu komunikasi *interpersonal* yang baik merupakan komunikasi yang bersifat efektif. Peran komunikasi

interpersonal sendiri merupakan komunikasi yang positif apabila komunikasinya mengarah pada suatu kerjasama dan bersifat negatif apabila mengarah kepada suatu konflik atau pertentangan. Disekolah sendiri efektivitas komunikasi *interpersonal* harus mengarah kepada suatu kerjasama dengan timbulnya sikap homat, empati, rendah hati dan meningkatkan hubungan antar pribadi yang melibatkan dalam komunikasi *interpersonal*. (S. wahyuni Adiningtiyas, 2017)

Peran komunikasi *interpersonal* yang ditentukan oleh kemampuan guru dalam menyampaikan secara tepat. Dalam komunikasi interpersonal kita dapat menerima umpan balik, dalam tingkah laku dan memodifikasi sikap tingkah laku dengan orang lain yang mempersepsikan apa yang kita maksud. Komunikasi merupakan proses pengirim dan penerima pesan antara dua orang secara efektif, dengan itu kita dapat mencapai ketepatan yang paling tinggi derajatnya antara komunikator dengan komunikan untuk setiap situasi, sehingga komunikan bisa mempersiapkan apa yang di maksud oleh komunikator. (Affandi, 2013)

d. Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal dipengaruhi oleh bebrapa faktor yang dapat mendukung atau malah menghambat keberhasilan komunikasi interpersonal tersebut. (Effendi, 2004) Faktor pendukung dan penghambat komunikasi interpersonal diuraikan sebagai berikut:

1) Faktor Pendukung

Ada beberapa faktor yang mendukung keberhasilan komunikasi dilihat dari sudut komunikator, komunikan, dan pesan, sebagai berikut:

- a) Komunikator memiliki kredibilitas/kewibawaan yang tinggi, daya tarik fisik maupun nonfisik yang mengundang simpati, cerdas dalam menganalisis suatu kondisi, memiliki integritas/keterpaduan antara ucapan dan tindakan, dapat dipercaya, mampu memahami situasi di lingkungan kerja, mampu mengendalikan emosi, memahami kondisi psikologis komunikan, bersikap supel, ramah, dan tegas, serta mampu menyesuaikan diri dengan masyarakat dimana ia berbicara.
- b) Komunikan memiliki pengetahuan yang luas, memiliki kecerdasan menerima dan mencerna pesan, bersikap ramah, supel, dan pandai bergaul, memahami dengan siapa ia berbicara, bersikap bersahabat dengan komunikator.
- c) Pesan komunikasi dirancang dan disampaikan sedemikian rupa, disampaikan secara jelas sesuai kondisi dan situasi, lambang-lambang yang digunakan dapat dipahami oleh komunikator dan komunikan, dan tidak menimbulkan multi interpretasi/penafsiran yang berlainan.

2) Faktor Penghambat

- a) Komunikator komunikator gagap (hambatan biologis), komunikator tidak kredibel/tidak berwibawa dan kurang memahami karakteristik komunikan (tingkat pendidikan, usia, jenis kelamin, dan lain-lain) atau komunikator yang gugup (hambatan psikologis), perempuan tidak bersedia terbuka terhadap lawan bicaranya yang laki-laki (hambatan gender).
- b) Komunikan yang mengalami gangguan pendengaran (hambatan biologis), komunikan yang tidak berkonsentrasi dengan pembicaraan (hambatan psikologis), seorang perempuan akan tersipu malu jika membicarakan masalah seksual dengan seorang lelaki (hambatan gender).
- c) Komunikator dan komunikan kurang memahami latar belakang sosial budaya yang berlaku sehingga dapat melahirkan perbedaan persepsi.
- d) Komunikator dan komunikan saling berprasangka buruk yang dapat mendorong ke arah sikap apatis dan penolakan.
- e) Komunikasi berjalan satu arah dari komunikator ke komunikan secara terus menerus sehingga komunikan tidak memiliki kesempatan meminta penjelasan.
- f) Komunikasi hanya berupa penjelasan verbal/kata-kata sehingga membosankan.

- g) Tidak digunakannya media yang tepat atau terdapat masalah pada teknologi komunikasi (microphone, telepon, power point, dan lain sebagainya).
- h) Perbedaan bahasa sehingga menyebabkan perbedaan penafsiran pada simbol-simbol tertentu.

Seorang guru tentunya tidak hanya sebagai me-diator atau pengajar saja, akan tetapi guru juga harus mampu melakukan pengawasan kepada siswa sehingga siswa dapat belajar dengan baik, sopan terhadap kawan dan orang tua dan sebagainya. Proses penga-wasan seorang guru terhadap siswa tidak hanya terbatas pada jam belajar saja, tetapi juga sampai pada siswa tersebut pulang sekolah. (Malik, 2014)

3. Kecanduan *Game Online*

Pada awalnya istilah kecanduan digunakan untuk mengidentifikasi merusak perilaku diri sendiri yang termasuk individu pecandu dengan ketergantunagn fisiologis pada suatu obat-obatan yang ilegal. Namun, dalam 20 tahun terakhir istilah kecanduan telah diperluas mencakup bahan atau memperkuat perilaku yang memiliki sifat afektif, komplusif dan merusak diri sendiri serta sulit untuk menghentikan. Kecanduan dapat didefinisikan sebagai tingkat kompulsi yang tidak terkontrol untuk mengulangi satu bentuk tingkah laku tanpa mempedulikan konsekuensi-konsekuensi negatif yang ada pada diri remaja.

Seseorang dikatakan kecanduan (*addicted*) memenuhi enam kriteria yang diungkapkan oleh Chen dan Chang, (dalam Detria, 2013).

Kriteria tingkah laku kecanduan sebagai berikut:

- a. *Salience*: menunjukkan dominasi aktivitas bermain *game* dalam pikiran dan tingkah laku
- b. *Euphoria*: mendapatkan kesenangan dalam aktivitas bermain *game*.
- c. *Conflict*: pertentangan yang muncul antara orang yang kecanduan dengan orang-orang yang ada di sekitarnya (*external conflict*) dan juga dengan dirinya sendiri (*internal conflict*) tentang tingkat dari tingkah laku yang berlebihan.
 - 1) *Interpersonal conflict* (eksternal): konflik yang terjadi dengan orang-orang yang ada di sekitarnya.
 - 2) *Interpersonal conflict* (internal): konflik yang terjadi dalam dirinya sendiri.
- d. *Tolerance*: aktivitas bermain *game* online mengalami peningkatan secara progresif selama rentang periode untuk mendapatkan efek kepuasan.
- e. *Withdrawal*: perasaan tidak menyenangkan pada saat tidak melakukan aktivitas bermain *game*.
- f. *Relapse and Reinstatement*: kecenderungan untuk melakukan pengulangan terhadap pola-pola awal tingkah laku kecanduan atau bahkan menjadi lebih parah walaupun setelah bertahun-tahun hilang dan dikontrol.

Banyak anak yang menghabiskan waktu dan uangnya untuk bermain *internet game online*. Tidak jarang, waktu belajar dan bersosialisasi dengan

teman sebaya menjadi berkurang, atau bahkan siswa sama sekali tidak mempunyai waktu untuk belajar dan bersosialisasi. *Game online* sebenarnya tidak akan berdampak negatif jika anak tidak sampai pada kecanduan, akan tetapi jika sudah kecanduan akan berakibat fatal dan menimbulkan dampak negatif. Maka, dari itu dapat disimpulkan seseorang kecanduan *game online* karena adanya kesenangan saat bermain game yang memberikan rasa kepuasan tersendiri, sehingga ada perasaan untuk mengulang lagi kegiatan menyenangkan yang ditawarkan ketika bermain *game online*.(Adiningtiyas, 2017)

Game Online sendiri adalah sebuah jenis permainan yang hanya bisa dimainkan apabila perangkat yang digunakan untuk bermain game terkoneksi dengan jaringan *internet*. Jadi, jika seseorang ingin bermain *game online*, maka perangkat yang dia gunakan harus terhubung dengan jaringan *internet*. Jika tidak terhubung, maka *game online* tersebut tidak bisa dimainkan. Biasanya *game online* memungkinkan satu pemain (*player*) *game* untuk dapat saling terhubung dengan pemain yang lain. Sehingga hal tersebut dapat memungkinkan pemain satu dnegan pemain yang lainnya saling berkontak, baik itu dalam bentuk permainan (seperti pukul-memukul, kejar-kejaran, dan lain-lain) atau bisa juga saling berkirim pesan. Tentunya hal itu mirip seperti layanan pada layanan sosial media. (*temukan* 2019)

Game online menurut Bobby Bodenheimer adalah program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok di seluruh dunia dan

permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh komputer. (Anita S, 2018)

Game online juga merupakan teknologi dari pada *genre*, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dari pada pola tertentu *gameplay*. *Game online* yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan *smartphone* atau komputer. Salah satu keuntungan dari *game online* adalah kemampuan untuk terhubung ke pemain lain. serta ketersediaan berbagai jenis permainan untuk semua jenis pemain *game*. Salah satu contoh yang dapat penulis angkat ialah seperti *Free Fire* dan *Mobile Legend* yang populer sekarang ini, yang banyak di mainkan pada kalangan peserta didik pada *smartphone* mereka. (Sihotang et al, 2021)

a. Sejarah Perkembangan *Game Online*

Game online atau kerap disebutkan *online game* adalah sebuah permainan (*game*) dimainkan di pada suatu jaringan (baik *LAN* atau *Internet*). Perkembangan *game online* sendiri tidak terlepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer tersebut. Meletusnya *game online* sendiri sebagai cerminan dari cepatnya jaringan komputer yang dulunya bertaraf kecil (*small local network*) sampai jadi *internet* dan semakin berkembang sampai sekarang ini. *Game Online* sekarang ini tidak sama dengan saat *game online* dikenalkan untuk pertamanya kali. Di saat ada pertamanya kali tahun 1960, komputer cuman dapat digunakan untuk dua orang untuk bermain *game*. Lantas nampaklah komputer dengan kekuatan

time-sharing hingga pemain yang dapat mainkan game itu dapat semakin banyak dan tidak harus ada di satu ruang yang serupa (*Multiplayer Game*). (Rianto, 2022)

pada tahun 1970 saat jaringan komputer berbasis paket (*packet based computer networking*), jaringan komputer bukan hanya hanya LAN (*Local Area Network*) saja tapi telah meliputi WAN (*Wide Area Network*) dan jadi *Internet*. *Game online* pertama kalinya ada umumnya ialah beberapa *game* replikasi perang atau pesawat yang digunakan untuk kebutuhan militer yang pada akhirnya dilepaskan lalu dikomersialkan, beberapa *game* ini selanjutnya memberikan inspirasi beberapa *game* lainnya ada dan berkembang. (Farhan, 2017)

Pada tahun 1995, *games online* benar-benar mengalami perkembangan, apalagi setelah pembatasan *NSFNET* (*National Science Foundation Network*) dihapuskan sehingga akses ke *domain* lengkap dari *internet*. Kesuksesan *moneter* menghampiri perusahaan-perusahaan yang meluncurkan permainan ini, sehingga persaingan mulai tumbuh dan menjadikan *games online* semakin berkembang hingga hari ini. (Surbakti, 2017)

b. Jenis- Jenis Game Online

Pada penelitian (Prabowo, 2018) di sebutkan *Genre Game Online* adalah jenis-jenis *game* ditinjau dari cara memainkannya. Contoh-contoh *game* tersebut yaitu:

1) RTS (*real time strategy*)

Real Time Strategy adalah *genre* suatu permainan komputer yang memiliki ciri khas berupa permainan perang yang tiap pemainnya memiliki suatu negara, negara tersebut dikelola dalam hal pengumpulan sumberdaya (alam, manusia, ekonomi), pengaturan strategi pasukan-pasukan tempur, diplomasi dengan negara tetangga, peningkatan ekonom, pengembangan keyakinan.

