

Peran Komunikasi Interpersonal Guru dalam Menangani Masalah Kecanduan Game Online pada Siswa (Studi Kasus di SMK Negeri 3 Pinrang)

Atika Qatira¹⁾, Arni²⁾, Indah Pratiwi M³⁾

^{1,2,3} Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Makassar

*E-mail: atikaqatira2@gmail.com

Abstract

The negative impacts caused by online games highlight the significant role of interpersonal communication between teachers and students in addressing such issues. This study aims to explore how teacher interpersonal communication plays a role in handling online game addiction issues among students at SMK Negeri 3 Pinrang and to identify the supporting and inhibiting factors in teacher interpersonal communication in dealing with these problems, using a qualitative research method with a descriptive approach. The results of this research indicate that forms of interpersonal communication applied by teachers include attitudes of (1) openness, involving open communication between teachers and students; (2) equality, comprising communication that is equal between teachers and students without objection from either party; (3) empathy, reflecting a sense of care for students; (4) support, demonstrated by teachers embracing students through organizing online game tournaments; and (5) positive attitudes, where teachers create a relaxed atmosphere and blend in with students. Supporting factors in teacher interpersonal communication include (1) teachers being able to freely communicate with students anytime and anywhere; (2) students being receptive to criticism and feedback from teachers. On the other hand, inhibiting factors in teacher interpersonal communication involve (1) a high number of students addicted to online games and (2) the absence of restrictions on playing online games at school.

Keywords: Online Games, Addiction, Interpersonal, Communication

Abstrak

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

1. Pendahuluan

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)

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)

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.

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. Selain itu, guru juga dapat mempersuasi siswanya tentang dampak buruk yang ditimbulkan oleh kecanduan game online. 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 untuk 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 perilaku 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 banyaknya dampak buruk yang ditimbulkan 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? Serta Apa faktor pendukung dan penghambat komunikasi interpersonal guru dalam menangani masalah kecanduan game online pada siswa di SMK Negeri 3 Pinrang?

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran komunikasi Interpersonal guru dalam menangani masalah kecanduan game online pada siswa di SMK Negeri 3 Pinrang. Serta mengetahui faktor pendukung dan penghambat komunikasi interpersonal guru dalam menangani masalah kecanduan game online pada siswa di SMK Negeri 3 Pinrang.

2. Metode 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).

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu melalui sumber data primer dan sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh dari sumber aslinya atau data utama seperti informan yang diwawancarai untuk pengambilan data. Data Sekunder ialah 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.

Adapun Adapun kriteria informan yang dapat memberikan informasi kepada peneliti yaitu: Guru yang dapat memahami karakter siswa di SMK Negeri 3 Pinrang. Siswa aktif bermain game online di SMK Negeri 3 Pinrang.

3. Hasil dan Pembahasan

a. 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 bermain game online, terutama bagi siswa laki laki. Hal ini juga menjadi salah satu kerassahan 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.

1) 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 begitu 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.

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 yan memiliki peningkatan atau pencapaian baik itu pencapaian besar maupun pecapaian kecil. kerena dilihat dari siswa yang memliliki 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.

2) Kesetaraan

Kesetaraan dalam berkomunikasi merupakan sebuah tindakan yang dimana dalam berkomunikasi dengan seseorang atau kelompok itu setara tanpa membeda bedakan tiap individu serta adanya perlakuan yang sama tanpa memprioriaskan satu individu. Hal ini juga di ungkapkan 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 ataukah 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 membeda-bedakan tiap siswa. Guru juga memberikan kesempatan yang sama terhadap semua siswa tanpa memprioritaskan siswa lain.

Hal yang dilkukan 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 wawancara di atas 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 teridentifikasi 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.

3) 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.

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 pembelajaran untuk menghindari bermain game didalam kelas.” (wawancara 19/12/2023)

Berdasarkan pernyataan di atas 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 kedatangan 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.

4) 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.

5) 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 pencerahan 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 mengintropeksi 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.

b. 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 kritik 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” (hasil wawancara 19/12/2023).

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.

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 menangani masalah kecanduan game online.

4. 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 keluh kesah 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

5. Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih, penulis haturkan kepada Orang tua, Keluarga dan semua pihak yang ikut berpartisipasi dalam penyusunan penelitian ini, kepada bapak/ibu infroman, kepada dosen-dosen prodi ilmu komunikasi Universitas Muhammadiyah Makassar, dan segala pihak yang berjasa dalam memberikan dukungan moril, tenaga, serta materi.

Daftar Pustaka

Jurnal

- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game 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 Angraini, S. (2022). Keterampilan Interpersonal Dalam Berkomunikasi Tatap Muka. *Journal Of Communication and Islamic Broadcasting*.
- Citra Angraini, D. H. R., Winda, Lina Kristina, M. S., & Kustiawan. (2022). Komunikasi Interpersonal. *Jurnal Multi Disipin Dehasenhasen*.
- Fitri, Erwinda, I. (2018). Kondep Adiksi Game Online Dan Dampaknya Terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Perang Bimbingan Dan Konseling. *Konseling Dan Pendidikan*.
- 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.
- Koraag, N. (2021). Peranan Komunikasi Antarpribadi Orangtuadalam Mengantisipasi Tindak Kriminal Anakremajadi Desa Pineleng 1.
- 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*.
- Malik, A. (2014). Fungsi Komunikasi Antara Guru Dan Siswa Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Interaks*.
- Ondang, G. L., Mokalu, B. J., & Goni, S. Y. V. I. (2020). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat. *Jurnal Holistik*.
- Putri, N. K. (2021). Studi Kecanduan Game Online Dan Komunikasi Interpersonal Siswa Di Sman 4 Kota Kediri.
- Sidik, Z., & Sobandi, A. (2018). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Kemampuan Komunikasi Interpersonal Guru. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*.
- 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 Organisasi (Jko).

Buku

Hapied, Cangara. (2003). *Pengantar Ilmu Komunikasi* (M. Soemardanto (Ed.)). Pt Raja Grafindo Persada.

Iriantara, Y. (2013). Komunikasi Antarpribadi.

Razali, G. (2022). Ilmu Komunikasi Dan Informasi & Transaksi Elektronik (A. Munandar (Ed.)). Penerbit Media Sains Indonesia (Cv. Media Sains Indonesia).

Widjaja. (2000). Ilmu Komunikasi Pengantar Studi (Edisi Revi). Pt Rineka Cipta.

Disertasi/Thesis/Skripsi

Cahyani, A. (2019). Pengaruh Komunikasi Antarpribadi Guru Ppkn Dan Siswa Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas Xi Di Sma Pgrri Sungguminasa Kabupaten Gowa.

Hikma, N. (2020). Komunikasi Keluarga Dalam Pengambilan Keputusan Uang Panai' Perkawinan Di Kelurahan Maccini Parang Kecamatan Makassar Kota Makassar. 41.

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).

Mubarokh. (2016). Dampak Game Online Terhadap Siswa.

Padli. (2018). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Smk Negeri 1simpang Kanan Kabupaten Aceh Singkiltahun Pembelajaran 2017/2018. Energies.

Rahmi. (2020). Fenomena Kecanduan Game Online Di Kalangan Remaja Desa Pesisir Kecamatan Kuala Pesisir Kabupaten Nagan Raya.

Sahbani, U. D. (2021). Proses Adaptasi Mahasiswa Terhadap Culture Shock. 28.