2) FPS (*first person shooter*)

Jenis permainan tembak menembak dengan tampilan pada layar pemain adalah sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, tiap tokoh karakter mempunyai kemampuan yang berbeda-beda dalam tingkat akurasi menembak, reflek menembak. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang. Permainan ini bisa berupa misi melumpuhkan penjahat atau alien, kadang juga sejumlah pemain dibagi beberapa tim yang bertugas melumpuhkan tim lainnya, sebelum dilumpuhkan. Ciri utama lain adalah penggunaan senjata genggam jarak jauh.

3) RPG (*role playing game*)

Sebuah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditentukan. Asal tetap mengikuti

peraturan yang ditetapkan, para pemain bisa berimprovisasi membentuk arah dan hasil akhir permainan ini.

4) *Life Simulation Games*

Permainan simulasi kehidupan ini meliputi kegiatan individu dalam sebuah tokoh karakter. Dalam memainkan tokoh karakter tersebut pemain bertanggung jawab atas inteligen serta kemampuan fisik dari tokohnya tersebut. Tokoh karakter tersebut memerlukan kebutuhan layaknya manusia seperti kegiatan belajar, bekerja, belanja, bersosialisasi, memelihara hewan, memelihara lingkungan dan lain-lain. Lawan mainnya bisa berupa pemain lain yang memainkan karakter sebagai tetangga maupun computer dengan kecerdasan buatan tingkat tinggi.

4. Fenomena *Game Online* di Kalangan Siswa

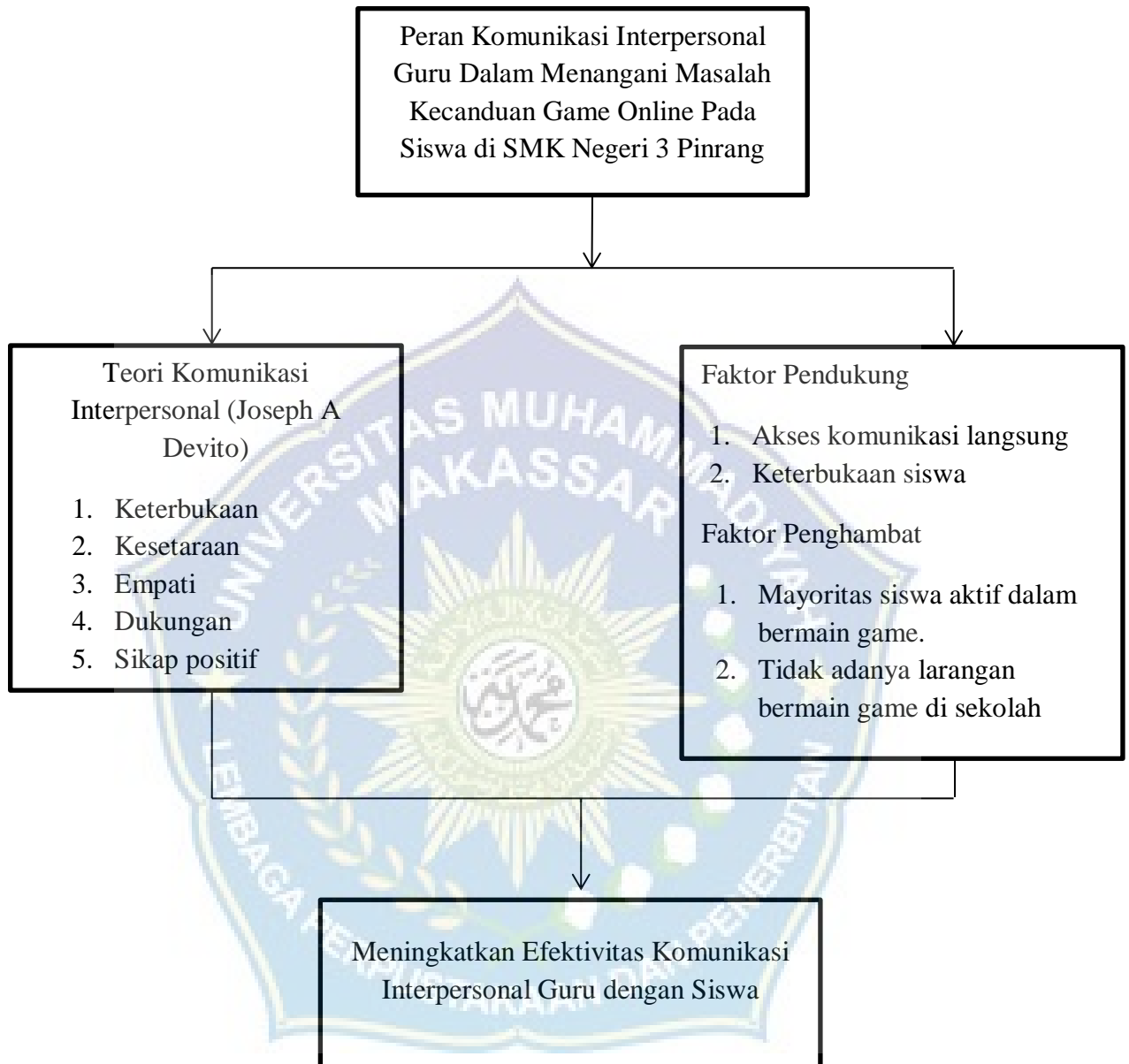
Fenomena bermain *game online* di kalangan remaja merupakan suatu hal yang harus diperhatikan. munculnya *game online* telah menimbulkan risiko baru bagi siswa, yakni resiko kecanduan *game online*. *Game online* memiliki sifat *seductive* (menggairahkan), yaitu membuat individu merasa bergairah memainkannya hingga menimbulkan perilaku adiksi. Individu rela terpaku di depan *monitor* selama berjam-jam. Apalagi permainan pada *game online* dirancang untuk suatu *reinforcement* atau pengaturan yang bersifat "segera" begitu permainan berhasil melampaui target tertentu. Sehingga *game* ini membuat remaja semakin tertantang dan terus-menerus menekuninya serta mengakibatkan siswa tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari. (Fitri et al, 2018)

Di sekolah siswa yang telah kecanduan game online ini juga sering melakukan hal hal yang merugikan diri sendiri dan orang lain seperti bolos sekolah, bermain *game* saat sedang belajar, mengganggu dan bertengkar dengan teman sekolahnya, sering telat ke sekolah, tidak fokus, sering ketiduran di kelas. (Rahmi, 2020)

C. Kerangka Pikir

Kerangka berfikir sebagai sub bab yang berfungsi buat menerapkan secara sekilas terkait struktur pada proses penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Sehingga arah penelitian akan dilakukan oleh peneliti. Sebagai akibatnya arah penelitian akan bisa dipahami sang pembaca menggunakan hanya melihat kerangka berfikir dalam penelitian ini. Agar bisa dipahami lebih jelas dan terstruktur peneliti akan menyampaikan gambaran terkait alur dalam penelitian yang akan dilakukan menggunakan memberikan ilustrasi berupa bagan yang terstruktur terkait konsep dalam penelitian. Berikut ilustrasi kerangka pikir berdasarkan *grand* teori:

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Fikir



D. Fokus Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, Penelitian ini berfokus pada Peran Komunikasi Interpersonal Guru Dalam Menangani Masalah Kecanduan *Game Online* Pada Siswa di SMK Negeri 3 Pinrang.

E. Deskripsi Fokus

Penelitian ini membatasi penelitian pada komunikasi interpersonal yang dilakukan oleh guru dalam menangani masalah kecanduan game online pada siswa. Dengan memahami peran komunikasi interpersonal guru yang dilandasi dengan adanya keterbukaan, keterbukaan yang dimaksud disini ialah komunikasi terbuka antara guru dengan siswa. Kemudian kesetaraan, kesetaraan yaitu guru berlaku adil pada semua siswa dan komunikasi yang terjadi antara guru dan siswa itu berimbang tanpa ada pihak yang keberatan. Selanjutnya empati, empati yaitu, guru yang memahami perasaan siswa serta peduli dengan siswa. kemudian dukungan, dukungan yaitu guru memberikan dukungan dan dorongan kepada siswa dalam menangani masalah kecanduan *game*. Serta sikap positif, sikap positif yaitu, guru dapat memotivasi siswa ke hal hal yang positif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana guru di SMK Negeri 3 Pinrang menggunakan komunikasi interpersonal untuk mengidentifikasi, mencegah dan membantu siswa dalam menangani masalah kecanduan game online pada siswa. Penelitian ini juga berupaya mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat komunikasi interpersonal yang dihadapi oleh guru dalam menjalankan peran mereka.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Waktu Dan Lokasi

Penelitian ini telah dilaksanakan selama 2 (dua) bulan yaitu dari bulan Desember hingga bulan Januari . Dengan lokasi penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 3 Pinrang, Kabupaten Pinrang, Provinsi Sulawesi Selatan.

B. Jenis Penelitian Dan Tipe Penelitian

Jenis Penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian deskriptif kualitatif. Dimana jenis penelitian ini menjelaskan mengenai suatu aturan penelitian yang menggunakan data deskriptif seperti kata yang tertulis dan lisan dari objek yang diteliti serta tingkah laku yang bisa diamati (Sugiyono 2003).

C. Informan

Pemilihan informan yang tepat juga dapat mempengaruhi validitas dan reliabilitas hasil penelitian. Dengan memilih informan yang memiliki pengetahuan dan pengalaman yang relevan dengan topik penelitian, peneliti dapat memperoleh data yang akurat dan bermakna. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan pendekatan *purposive sampling* untuk memilih informan yang tepat.

Pendekatan ini merupakan pendekatan dengan teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu, misalnya orang tersebut dianggap paling tahu tentang apa yang peneliti harapkan. Dengan begitu,

pendekatan ini dapat membantu peneliti untuk memilih informan berdasarkan kriteria tertentu. Adapun kriteria informan yang dapat memberikan informasi kepada peneliti yaitu:

1. Guru yang dapat memahami karakter siswa di SMK Negeri 3 Pinrang
2. Siswa aktif bermain game online di SMK Negeri 3 Pinrang

Tabel 3.1 Informan

NO	NAMA	KETERANGAN
1	Husniati, S,Pd	Guru Bimbingan Konseling
2	Agus Waluyo, S.Kom	Guru Mapel
3	Andi Hadijah Latif, S	Wali Kelas
4	A. Muh. Rajib	Siswa
5	Rahmat Hidaya	Siswa
6	Alifya M	Siswa

D. Sumber Data

1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh dari sumber aslinya atau data utama seperti informan yang diwawancarai untuk pengambilan data. Sumber data primer di SMK Negeri 3 Pinrang; guru BK , guru mata pelajaran dan siswa yang aktif bermain game online.

2. Data Sekunder

Data Sekunder merupakan data yang diperoleh melalui beberapa sumber informasi, seperti dokumen-dokumen, laporan, studi literatur yang dilakukan terhadap banyak buku, serta referensi lain yang memiliki penulisan yang relevan dan objektif untuk penyusunan skripsi. (Ardial, 2015)

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Prosedur ini merupakan persepsi langsung terhadap suatu objek eksplorasi dalam mendapatkan data sebagai data, informasi dan realitas yang tepat yang diidentifikasi dengan objek yang akan diteliti. Prosedur ini digunakan untuk menentukan kesesuaian data saksi dengan kebenaran dengan menyebutkan fakta-fakta yang dapat dilihat langsung dari objek pemeriksaan dan mengontrol legitimasinya. (Vadillah, 2021)

2. Wawancara.

Wawancara yaitu pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui Tanya jawab sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topic tertentu (Esterberg, 2010 dalam (Cahyani, 2019)). Oleh sebab itu, dengan melalui teknik ini penulis melakukan langsung terhadap informan agar menjawab pertanyaan-pertanyaan lisan yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti dengan tujuan untuk melengkapi data.

3. Dokumentasi

Data yang diperoleh dari analisis dokumen dapat digunakan sebagai data pendukung dan pelengkap bagi data primer yang diperoleh melalui observasi dan wawancara. Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. (Ismail, 2021)

F. Teknik Analisis Data

Sugiyono (dalam penelitian Hikma 2020) menjelaskan bahwa pengujian data yang dilakukan dengan cara pengumpulan data melalui metodologi pencatatan ataupun dialektika untuk bisa mendapatkan informasi yang akurat dan mudah di pahami baik oleh individu ataupun orang lain agar bisa di gunakan sebagai referensi dalam bertindak.

Penelitian ini menggunakan analisis data yang dikemukakan oleh Milles dan Huberman yang berpendapat bahwa terdapat tiga proses yang berlangsung secara interaktif. Pertama yaitu, penyederhanaan argumentasi berupa, memfokuskan, pengerucutan, serta penyimpulan informasi dari berbagai sumber yang didapatkan berupa dokumen, arsip, serta hal lainnya, sementara jalan memperjelas, memperpendek, membuang yang tidak perlu, menentukan fokus, lalu mengumpulkan informasi untuk di jadikan sebagai kesimpulan Kedua, penyaringan data yang di perlukan dengan baik agar lebih mudah untuk di pahami. Penyaringan bisa berupa matrik, gambar, skema, jaringan kerja, *table* dan seterusnya. Ketiga melakukan penyimpulan

sementara secara, terbuka. Kesimpulan akhir akan dilakukan setelah pengumpulan data berakhir. (Hikma, 2020)

G. Teknik Pengabsahan Data

Uji validasi data atau pengabsahan data penelitian ini melalui pendekatan analisis Triangulasi. Sugiyono (dalam penelitian Sahbani 2021) menjelaskan bahwa, Triangulasi dalam pengujian kredibilitas diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan waktu.

Pengabsahan data pada penelitian ini menggunakan dua jenis triangulasi yaitu triangulasi sumber dan waktu. Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber, seperti buku dan referensi lainnya. Sedangkan triangulasi waktu dilakukan dengan cara melakukan pengecekan dengan wawancara, observasi atau teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda. (Sahbani, 2021)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Objek Penelitian

1. Sejarah

SMK Negeri 3 Pinrang adalah sekolah kejuruan pertama di Kabupaten Pinrang berbasis teknologi. berlokasi di Jalan Poros Pinrang Pare KM. 13 Desa Pananrang, Kecamatan Mattirobulu yang berjarak sekitar 13 KM dari selatan Ibu Kota Kabupaten Pinrang.

UPT SMKN 3 Pinrang didirikan sejak tahun 2006 dengan Nomor SK : 420/529/DPK/2006, tanggal 07/02/2006. Di bawa pimpinan Drs. Sakri Condeng, M.Si selaku kepala sekolah pertama. Saat itu, SMK Negeri 3 Pinrang melayani 3 kompetensi keahlian diantaranya, Teknik Otomotif, Teknik Audio Video, dan Teknik Pemanfaatan Instalasi Listrik.

Gambar 4.1 SMK Negeri 3 Pinrang



Sumber: smkntigapinrang.sch.id

Ditahun ketiga, SMK Negeri 3 Pinrang kembali membuka kompetensi keahlian baru yaitu Teknik Komputer Jaringan dan di tahun berikutnya kembali membuka kompetensi keahlian baru yaitu Multimedia, sehingga jumlah kompetensi keahlian yang dilayani sebanyak 5 kompetensi keahlian.

Pada tahun 2013, pemerintah melakukan kebijakan dengan merotasi beberapa sekolah. Tepat pada tanggal 20 Oktober 2013, SMK Negeri 3 Pinrang mengalami pergantian pimpinan yakni Drs. H. Abdul Azis, M.Pd. sebagai kepala sekolah baru. Berkat kerja keras, semangat, dan ide cemerlangnya, SMKN 3 Pinrang mengalami perubahan yang cukup pesat. Mulai dari adanya penambahan dua kompetensi keahlian yakni Akuntansi dan Administrasi Perkantoran, pembangunan ruang kelas baru, penambahan ruang praktik siswa, pembenahan sarpras, hingga jumlah peserta didik yang setiap tahunnya mengalami peningkatan.

Gambar 4.2 Pekerangan SMK Negeri 3 Pinrang



Sumber: smkntigapinrang.sch.id

2. Visi – Misi

a. Visi Smk Negeri 3 Pinrang

Menjadi Sekolah Menengah Kejuruan yang unggul, religius, berkarakter, berdaya saing, dan berwawasan lingkungan

b. Misi Smk Negeri 3 Pinrang

- 1) Mengembangkan model pendidikan kejuruan yang unggul di bidang teknologi dan bisnis manajemen berbasis e-learning.
- 2) Mengembangkan standar rancangan pelaksanaan proses pembelajaran yang religius dan berkarakter.
- 3) Mengembangkan standar fasilitas pembelajaran yang berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).
- 4) Meningkatkan peran aktif warga sekolah dalam upaya pelestarian, perlindungan, dan pencegahan akibat pencemaran dan kerusakan lingkungan.
- 5) Melakukan sertifikasi kompetensi di bidang teknologi dan bisnis manajemen.
- 6) Mengembangkan jiwa kewirausahaan melalui produksi barang dan jasa yang berorientasi pelanggan
- 7) Mengembangkan dan mendayagunakan potensi sumber daya internal dan eksternal
- 8) Mengembangkan sistem manajemen mutu dalam pembelajaran formal dan informal

3. Identitas Sekolah

a. Nama Sekolah : SMK NEGERI 3 PINRANG

b. NSS : 411191404003

c. NPSN : 40311879

d. Kompetensi Keahlian :

1) Teknik Kendaraan Ringan (TKR)

2) Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL)

3) Teknik Komputer Dan Jaringan (TTJ)

4) Multimedia (MM)

5) Akuntansi (AK)

6) Manajemen Perkantoran (MP)

e. Alamat Sekolah

Provinsi : Sulawesi Selatan

Kabupaten : Pinrang

Kecamatan : Mattirobulu

Desa : Pananrang

Jalan : Poros Pinrang-Parepare Km. 13

Kode Pos : 91271

Telepon / Fax : 0421-3910003

E-Mail : Smknegeri3pinrang@Gmail.Com

Website : <Http://Smkntigapinrang.Sch.Id>

- f. Klasifikasi Geografis : Pedesaan
- g. Sekolah Dibuka : Tahun 2006
- h. Status Sekolah : Negeri
- i. Waktu Penyelenggaraan Pembelajaran : Pagi
- j. Tempat Prakerin : Lembaga Pemerintah Dan Swasta
- k. Sk Pendirian Sekolah : 420/529/Dpk/2006 Tgl Sk :
07/02/2006

l. Akreditasi : A

4. Sturuktur Organisasi

- a. Kepala Sekolah : Drs. H. Nurali,
- b. Kepala Tata Usaha : H. Syahrir, S.Pd.
- c. Wakasek Kurikulum : Drs. H. Herman
- d. Wakasek Sarpras : Mursalin, S. Pd.
- e. Wakasek Kesiswaan : Najab, S.E., Mm.Pd.
- f. Wakasek Humas : Drs. Supu
- g. Wakasek Sdm : Wahyudi Syahrir, S. Pd.
- h. Kepala Kompetensi Keahlian :
- 1) TKR : Ansarullah, S.Pd.
 - 2) TITL : Adhy Fadjar Majid, S.Pd.
 - 3) TKJ : Agus Waluyo, S.Kom
 - 4) MM : Abdul Wahab Tahir, S.Kom.,Mm
 - 5) AK : Andi Nurhana, S.E.
 - 6) MP : Muhammad Hasrul Yahya, S.Pd

i. Kepala Labolatorium

- 1) TKR : Ramli M, S.Pd
- 2) TITL : Muhammad Tahir, S.Pd
- 3) TKJ : Dedhy Nurdiansyah, S. Kom
- 4) MM : Makbul Aris, S. Kom
- 5) AK : Husniati, S.Pd
- 6) MP : Ramsang

j. Guru dan Tenaga Kependidikan

Tabel 4.1 Jumlah Guru dan Tenaga Kependidikan

No.	Guru / Tenaga Kependidikan	P	L	Jumlah
1.	Guru ASN PNS	11	20	31
2.	Guru ASN PPPK	4	9	13
3.	Guru Non ASN	21	4	25
4.	Tenaga Kependidikan ASN PNS	0	1	1
5.	Tenaga Kependidikan Non ASN	4	4	8
Jumlah		40	38	78

k. Rombel

Tabel 4.2 Jumlah Rombel

No	Kompetensi Keahlian	Kelas X	Kelas XI	Kelas XII	Jumlah
1	Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL)	2	2	2	6

2	Teknik Kendaraan Ringan (TKR)	2	2	2	6
3	Teknik Komputer Jaringan (TKJ)	2	2	2	6
4	Multimedia	2	2	2	6
5	Manajemen Perkantoran (MP)	1	0	0	1
6	Akuntansi	2	1	2	5
Jumlah		11	9	10	30

5. Peserta Didik

Tabel 4.3 Berdasarkan Jenis Kelamin

Laki - Laki	Perempuan	Jumlah
507	304	811

Tabel 4.4 Berdasarkan Tingkat Pendidikan

Tingkat Pendidikan	L	P	Jumlah
Tingkat 10	155	110	265
Tingkat 11	195	78	273
Tingkat 12	157	116	273
Jumlah	507	304	811

Tabel 4.5 Berdasarkan Umur

Usia	L	P	Jumlah
< 6 Tahun	0	0	0
6 - 12 Tahun	0	0	0
13 - 15 Tahun	118	92	210
16 - 20 Tahun	388	212	600
> 20 Tahun	1	0	1
Jumlah	507	304	811

B. Hasil Penelitian

1. Bentuk Komunikasi *interpersonal* guru dalam menangani masalah kecanduan *game online* pada siswa

Dalam proses komunikasi *interpersonal* guru dengan siswa, hubungan *interpersonal* antara keduanya terjalin dengan baik, baik itu dalam jam pelajaran maupun diluar jam pelajaran. Maka dari itu, hal tersebut dapat mendukung komunikasi yang dilakukan terjalin dengan efektif.

Penulis telah melakukan beberapa wawancara terkait dengan komunikasi guru dengan siswa yang mengalami kecanduan *game online*. Adapun pemaparannya sebagai berikut:

Saat ini perkembangan *game online* sangat diminati dan marak terjadi, terlebih lagi di lingkungan sekolah. Di SMK Negeri 3 Pinrang sendiri termasuk sekolah yang memiliki siswa yang aktif dalam menggunakan *game online*. Seperti yang disampaikan oleh guru Agus Waluyo, S.Kom :

“jadi, disini itu cukup marak penggunaan game online dan hampir di semua kelas gemar barmain game online, terutama bagi siswa laki laki. Hal ini juga menjadi salah satu kerasahan bagi para guru yaitu dampak yang ditimbulkan game online”.
(wawancara 19/12/2023)

Dari pemaparan di atas, diketahui bahwa *game online* memiliki dampak buruk terhadap siswa. Dampak tersebut tidak hanya berimbas pada kesehatan, lingkungan sosial tetapi juga berimbas pada motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penulis, guru selaku pendidik di lingkungan sekolah juga berupaya dalam menangani masalah tersebut dengan beberapa pendekatan komunikasi interpersonal.

a. Keterbukaan

Dalam berkomunikasi tentunya diperlukan pendekatan pendekatan yang mendalam agar siswa dapat terbuka dan merasa nyaman berkomunikasi dengan guru. Pada bagian ini penulis akan menguraikan keterbukaan guru dengan siswa.

Biasanya siswa cenderung tertutup dalam menceritakan masalah pribadinya kepada guru, mereka lebih nyaman berbicara dengan teman sebaya mereka. Mereka lebih nyaman berbicara dengan santai ketimbang harus berbicara empat mata dengan guru di dalam suatu ruangan. Hal ini disampaikan oleh guru BK Husniati, S.Pd :

“siswa kurang nyaman jika harus dipanggil keruangan untuk berdiskusi, jadi saya melakukan pendekatan dengan cara mendatangi mereka saat asyik bermain game dan bertanya tanya terkait game online seolah olah saya tertarik dengan game itu, dengan begitu siswa merasa lebih nyaman dan terbuka ketika berbincang dengan saya. Nah, ketika mereka sudah merasa nyaman disitulah saya masuk dan menanyakan berbagai hal seperti, kenapa bermain game?, apa dampak yang dirasakan? dll ”.(wawancara 19/12/2023)

Hal ini juga didukung oleh pernyataan informan A.M.R siswa kelas XII Teknik Instalasi Tenaga Listrik:

“ jika berbicara dengan guru, saya nyaman nyaman saja tidak canggung sama sekali karena guru juga berbicara dengan santai selayaknya teman jadi kami juga bebas bercerita apa saja dengan guru. ya, selagi kita tidak berkata kasar”.(wawancara 19/12/2023)

Selanjutnya informan Agus Waluyo, S.Kom selaku guru mata pelajaran juga menyampaikan bentuk keterbukaan guru:

“pendekatannya itu ya, mengajak siswa untuk terus berbicara, karena siswa yang yang selalu diajak bicara atau mengobrol pasti lambat laun akan terbuka dengan sendirinya. Dengan begiu kita bisa mengetahui karakternya seperti apa? dengan mengetahui karakternya, kita jadi tahu ini anak, cara untuk membimbing yang cocok sama dia itu seperti apa? Dan bagaimana?”

Dari pernyataan para informan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam berkomunikasi, pendekatan yang mendalam sangat penting untuk menciptakan keterbukaan antara guru dan siswa. Guru BK Husniati, S.Pd., menjelaskan bahwa siswa cenderung tertutup dalam menceritakan masalah pribadinya kepada guru dan lebih nyaman berbicara dengan teman sebaya. Oleh karena itu, dia menerapkan pendekatan yang santai dan mendatangi siswa saat bermain game untuk menciptakan suasana yang lebih nyaman. Hal ini memungkinkan siswa merasa terbuka ketika berkomunikasi dengan guru, dengan berdiskusi tentang berbagai masalah, termasuk dampak berlebihan bermain *game online*.

Gambar 4.3 Suasana komunikasi terbuka yang dilakukan guru



Selanjutnya, informasi dari Agus Waluyo, S.Kom., menunjukkan bahwa pendekatan terus-menerus mengajak siswa untuk berbicara dapat membantu membuka keterbukaan siswa secara alami. Dengan berbicara secara terus-menerus, guru dapat lebih memahami karakter siswa dan menyesuaikan metode pembimbingan yang sesuai dengan karakteristik mereka.

Adapun pernyataan lain yang dikemukakan oleh Andi Hadijah Latif selaku wali kelas terkait bentuk keterbukaan guru yaitu:

“ kalau berbicara tentang keterbukaan guru, saya rasa walaupun sikap terbuka tersebut diterapkan secara intentsif , mungkin kurang mendapatkan respon dari siswa, karena setiap siswa memiliki tingkat gaya dan respon yang berbeda, maka dari itu kami mencoba untuk menerapkan tindakan punishment dan juga reward terhadap aksi positif siswa (wawancara 23/01.2024)

Dari hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa sikap keterbukaan yang dilakukan guru meliputi dengan adanya tindakan *punishment* bagi siswa yang melanggar dan siswa yang ketahuan bermain game saat di dalam kelas dan *reward* siswa bagi siswa yang memiliki peningkatan atau pencapaian baik itu pencapaian besar maupun pencapaian kecil. Karena dilihat dari siswa yang memiliki tingkat gaya dan respon yang berbeda dalam menanggapi sikap guru. Dengan demikian, tindakan *punishment* dan *reward* menjadi bagian dari strategi yang diimplementasikan untuk meningkatkan interaksi positif antara guru dan siswa.

b. Kesetaraan

Kesetaraan dalam berkomunikasi merupakan sebuah tindakan yang dimana dalam berkomunikasi dengan seseorang atau kelompok itu setara tanpa membedakan tiap individu serta adanya perlakuan yang sama tanpa memprioritaskan satu individu. Hal ini juga diungkapkan guru BK Husniati, S.Pd:

kami para guru itu selalu berlaku adil pada siswa, jadi kami memperlakukan mereka itu sama. Mau dia bodoh, mau dia pintar, kaya, miskin, cantik, jelek atau ada perbedaan suku, ras dan agama, itu semua sama saja dimata kami. Perlakuan kami tuh sama, jadi selama dia bercerita tentang masalahnya pasti kami dengarkan atautkah dia melanggar pasti kami hukum” ”. (wawancara 19/12/2023)

Pada wawancara Husniati, S.Pd mengungkapkan bahwa, semua guru itu memperlakukan siswa dengan setara dan adil tanpa membedakan tiap siswa. Guru juga memberikan kesempatan yang sama

terhadap semua siswa tanpa memprioritaskan siswa lain. Hal yang dilakukan guru itu seperti mendengarkan, memberikan perhatian, kepedulian dan menghargai setiap argument siswa, serta memberikan hukuman yang adil bagi siswa yang melanggar aturan. Hal ini juga disampaikan R.A siswa kelas XII Teknik Instalasi Tenaga Listrik:

“guru selalu memberikan kami ruang untuk bercerita dan mendengarkan keluh kesah kami serta menyelesaikan permasalahan kami tanpa membeda-bedakan atau megistimewakan satu siswa. guru kami juga dalam menindak siswa siswa yang melanggar selalu berbuat adil dengan tegas menghukum siswa yang melanggar, jika ada siswa yang bermain game sementara kelas dimulai atau berlangsung, guru akan menyita hp siswa hingga jam pelajaran selesai atau menyita dengan jangka waktu yang ditentukan”. (wawancara 19/12/2023)

Dari pernyataan di atas, terlihat bahwa guru mereka memperlakukan siswa itu sama seperti mendengarkan keluh kesah siswa meberikan ruang bagi siswa untuk menyuarakan pendapatnya dan menyelesaikan permasalahan mereka tanpa mengistimewakan satu siswa dan siswa juga merespons positif terhadap pendekatan guru yang adil dan tegas. Meskipun hukuman diterapkan dengan ketegasan, siswa merasa bahwa itu dilakukan secara adil dan sebagai respons terhadap pelanggaran aturan yang jelas.

Selanjutnya informan A.M siswa kelas XI Teknik Komputer Jaringan, menyatakan bentuk kesetaraan komunikasi guru dengan siswa :

“sebelum pelajaran dimulai guru membuat kesepakatan dengan siswa dan akan memberikan konsekuensi/ sanksi

apabila lebih memilih bermain game daripada mengerjakan tugasnya”. (wawancara 19/12/2023)

Pernyataan diatas menunjukkan adanya kesetaraan dalam berkomunikasi, hal ini dapat dilihat dari komunikasi guru dan siswa yang menyepakati suatu aturan yang telah dibuat bersama tanpa ada satu pihak yang teridentimidasi atau dirugikan. Dengan demikian, kesetaraan dalam berkomunikasi tidak hanya tercermin dalam perlakuan, tetapi juga dalam partisipasi aktif dan keterlibatan kedua belah pihak dalam membentuk aturan dan konsekuensi bersama.

c. Empati

Dengan rasa empati guru terhadap siswa yang kecanduan *game online* guru memberikan nasehat, menegur dan memberi saran kepada siswa. Apalagi siswa di SMK Negeri 3 Pinrang terbilang aktif dalam bermain *game online*. Jadi sikap empati guru memang dibutuhkan dalam membantu siswa menangani masalah kecanduan *game online*. Seperti yang disampaikan oleh guru BK Husniati, S.Pd

“kami para guru juga resah dengan dampak game online bagi siswa. Mereka jadi lupa waktu karena sibuk dengan game-nya bahkan rela tidak makan demi bermain game dengan temannya. Tidak hanya itu mereka juga kurang fokus dalam belajar kadang mereka juga diam diam bermain game dibelakang ketika guru sedang mengajar. Memang tidak ada hukuman khusus tapi itu juga tergantung dari guru yang mengajar pada saat itu. Tapi yah, kami memang sebagai guru hanya bisa memberikan ruang bagi siswa untuk bercerita, menasehati, memberikan saran bahwa bermain game yang berlebihan itu tidak baik bagi mereka”(wawancara 19/12/2023)

Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya bentuk kepedulian dan keprihatinan guru terhadap siswa yang mengalami kecanduan *game online* dengan memberikan nasehat, teguran, dan saran kepada siswa dengan pemahaman terhadap dampak negatif *game online* terhadap siswa.

Gambar 4.4 Proses komunikasi guru yang menasehati siswa



Selain itu, pernyataan lain juga diungkapkan Andi Hadijah Latif selaku wali kelas terkait dengan bentuk empati guru:

“ saya tau kalau kecanduan game online itu, tidak baik bagi diri mereka dan dapat mengganggu konsentrasi siswa dalam belajar, maka dari itu saya melakukan punishment seperti, memberikan efek jera dengan menangkap hp mereka ketika kedatangan bermain game dikelas serta mengumpulkan hp sebelum pembelajaram unuk menghindari bermain game didalam kelas.” ”(wawancara 19/12/2023)

Berdasarkan pernyataan diatas diketahui bahwa Wali kelas tersebut menyadari bahwa kecanduan game online dapat merugikan siswa dan

mengganggu konsentrasi belajar. Sebagai respons, guru menerapkan tindakan *punishment* dengan memberikan efek jera, seperti menangkap hp siswa yang kedapatan bermain game di kelas dan mengumpulkan hp sebelum pembelajaran dimulai.

Pendekatan ini menunjukkan perhatian guru terhadap kesejahteraan dan pembelajaran siswa, serta upaya untuk mencegah gangguan dalam proses pembelajaran. Tindakan punishment yang diambil bukan hanya sebagai hukuman semata, tetapi juga sebagai strategi untuk membantu siswa menghindari kebiasaan yang dapat merugikan diri mereka sendiri.

Selain itu, informan A.M siswa kelas XI Teknik Komputer Jaringan, juga mengungkapkan bentuk empati guru terhadap siswa yang kecanduan *game online*:

“ menurut saya pribadi guru sangat berperan penting dalam penanganan masalah kecanduan game online. Seperti yang telah dilakukan yaitu dengan mengadakan sosialisasi penyalahgunaan gadget seperti bermain game online secara berlebihan ” (wawancara 19/12/2023)

Dari pernyataan diatas diketahui bahwa dengan adanya sosialisasi terkait penyalahgunaan gadget dapat memberikan pemahaman dan pengajaran kepada siswa bahwa penyalahgunaan gadget termasuk bermain game secara berlebihan dapat menimbulkan efek yang serius.

Jadi dapat diketahui bahwa kepedulian dan keprihatinan guru terhadap siswa yang mengalami kecanduan game online tercermin dalam tindakan mereka memberikan nasehat, teguran, dan saran. Guru secara

empatik berusaha membantu siswa mengatasi masalah kecanduan game online dengan pemahaman terhadap dampak negatifnya. Selain itu, tindakan seperti pemberian efek jera dan sosialisasi tentang penyalahgunaan gadget juga merupakan upaya guru untuk melibatkan siswa dalam pemahaman dampak serius dari kecanduan game online serta mencegah gangguan dalam proses pembelajaran.

d. Dukungan

Sikap mendukung terhadap siswa ini bertujuan untuk menghasilkan hal positif dari sisi bermain *game online*. Untuk itu para guru sepakat untuk mengadakan *Tournament Mobile Legends* pada kegiatan Porseni sekolah dengan beberapa pertimbangan. Seperti yang dikatakan Agus Waluyo, S.Kom.

“kami mengadakan Tournament ini dengan alasan yang pertama, untuk merangkul siswa, sebagaimana hobi mereka bermain game online dengan harapan mereka dapat merealisasikan bakat mereka dan siapa tau juga dari mereka ada yang ingin bergelut di bidang E-sport, ya, kami dukung dukung saja. Yang kedua, dengan mengadakan tournament ini dapat memotivasi siswa, karena persyaratan mengikuti tournament ini adalah melengkapi tugas tugas, melengkapi nilai/daftar kehadiran minimal 80% dan untuk yang kelas 12 itu mereka harus menyelesaikan laporan Prakerin dan ditanda tangani oleh ketua jurusan dan wali kelas”. (wawancara 19/12/2023)

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa sikap mendukung dari para guru terhadap siswa, yang tercermin dalam keputusan untuk mengadakan *Tournament Mobile Legends*, memiliki tujuan positif. Keputusan ini diambil dengan pertimbangan merangkul

hobi siswa dalam bermain game online dan memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengembangkan bakat, terutama dalam dunia *E-sport*. Selain itu, *tournament* ini dijadikan sebagai motivasi bagi siswa dengan menerapkan persyaratan partisipasi yang mencakup kelengkapan tugas, nilai dan kehadiran. Guru juga meyakini dan berharap bahwa dengan adanya *tournament* ini siswa dapat tetap mempertahankan nilai, tugas-tugas dan kehadirannya, sehingga di tahun depan mereka dapat berpartisipasi dalam *tournament game online* ini. Nah hal tersebut juga diharapkan agar dapat meminimalisir dampak buruk *game online* ke hal yang positif.

Adapun pernyataan R.H informan siswa kelas XII terkait dukungan guru melalui *turnamen game online*:

“setelah mendengar bahwa akan ada turnamen game online, saya sangat senang dan bersemangat untuk mengikuti tournament tersebut, tetapi memang persyaratan untuk berpartisipasi itu dibutuhkan kelengkapan tugas-tugas, nilai, dan kehadiran, sehingga banyak yang tidak dapat berpartisipasi karena tidak memenuhi syarat. Jadi teman teman yang lain berusaha untuk memenuhi persyaratan”. (wawancara 19/12/2023)

Pada wawancara diatas dapat disimpulkan dengan diadakannya tournament tersebut dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa dalam melengkapai tugas-tugas, nilai dan kehadiran mereka yang mana hal tersebut dapat membuahkan hasil yang positif bagi siswa yang kecanduan *game online*.

Selain itu salah satu bentuk dukungan guru juga dikemukakan guru BK Husniati, S.Pd :

“ jadi, kami itu melakukan alternatif lain dalam mengurangi kecanduan dalam bermain game dengan mengajak dan mengikutkan siswa dalam organisasi kesiswaan, dengan mengikuti organisasi kesiswaan siswa jadi punya kesibukan sehingga waktu bermain pun jadi kurang. Yah, walaupun tidak langsung ada perubahan setidaknya siswa jadi dapat pemahaman dan pengalaman baru”. (wawancara 22/01/2024)

Dari hasil wawancara tersebut dapat diketahui Melalui keterlibatan dalam kegiatan organisasi, siswa dapat memiliki kesibukan yang dapat mengurangi waktu untuk bermain game. Meskipun perubahan tidak langsung terlihat, partisipasi dalam organisasi kesiswaan diharapkan memberikan siswa pemahaman dan pengalaman baru. Pendekatan ini menunjukkan upaya guru untuk memberikan dukungan lebih lanjut kepada siswa yang mengalami kecanduan game online, dengan mengarahkan mereka ke kegiatan positif dan membangun pemahaman baru.

e. Sikap Positif

Dalam komunikasi *interpersonal* sikap positif itu sangat diperlukan, baik itu guru maupun siswa harus saling bersikap positif, karena sikap positif akan menumbuhkan hal hal yang positif pula. Untuk menciptakan komunikasi yang positif dalam hal ini, guru selaku tenaga pendidik berusaha mengakrabkan diri dengan siswa dan sering mengajak

siswa berdiskusi serta mendengarkan keluh kesah mereka. Hal ini juga disampaikan guru BK Husniati, S.Pd

“ jadi kami juga itu berusaha mengakrabkan diri dengan siswa, misalnya seperti, ketika saya mendapati siswa yang lagi duduk-duduk di taman ataukah sedang bermain game, biasanya saya langsung datang mereka dan ikut berbaur sambil mengobrol dan kita juga ikut tertawa bersama mereka. Dan ketika mereka ingin bercerita atau curhat ya, kami siap mendengarkan, lagipula itu juga sudah menjadi kewajiban kami”. (wawancara 19/12/2023)

pernyataan tersebut juga di dukung oleh R.H siswa kelas XII Teknik Instalasi Tenaga Listrik

“kalo bagi saya, kalo dibilang dekat, sangat dekat kak, akrab juga dan sudah seperti orang tua dan anak, Dan kalo kita cerita tentang masalah rumah, pasti kita dikasi nasehat sama pencerahan. Dan Karena kebetulan saya juga sering main game, jadi sering dikasi pencererahan juga”. (wawancara 19/12/2023)

Adapun pernyataan lain yang disampaikan oleh bapak Agus Waluyo, S.Kom.

“Pendekatan saya itu seperti ini, mereka bisa main game, tetapi ada waktu untuk bermain dan ada juga waktu untuk belajar. Jadi dinasehati saja, yang penting jangan pakai kekerasan. Kalau anak jaman sekarang mau dikerasi malah dia semakin keras, namau kekerasan juga dibutuhkan, tetapi bukan dalam bentuk fisik, jadi kekerasan yang saya gunakan disini dengan mengacuhkan mereka. Pada saat mereka merasa teracuhkan, biasanya mereka akan mendekat dan bertanya tanya agar dapat mengintropeksi diri.” (wawancara 19/12/2023)

Dari wawancara tersebut diketahui bahwa dalam komunikasi interpersonal antara guru dan siswa, sikap positif sangat penting. Sikap positif ini mencakup upaya guru untuk mengakrabkan diri dengan siswa,

berdiskusi secara terbuka, mendengarkan keluh kesah mereka, dan memberikan nasihat tanpa menggunakan kekerasan fisik. Guru diwakili oleh Agus Waluyo, S.Kom., berusaha menciptakan pendekatan yang memahami kebutuhan siswa, termasuk waktu untuk bermain game dan waktu untuk belajar. Selain itu, Agus Waluyo menggunakan kekerasan dalam bentuk mengacuhkan siswa, yang diyakini dapat mendorong mereka untuk mendekat dan mengintrospeksi diri. Pendekatan ini juga didukung oleh informan siswa, R.H, yang merasa dekat dengan guru dan mendapatkan nasihat serta pencerahan ketika bercerita tentang masalah rumah atau bermain game. Komunikasi dengan adanya sikap positif dan pemahaman antara guru dan siswa menjadi kunci untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang sehat.

Keseluruhan bentuk komunikasi *interpersonal* yang dibangun oleh guru seperti yang dikemukakan oleh para informan pada wawancara diatas, menunjukkan bahwa komunikasi *interpersonal* guru dengan siswa sangat penting dalam menangani masalah kecanduan *game online*. Keterbukaan, kesetaraan, empati, dukungan, dan sikap positif menjadi fondasi komunikasi yang efektif. Guru tidak hanya mendengarkan tetapi juga berupaya memberikan panduan dan motivasi positif kepada siswa untuk mengatasi masalah kecanduan *game online*. Secara keseluruhan, pendekatan *interpersonal* ini mendukung pembentukan hubungan yang kuat

antara guru dan siswa, memotivasi perubahan positif, dan membantu siswa dalam menanggapi dampak negatif dari kecanduan *game online*

2. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Komunikasi

Interpersonal Guru Dalam Menangani Masalah Kecanduan Game Online Pada Siswa

Dalam proses komunikasi interpersonal tentu terdapat hal hal yang mendukung dan menghambat proses berjalannya komunikasi. Berikut ini dijelaskan beberapa faktor tersebut berdasarkan hasil wawancara dengan guru BK Husniati, S.Pd informan penelitian:

“ ya, kalo untuk faktor pendukung komunikasi, ya, kami kalau mau berkomunikasi dengan siswa yah langsung- langsung saja, kapan saja dan dimana saja. Siswa juga kalau diajak berkomunikasi ya, mereka terbuka dengan kita dan mau menerima kritk dan masukan. Cuman ya memang disini siswa yang aktif bermain game online itu tidak bisa dibilang sedikit, karena memang hampir seluruh siswa yang memainkannya. Jadi kami agak kesulitan untuk memantau siswa satu persatu. Terlebih lagi dari pihak sekolah juga belum menetapkan aturan larangan bermain game online di sekolah, serta belum ada teknik/cara khukus dalam menangani masalah kecanduan game online secara sah dari pihak sekolah”. (wawancara 19/12/2023)

Dari pernyataan di atas diketahui bahwa salah satu faktor pendukung utama adalah adanya akses langsung dalam berkomunikasi. Guru dapat berinteraksi dengan siswa kapan saja dan di mana saja, menyesuaikan diri dengan mudah dan cepat dalam menjalankan proses komunikasi. Selain itu, keterbukaan siswa juga menjadi faktor positif. Mereka terbuka terhadap komunikasi, mau menerima kritik, dan

menerima masukan dengan baik. dalam hal yang sama, informan juga mengungkapkan adanya faktor yang menghambat komunikasi yaitu, dengan banyaknya siswa yang aktif bermain *game online* sehingga guru sedikit kewalahan dalam mengawasi siswa secara per-individual. Selain itu, informan juga mengungkapkan bahwa pihak sekolah belum memiliki teknik atau cara khusus dalam menangani masalah kecanduan *game online*. hal ini dapat memicu keefektifan dalam mengatasi dampak negatif kecanduan game online terhadap proses pembelajaran dan komunikasi interpersonal di sekolah.

Hal ini berbeda dengan yang disampaikan Agus Waluyo, S.Kom. selaku guru mata pelajaran:

“ kalau hambatan pasti ada, hambatannya itu siswa keras kepala dan ketika ditegur mereka tidak menghiraukan dan hanya berfokus dengan game-nya saja.

Dari hasil wawancara diatas dapat diketahui bahwa siswa memiliki karakter yang berbeda-beda. Dengan adanya karakter yang berbeda-beda dapat menjadi salah satu hambatan bagi guru dalam berkomunikasi dengan siswa. Hal ini disebabkan karena ada siswa yang dapat merespon guru, ada siswa yang cuek, keras kepala dan ada juga siswa yang dapat menerima masukan dari guru.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Dari hasil observasi dan proses pengumpulan data serta wawancara yang dilakukan peneliti dapat dikemukakan bahwa komunikasi interpersonal

guru dapat mendorong dan memotivasi siswa dalam meminimalisir dampak buruk dari kecanduan *game online*. Proses komunikasi interpersonal yang dibangun oleh guru melalui beberapa bentuk upaya komunikasi.

Dalam penelitian ini membahas mengenai permasalahan utamanya ialah bagaimana peran komunikasi interpersonal guru dalam menangani masalah kecanduan *game online* pada siswa. Dengan fokus penelitian berdasarkan kajian teori komunikasi interpersonal devito yang meliputi keterbukaan, kesetaraan, empati, dukungan dan sikap positif. hal ini lebih lanjut dijelaskan sebagai berikut :

1. Keterbukaan

Menurut De Vito (Liliweri, 1991) mendefinisikan komunikasi interpersonal merupakan pengiriman pesan-pesan dari seseorang dan diterima oleh orang lain, atau sekelompok orang dengan efek dan umpan balik yang langsung. Bentuk sikap komunikasi *interpersonal* yang diwujudkan oleh guru meliputi usaha guru dalam membangun hubungan yang nyaman dengan siswa, serta berusaha mengambil hati siswa dengan berbaur dengan mereka, sehingga dapat menciptakan komunikasi yang terbuka antara siswa dengan guru. Dengan begitu, siswa dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan guru tanpa rasa canggung serta guru dapat lebih leluasa dalam mendengarkan masalah mereka dan memberikan masukan.

Selain dengan memberikan ruang yang nyaman bagi siswa, pendekatan terus-menerus mengajak siswa untuk berbicara juga dapat

dilakukan dan hal tersebut dapat membantu membuka keterbukaan siswa secara alami, karena dapat mendorong siswa untuk terbuka dengan guru mereka. Dengan berbicara secara terus-menerus, guru juga dapat lebih memahami karakter siswa dan menyesuaikan metode pembimbingan yang sesuai dengan karakteristik mereka.

Hal ini sesuai dengan apa yang menjadi ciri-ciri komunikasi interpersonal devito tersebut yang menjelaskan bahwa Sikap keterbukaan komunikator dan komunikan saling mengungkapkan segala ide atau gagasan bahwa permasalahan secara bebas (tidak ditutupi) dan terbuka tanpa rasa takut atau malu. Kedua-keduanya saling mengerti dan memahami pribadi masing-masing. (Koraag, 2021). Hal ini pun sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Cahyani pada tahun 2019 yang menjelaskan bahwa Keterbukaan adalah sikap yang selalu ditunjukkan oleh guru kepada siswa. Tanpa keterbukaan, siswa tidak akan merasa bebas menunjukkan keinginannya untuk mengungkapkan berbagai hal kepada guru mereka.

Selain dari membangun hubungan yang nyaman dan sering mengajak siswa untuk berbicara, ternyata bentuk keterbukaan yang dilakukan oleh guru juga berupa dengan memberikan *punishment* bagi siswa yang melanggar dan siswa yang ketahuan bermain *game* saat di dalam kelas hal ini dapat menimbulkan efek jera bagi siswa karena *punishment* tersebut berupa penyitaan hp dengan tenggat waktu yang ditentukan, dengan melakukan hal tersebut dapat mengurangi penggunaan *game online* pada siswa. Serta guru

juga memberikan *reward* bagi siswa yang memiliki peningkatan atau pencapaian, baik itu pencapaian besar maupun pencapaian kecil. Dengan memberikan *reward* kepada siswa, siswa dapat termotivasi untuk mendapatkan pencapaian atau peningkatan dalam diri mereka. Dengan demikian, tindakan *punishment* dan *reward* menjadi bagian dari strategi yang diimplementasikan untuk meningkatkan interaksi positif antara guru dan siswa.

Temuan ini juga sejalan dengan temuan Zahro, Ai'zatul 2023 pada penelitiannya yang mengemukakan bahwa siswa yang terpengaruh games online di sekolah SMK NU Ma'arif 2 kudu sendiri, siswanya termasuk aktif dalam bermain, oleh karena itu guru mempunyai cara tersendiri agar siswa bisa mengontrol saat jam pelajaran untuk tidak bermain games online, dengan itu guru memberikan hukuman kepada siswa yang melanggar aturan dari guru. Oleh karena itu guru harus meningkatkan perhatian kepada siswa yang terpengaruh negatifnya games online.

Secara keseluruhan dapat diketahui bahwa keterbukaan guru terhadap siswa itu berbeda-beda dalam menghadapi siswa yang kecanduan game online. Mulai dari membangun suasana yang nyaman dengan siswa, terus menerus untuk mengajak dan memancing siswa untuk berbicara hingga dengan *punishment* dan *reward*. Bentuk keterbukaan guru ini dapat memberikan perubahan yang positif terhadap siswa dalam menganani masalah kecanduan game online. Hal ini dilihat dari adanya saran dan masukan yang diberikan oleh guru serta adanya hukuman bagi siswa yang

ketahuan bermain game didalam kelas. Selain itu guru juga memberikan reward berupa pujian atas pencapaian dan peningkatan siswa, sehingga siswa dapat lebih termotivasi lagi.

2. Kesetaraan

Bentuk kesetaraan yang diterapkan oleh guru juga telah membangun hubungan interpersonal yang lebih dekat dengan siswa, karena guru juga selalu berlaku adil dan memberikan kesempatan yang sama kepada siswa tanpa membeda bedakan tiap individu. Kesetaraan yang dibangun juga meliputi komunikasi yang dilakukan antara guru dengan siswa itu setara atau sama tanpa ada satu pihak yang keberatan. Seperti yang diketahui Devito mengemukakan bahwa kesetaraan adalah sikap atau pendekatan yang melihat setiap orang sebagai kontributor penting dan menentukan dalam interaksi. Dalam aspek ini, komunikator dalam berkomunikasi menunjukkan sikap yang memperlakukan komunikan sebagai kontributor yang penting dan vital dalam berinteraksi. Maka dari itu sikap kesetaraan sangat penting dalam membangun komunikasi interpersonal.

Hasil temuan menunjukkan bahwa kesetaraan dalam berkomunikasi di lingkungan pendidikan melibatkan tindakan di mana setiap individu atau kelompok diperlakukan secara setara tanpa membeda-bedakan. Informan guru, menegaskan bahwa para guru berlaku adil pada siswa, memperlakukan mereka sama, tanpa memandang perbedaan dalam hal kecerdasan, status ekonomi, penampilan fisik, atau latar belakang suku, ras, dan agama. Sikap

kesetaraan ini tercermin dalam tindakan guru, seperti mendengarkan, memberikan perhatian, kepedulian, menghargai argumen siswa, dan memberikan hukuman yang adil bagi pelanggar aturan.

Hasil temuan ini juga sejalan dengan temuan Cahyani 2019 dalam penelitiannya yaitu, Dalam konteks membangun komunikasi interpersonal, informan menyimpulkan bahwa guru-guru mereka dianggap sangat adil, tanpa melakukan diskriminasi terhadap siswa. Kesetaraan perlakuan terlihat dalam penanganan kesalahan, di mana siswa yang melanggar aturan akan dikenakan sanksi sesuai kebijakan sekolah, tanpa adanya perlakuan yang berbeda-beda.

Selanjutnya, informan siswa menyatakan bahwa kesetaraan dalam berkomunikasi juga tercermin dalam pembuatan kesepakatan antara guru dan siswa. Guru dan siswa membuat kesepakatan tentang aturan dan konsekuensi yang akan diberlakukan jika siswa lebih memilih bermain *game* daripada mengerjakan tugas. Ini menunjukkan bahwa kesetaraan tidak hanya terlihat dalam perlakuan, tetapi juga dalam partisipasi aktif dan keterlibatan kedua belah pihak dalam membentuk aturan bersama.

Secara keseluruhan dapat diketahui bahwa guru mereka memperlakukan siswa itu sama, seperti mendengarkan keluhan siswa, memberikan ruang bagi siswa untuk menyuarakan pendapatnya dan menyelesaikan permasalahan mereka tanpa mengistimewakan satu siswa tidak hanya itu guru juga selalu bersikap setara dengan siswanya baik itu dalam

memberikan perhatian maupun dalam memberikan hukuman bagi siswa yang melanggar aturan. Dengan kesetaraan guru tersebut siswa dapat dengan nyaman berinteraksi dengan guru tanpa takut didiskriminasi karena adanya perbedaan.

3. Empati

Empati merupakan sikap yang memahami perasaan orang lain dari sudut pandang orang tersebut. Sikap empati yang diterapkan oleh guru terhadap siswa meliputi upaya guru untuk mendapatkan kepercayaan siswa, agar siswa dapat merasa didengar dan dipedulikan. Seluruh informan siswa juga mengakui bahwa guru mereka selalu menasehati, membimbing dan memberikan arahan terkait dampak buruk yang ditimbulkan game online.

Selain itu bentuk empati guru juga bisa dilihat dari guru yang menyita hp siswa yang kedapatan bermain *game* didalam kelas dan mengumpulkan hp saat sebelum proses pembelajaran dimulai, kerana guru menyadari bahwa kecanduan *game online* memiliki dampak yang buruk dan dapat mengganggu kesehatan serta konsentrasi belajar siswa. Tidak hanya hukuman, guru juga memberikan pujian bagi siswa yang mengalami peningkatan dan pencapaian. Bentuk empati lain juga dilihat dari guru amengandakan sosialisasi tentang penyalahgunaan *gadget*, yang dimana sosialisasi tersebut membahas tentang dampak penyalahgunaan gadget, dalam hal ini bermain game online secara berlebihan termasuk penyalahgunaan gadget karena dapat menimbulkan dampak buruk.

Sebagaimana Devito (1997) mengemukakan bahwa empati ialah kemampuan seseorang untuk merasakan kalau seandainya menjadi orang lain dapat memahami sesuatu persoalan dari sudut pandang orang lain melalui kaca mata orang lain. Orang yang berempati mampu memahami motivasi dan pengalaman orang lain, perasaan dan sikap mereka serta harapan dan keinginan mereka.

Empati juga adalah kualitas efek interpersonal, termasuk berbagi perasaan orang lain. Kemampuan agar bisa merasakan dan melihat sesuatu dari perspektif orang lain. Dalam aspek ini, komunikasi interpersonal yang dilakukan antara komunikator dan komunikan berlangsung dengan komunikator melibatkan perasaan, merasakan ataupun melihat hal-hal dari sudut pandang lawan bicara komunikan. (Henri & Putri, 2022)

Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa kepedulian dan keprihatinan guru terhadap siswa yang mengalami kecanduan game online tercermin dalam tindakan mereka memberikan nasehat, teguran, dan saran. Guru secara empatik berusaha membantu siswa mengatasi masalah kecanduan game online dengan pemahaman terhadap dampak negatifnya. Selain itu, tindakan seperti pemberian efek jera dan sosialisasi tentang penyalahgunaan gadget juga merupakan upaya guru untuk melibatkan siswa dalam pemahaman dampak serius dari kecanduan game online serta mencegah gangguan dalam proses pembelajaran.

Selain itu, temuan ini juga didukung oleh temuan Zahro, Ai'zatul 2023 yang mengemukakan bahwa dari rasa empati dari guru-guru, siswa juga merasakan perkembangan yang lebih baik saat para guru melakukan larangan saat bermain *games online* saat ada jam pelajaran, karena itu siswa lebih konsentrasi dan merasa diperhatikan oleh guru.

4. Dukungan

Menurut Devito, Dukungan (*supportiveness*) adalah situasi yang terbuka untuk mendukung agar komunikasi berlangsung efektif. Sikap suportif adalah sikap yang mengurangi sikap defensif dalam komunikasi. Sedangkan dukungan menurut Arni Muhammad (2011) dukungan (*support*), adalah suatu bentuk kenyamanan, perhatian, penghargaan, ataupun bantuan yang diterima individu dari orang yang berarti, baik secara perorangan maupun kelompok. Adapun bentuk dukungan yang dilakukan oleh guru kepada siswa dengan mengadakan turnamen *mobile legends*. Hal ini diupayakan guru untuk merangkul siswa, sebagaimana dengan hobi mereka dengan bermain game dapat memberikan hasil positif. Hal ini juga dilakukan agar siswa yang meminati bidang *e-sport* dapat menunjukkan bakat mereka. Dengan mengadakan *turnamen* ini juga dapat memotivasi siswa dalam menyelesaikan tugas tugasnya, nilai, kehadiran sebagai salah satu persyaratan mengikuti *turnamen*, sehingga dapat meminimalisir dampak buruk dari kecanduan game online dengan menghasilkan hal yang positif.

Adapun dukungan lain yang diberikan guru ialah dengan melibatkan siswa dalam organisasi kesiswaan. Hal ini dimaksudkan agar siswa memiliki kesibukan lain serta kesibukan yang lebih bermanfaat. Guru menyakini dengan mengikutkan siswa kedalam organisasi kesiswaan, siswa dapat lebih bijak dan disiplin serta dapat mengurangi penggunaan game online yang berlebihan. Meskipun hal tersebut belum terlihat adanya perubahan yang signifikan namun, setidaknya siswa yang kecanduan game online dapat disibukkan dengan kegiatan yang positif.

Hasil temuan ini sedikit berbeda dengan temuan Zahro, Ai'zatul yang mengemukakan bahwa Sikap mendukung terhadap siswa itu bertujuan untuk menghasikan sikap positif dari sisi bermain games online, *games online* sendiri tidak semata-mata berpengaruh buruk terhadap siswa, ada juga siswa yang bermain *games online* tetapi masih bisa mempertahankan peringkat kelasnya, karena bermain games online jika dirasa siswa merasakan kejenuhan dan butuh hiburan, dan juga ada beberapa siswa yang memang bisa mengimbangi bermain dengan belajar, contohnya ada siswa yang memang bisa menghasilkan uang dari bermain *games online* jadi tidak semata-mata bermain games online negatif.

5. Sikap Positif

Berkomunikasi secara positif didalam komunikasi *interpersonal* sekurang-kurangnya melalui dua jalan, yaitu berdasarkan sikap positif dan menghargai orang lain. Terdiri dari tiga hal yaitu:

- a) Perhatian yang positif terhadap orang lain sangat mendukung keberhasilan komunikasi interpersonal
- b) Perasaan yang positif sangat bermanfaat untuk mengefektifkan kerjasama.
- c) Perhatian dan perasaan yang positif itu harus dikomunikasikan sehingga komunikasi interpersonal dapat terpelihara dengan baik. Mencakup sikap positif terhadap diri sendiri, orang lain, dan situasi komunikasi. Perasaan-perasaan negatif biasanya membuat komunikasi menjadi lebih sulit dan dapat menyebabkan perpecahan atau konflik.

Adapun sikap positif yang diterapkan guru dalam membangun komunikasi interpersonal kepada siswa yaitu dengan upaya guru dalam mendekati dan berbaur dengan mereka dan bersikap seperti teman sekaligus orang tua dari mereka. Guru selalu menasehati siswanya yang sekaligus diselingi dengan candaan, sehingga siswa juga merasa santai dan bebas berinteraksi dengan guru.

Sikap positif ini mencakup upaya guru untuk mengakrabkan diri dengan siswa, berdiskusi secara terbuka, mendengarkan keluh kesah mereka, dan memberikan nasihat tanpa menggunakan kekerasan fisik. Guru sudah berusaha menciptakan pendekatan yang memahami kebutuhan siswa, termasuk waktu untuk bermain game dan waktu untuk belajar. Selain itu, guru juga menggunakan kekerasan dalam bentuk mengacuhkan siswa, yang diyakini dapat mendorong mereka untuk mendekat dan mengintrospeksi diri. Pendekatan ini juga didukung oleh informan siswa, yang merasa dekat dengan guru dan mendapatkan nasihat serta pencerahan ketika bercerita

tentang masalah rumah atau bermain game. Komunikasi dengan adanya sikap positif dan pemahaman antara guru dan siswa menjadi kunci untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang sehat. Sebagaimana sikap positif menurut Devito, sikap positif (positiveness) adalah perasaan positif terhadap diri sendiri, kemampuan mendorong orang lain lebih aktif berpartisipasi dan kemampuan menciptakan situasi komunikasi kondusif untuk berinteraksi yang efektif.

Melihat dari definisi sikap positif menurut devito, hal ini sejalan dengan hasil temuan peneliti. Yang mana guru memiliki sikap positif terhadap siswa, sehingga dapat mendorong siswa ke hal-hal yang positif. Sikap positif guru juga dilihat dengan adanya dukungan guru dalam upaya menangani masalah kecanduan game online dengan meminimalisir dampak buruknya yaitu dengan mengadakan turnamen game online yang dapat mendorong siswa untuk menelngkapi tugas, nilai dan kehadiran serta melibatkan siswa ke organisasi kesiswaan dengan harapan agar siswa dapat disibukkan ke hal-hal yang positif dan bermanfaat, sehingga waktu untuk bermain game pun menjadi berkurang.

Adapun faktor yang mendukung berjalan proses komunikasi antara guru dan siswa ialah, guru dapat dengan bebas berkomunikasi dengan siswa-nya baik itu, di jam pelajaran maupun diluar jam pelajaran, serta respon siswa terhadap guru juga positif, mereka mau menerima masukan dan kritikan dari guru. Kemudian yang menghambat proses berjalannya komunikasi interpersonal guru ialah, karena adanya siswa yang cuek dan keras kepala

ketika dinasehati. Hal tersebut dikarenakan karakter setiap siswa yang berbeda-beda serta banyaknya siswa yang mengalami kecanduan game online jadi, guru sedikit kewalahan dalam memantau atau berinteraksi dengan siswa satu persatu. Terlebih lagi dari pihak sekolah belum menetapkan teknik khusus atau cara khusus dalam menangani masalah kecanduan game online.

Secara keseluruhan hasil penelitian dan hasil observasi peneliti dapat disimpulkan bahwa peran komunikasi *interpersonal* yang dilakukan guru dalam menangani masalah kecanduan *game online* dengan bentuk upaya keterbukaan, kesetaraan, empati, dukungan dan sikap positif masih perlu ditingkatkan. Meskipun guru telah menerapkan upaya upaya tersebut dengan baik, namun saat ini, masih banyak didapati siswa yang kecanduan *game online*, akan tetapi terlepas dari itu, upaya yang dilakukan guru tidak semata-mata kurang efektif karena upaya tersebut dapat meminimalisir dampak buruk dari kecanduan game online. Meskipun begitu, guru mengakui bahwa setiap siswa memiliki karakter yang berbeda beda dan kadang juga keras kepala ketika diberi tahu. Maka dari itu guru merasa peran orang tua juga perlu ikut andil dalam menagani masalah kecanduan *game online*.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan di lapangan. Maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa:

1. peran komunikasi interpersonal yang diterapkan oleh guru melalui sikap (1) keterbukaan, yaitu siswa dapat terbuka dalam berkomunikasi dengan guru, sehingga guru bisa dengan mudah membangun hubungan interpersonal dengan mereka, melalui ini guru dapat menasehati, memberikan arahan dan memberikan solusi atas permasalahan mereka. (2) kesetaraan, yaitu meliputi komunikasi yang dilakukan antara guru dengan siswa itu setara atau sama tanpa ada satu pihak yang keberatan. (3) empati, yaitu meliputi upaya guru untuk mendapatkan kepercayaan siswa, agar siswa dapat merasa didengar dan dipedulikan. (4) dukungan yaitu, dengan mengadakan turnamen mobile legends. Hal ini diupayakan guru untuk merangkul siswa, sebagaimana dengan hobi mereka dengan bermain game dapat memberikan hasil positif. Hal ini juga dilakukan agar siswa yang

meminati bidang e-sport dapat menunjukkan bakat mereka. dan (5) sikap positif, yaitu mencakup upaya guru untuk mengakrabkan diri dengan siswa, berdiskusi secara terbuka, mendengarkan keluhan mereka, dan memberikan nasihat tanpa menggunakan kekerasan fisik.

2. Faktor pendukung komunikasi interpersonal guru dalam menangani masalah kecanduan game online pada siswa ialah guru dapat dengan bebas berkomunikasi dengan siswa-nya baik itu, di jam pelajaran maupun diluar jam pelajaran, serta respon siswa terhadap guru juga positif, mereka mau menerima masukan dan kritikan dari guru. Kemudian yang menghambat proses berjalannya komunikasi interpersonal guru ialah, karena banyaknya siswa yang mengalami kecanduan game online jadi, guru sedikit kewalahan dalam memantau atau berinteraksi dengan siswa satu persatu. Terlebih lagi dari pihak sekolah belum menetapkan teknik khusus atau cara khusus dalam menangani masalah kecanduan game online

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh di lapangan, terdapat beberapa saran yang dapat diajukan untuk pengembangan lebih lanjut. Adapun saran-saran tersebut adalah:

1. Hendaknya pihak sekolah dapat membatasi atau memberikan aturan dalam penggunaan game online yang berlebihan di sekolah.
2. Serta diharapkan agar para guru dapat meningkatkan efektifitas komunikasi interpersonal pada siswa.

3. Diharapkan kepada siswa untuk dapat mengontrol penggunaan *game online* agar tidak menimbulkan dampak buruk yang merugikan diri sendiri

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *Jurnal Kopasta*.
- Adiningtiyas, S. Wahyuni. (2017). Peran Guru Mengatasi Kecanduan Games Online. *Jurnal Kopasta*.
- Affandi, M. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 Sdn 009 Samarinda. *Ejournal Ilmu Komunikasi*.
- Al Fazri, Muhammad , Putri ,Indry Anggraini, S. (2022). Keterampilan Interpersonal Dalam Berkomunikasi Tatap Muka. *Journal Of Communication And Islamic Broadcasting*.
- Anita S. (2018). *Pengertian Game Online Menurut Para Ahli Dan Definisinya Menurut Kbbi*. Artikelbaca.Com.
- Ardial. (2015). *Paradigma Dan Model Penelitian Komunikasi* (F. Damayanti, Restu Hutari (Ed.)). Pt Bumi Aksara.
- Cahyani, A. (2019). *Pengaruh Komunikasi Antarpribadi Guru Ppkn Dan Siswa Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas Xi Di Sma Pgri Sungguminasa Kabupaten Gowa*.
- Citra Anggraini, D. H. R., Winda, Lina Kristina, M. S., & Kustiawan. (2022). Komunikasi Interpersonal. *Jurnal Multi Disipin Dehasenehasen*.
- Effendi, O. U. (2004). *Dinamika Komunikasi*. Remaja Rosdakarya.
- Farhan, M. (2017). *Perkembangan Game Online Di Indonesia Dari Masa Ke Masa*. Muhfarhanblog.
- Fitri, Erwinda , Ifdil, I. (2018). Kondep Adiksi Game Online Dan Dampaknya Terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Perang Bimbingan Dan Konseling. *Konseling Dan Pendidikan*.

- Ginting, E. (2020). *Komunikasi*.
- Hapied, Cangara. (2003). *Pengantar Ilmu Komunikasi* (M. Soemardanto (Ed.)). Pt Raja Grafindo Persada.
- Harsono, Y. A. T. (2017). *Pola Komunikasi Dalam Transaksi Jual Beli Tanah Merah: Studi Kasus Di Desa Kaligawe Kec. Karangdadap Kab. Pekalongan*.
- Henri, R. D., & Putri, Y. R. (2022). *Penerapan Efektivitas Komunikasi Interpersonal Di Bank Jambi Implementation Of The Effectiveness Of Interpersonal Communication At Bank Jambi*. 8(6), 3542–3548.
- Hikma, N. (2020). *Komunikasi Keluarga Dalam Pengambilan Keputusan Uang Panai' Perkawinan Di Kelurahan Maccini Parang Kecamatan Makassar Kota Makassar*. 41. https://Digilibadmin.Unismuh.Ac.Id/Upload/29659-Full_Text.Pdf
- Iriantara, Y. (2013). *Komunikasi Antarpribadi*.
- Ismail, A. (2021). *Motivasi Belajar Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Android Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia (Studi Kasus Kelas X Di Sma Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar)*. https://Digilibadmin.Unismuh.Ac.Id/Upload/18896-Full_Text.Pdf
- Koraag, N. (2021). *Peranan Komunikasi Antarpribadi Orangtuadalam Mengantisipasi Tindak Kriminal Anakremajadi Desa Pineleng 1*.
- Kustiawan. (2018). *Game Online*.
- M. Affandi. (2013). *Pengaruh Games Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 Sdn 009 Samarinda*. *Ilmu Komunikasi*.
- Mais, F. R., Rompas, S. S. J., & Gannika, L. (2020). *Kecanduan Game Online Dengan Insomnia Pada Remaja*. *Jurnal Keperawatan*. <https://doi.org/10.35790/Jkp.V8i2.32318>
- Malik, A. (2014). *Fungsi Komunikasi Antara Guru Dan Siswa Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan*. *Jurnal Interaks*.
- Mubarokh. (2016). *Dampak Game Online Terhadap Siswa*.
- Ondang, G. L., Moku, B. J., & Goni, S. Y. V. I. (2020). *Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat*. *Jurnal Holistik*.
- Padli. (2018). *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Smk Negeri 1simpang Kanan Kabupaten Aceh Singkiltahun Pembelajaran 2017/2018*. *Energies*.

- Paramitha, D. (2016). *Defenisi Komunikasi*.
- Pengertian Jenis Dan Dampak Game Online*. (2019). Temukan Pengertian.
- Prabowo, A. (2018). *Jenis-Jenis Game Online Dan Cara Memainkannya*.
- Putri, N. K. (2021). *Studi Kecanduan Game Online Dan Komunikasi Interpersonal Siswa Di Sman 4 Kota Kediri*.
- Rahmi. (2020). *Fenomena Kecanduan Game Online Di Kalangan Remaja Desa Pesisir Kecamatan Kuala Pesisir Kabupaten Nagan Raya*.
- Razali, G. (2022). *Ilmu Komunikasi Dan Informasi & Transaksi Elektronik* (A. Munandar (Ed.)). Penerbit Media Sains Indonesia (Cv. Media Sains Indonesia).
- Rianto, N. (2022). *Sejarah Dan Perkembangan Game Online*. Peoplesrightsfund.Org Situs Berita Game Dan Teknologi.
- Sahbani, U. D. (2021). *Proses Adaptasi Mahasiswa Terhadap Culture Shock*. 28. https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/14465-Full_Text.Pdf
- Sidik, Z., & Sobandi, A. (2018). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Kemampuan Komunikasi Interpersonal Guru. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. <https://doi.org/10.17509/Jpm.V3i2.11764>
- Sihotang, D. A. A. (2021). *Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di Smp Swasta Dharama Wanita Kecamatan Medan Selayang, Kota Medan Tahun Pelajaran 2020/2021*.
- Suhanti, I. Y. (2018). Keterampilan Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Um. *Nasional Psikologi Klinis, Malang*.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*.
- Tobing, I. T. Y. (2021). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Komunikasi Interpersonal Di Smk Telkom 2 Medan Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Psikologi Konseling*.
- Vadillah, N. (2021). *Strategi Komunikasi Dalam Mensosialisasikan Program Website Layanan Aspirasi Dan Pengaduan Online Rakyat (Lapor) Di Kota Makassar*.
- Vladimir, & Falcon, V. (2017). Komunikasi Orang Tua Dan Anak. *Gastronomía Ecuatoriana Y Turismo Local*.
- Wardah. (2020). Komunikasi Antarpersonal Orang Tua Dengan Anak Remaja Perokok Aktif (Studi Kasus Deskriptif Kualitatif Desa Sanrego Kecamatan Kahu Kabupaten Bone). *Jurnal Komunikasi Dan Oragnisasi (Jko)*.
- Widjaja. (2000). *Ilmu Komunikasi Pengantar Studi* (Edisi Revi). Pt Rineka Cipta.



I
R

A

N

DOKUMENTASI



Wawancara bersama bapak Husniati, S.Pd, guru BK (wawancara 19 Desember 2023)



Wawancara bersama bapak Agus Waluyo, S. Kom, guru mata pelajaran
(wawancara 19 Desember 2023)



Wawancara bersama A. Muh. Rajib siswa kelas XII Teknik Instalasi Tenaga
Listrik)



Suasana Turnamen Mobile Legens di SMK Negeri 3 Pinrang





**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**

Alamat kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar 90221 Tlp. (0411) 866972, 881593, Fax. (0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Atika Qatira
Nim : 105651106820
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	9 %	10 %
2	Bab 2	12 %	25 %
3	Bab 3	10 %	10 %
4	Bab 4	9 %	10 %
5	Bab 5	0 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan
seperlunya.

Makassar, 16 Januari 2024
Mengetahui,

Kepala UPT Perpustakaan dan Penerbitan,



Muslimah, S. Hum, M.I.P.
NPM. 964 591

ika Qatira 105651106820 BAB I

SIMILARITY INDEX		INTERNET SOURCES		PUBLICATIONS		STUDENT PAPERS	
9		8%		10%		4%	
PRIMARY SOURCES							
1	repository.umy.ac.id						2%
		Internet Source					
2	dspace.umkt.ac.id						2%
		Internet Source					
3	Muhammad AL Fazri, Indry Anggraini Putri, Suhairi Suhairi. "Keterampilan Interpersonal Dalam Berkomunikasi Tatap Muka", Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting, 2021						2%
		Publication					
4	Fraldy Robert Mais, Sefti S.J. Rompas, Lenny Gannika. "KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN INSOMNIA PADA REMAJA", JURNAL KEPERAWATAN, 2020						2%
		Publication					
5	repository.iainpalopo.ac.id						2%
		Internet Source					

Atika Qatira 105651106820 BAB II

ORIGINALITY REPORT

12% **LULUS** **4%** **2%** **14%**
SIMILARITY INDEX INTERNET SOURCES PUBLICATIONS STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	4%
2	etd.umy.ac.id Internet Source	3%
3	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	2%
4	penerbitadm.com Internet Source	2%
5	portaluniversitasquality.ac.id:55555 Internet Source	2%

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On

Atika Octaria 105651106820 BAB III

ORIGINALITY REPORT

10

SIMILARITY INDEX

7%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repositori.unsil.ac.id Internet Source	2%
2	Submitted to Ajou University Graduate School Student Paper	2%
3	Submitted to Universitas Muhammadiyah Purwokerto Student Paper	2%
4	Berti Fitri Permatasari, Novi Triana Habsari. "Persepsi Masyarakat Desa Jiwan Terhadap Kalender Jawa Dalam Membangun Rumah", AGASTYA: JURNAL SEJARAH DAN PEMBELAJARANNYA, 2015 Publication	2%
5	docplayer.info Internet Source	2%

Exclude quotes On
Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%

ika Qatira 105651106820 BAB IV

ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX



9%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

repository.iainpare.ac.id

Internet Source

4%

2

digilibadmin.unismuh.ac.id

Internet Source

3%

3

ejournal.iaialaziziyah.ac.id

Internet Source

2%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%

ika Qatira 105651106820 BAB V

ORIGINALITY REPORT

0%

SIMILARITY INDEX



0%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%





**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp. 066972 Fax (0411) 065588 Makassar 90221 e-mail :lp3m@unismuh.ac.id

Nomor : 2889/05/C.4-VIII/XI/1445/2023
Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

9 Rabiul Akhir 1445
29 Nopember 2023 M

Kepada Yth,
Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan
di -
Makassar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Sosial dan Politik Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 2795/FSP/A.1-VIII/XI/1445/2023 tanggal 30 Nopember 2023, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : **ATIKA QATIRA**
No. Stambuk : **10565 1106820**
Fakultas : **Fakultas Sosial dan Politik**
Jurusan : **Ilmu Komunikasi**
Pekerjaan : **Mahasiswa**

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :


"Peran Komunikasi Interpersonal Guru dalam Menangani masalah Game Online pada Siswa (Studi Kasus di SMK Negeri 3 Pinrang"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 7 Desember 2023 s/d 7 Februari 2024.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua LP3M,

Dr. Muh. Arief Muhsin, M.Pd
NBM 1127761



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
Makassar 90231

Nomor : 31286/S.01/PTSP/2023 Kepada Yth.
Kepala Dinas Pendidikan Prov.
Sulawesi Selatan
Lampiran : -
Perihal : Izin penelitian

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 2889/05/C.4-VIII/XI/1445/2023 tanggal 29 November 2023 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : **ATIKA QATIRA**
Nomor Pokok : 105651106820
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa (S1)
Alamat : Jl. Sit Alauddin, No. 259 Makassar

PROVINSI SULAWESI SELATAN

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

**" PERAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL GURU DALAM MENANGANI MASALAH
KECANDUAN GAME ONLINE PADA SISWA (STUDI KASUS DI SMK NEGERI 3 PINRANG) "**

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **12 Desember 2023 s/d 07 Februari 2024**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada Tanggal 11 Desember 2023

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN



ASRUL SANI, S.H., M.Si.
Pangkat : PEMBINA TINGKAT I
Nip : 19750321 200312 1 008

Tembusan Yth
1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
2. *Pertinggal.*

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



ATIKA QATIRA, dilahirkan di Pinrang pada 30 Juni 2002, merupakan anak kedua dari enam bersaudara dengan tiga orang saudari perempuan dan dua orang saudara laki-laki dari pasangan Sudirman dan Maryam Toto.

Peneliti memulai pendidikan untuk tingkat Taman Kanak-kanak pada usia 5 tahun di TK 235 Labalakang pada tahun 2007 dan selesai pada tahun 2008. Kemudian melanjutkan pendidikan Sekolah Dasar dan selesai pada tahun 2014 di SDN 78 Pao, mengenyam pendidikan Sekolah Menengah Pertama di Pondok Pesantren DDI-Ujung Lare' Pare-pare mulai tahun 2014-2017. Pada tahun 2017-2020 SMA Negeri 7 Pinrang menjadi tempat peneliti untuk menyelesaikan pendidikan Sekolah Menengah Atas dengan mengambil jurusan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Kemudian peneliti melanjutkan studi ke tingkat perguruan tinggi dengan memilih Universitas Muhammadiyah Makassar

dan mengambil Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik pada tahun 2020 dan menyelesaikan studi pada tahun 2024.

Dengan tekad dan ketekunan peneliti untuk mewujudkan mimpi serta adanya dorongan dan motivasi dari orang-orang tercinta, peneliti dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir skripsi dan berhasil mendapatkan gelar S.I.Kom dengan judul skripsi “Peran Komunikasi *Interpersonal* Guru dalam Menangani Masalah Kecanduan *Game Online* pada Siswa (Studi Kasus di SMK Negeri 3 Pinrang)”. Peneliti berharap semoga penelitian ini dapat bermanfaat dalam pengembangan penelitian pada bidang pendidikan khususnya pada disiplin Ilmu Komunikasi.

