

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peran komunikasi interpersonal guru terhadap siswa merupakan penerapan komunikasi interpersonal. Pentingnya komunikasi dalam proses belajar mengajar, guru harus mampu menyampaikan suatu pesan yang akan disampaikan kepada siswa. Komunikasi interpersonal merupakan aspek paling penting dalam menyampaikan pesannya. Dengan hal itu dalam komunikasi seseorang bisa menafsirkan pada perilaku orang lain contohnya: gaya bicara, sikap, gerakan, dan simbol. Dalam pendidikan peran komunikasi interpersonal merupakan proses awal dalam dunia pendidikan.¹

Menurut Burhan, peran komunikasi merupakan pesan yang disampaikan komunikator kepada komunikan untuk merubah dari tingkah laku siswa sesuai dengan yang guru harapkan, dan dapat menunjukkan 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. 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.²

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.³ Peran komunikasi interpersonal sendiri merupakan komunikasi yang positif apabila komunikasinya mengarah pada suatu kerjasama dan bersifat negatif apabila mengarah kepada suatu konflik atau

¹ Burhan. Bungin. (2006). *Sosiologi Komunikasi Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*, Kencana, Jakarta.

² M. Affandi, (2013), *Pengaruh Games Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda*, Jurnal Ilmu komunikasi, Vol 1 No:4, Hal 177-187.

³ Suranto, AW, (2011), *Komunikasi interpersonal*. (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2011).

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.

Pendidikan merupakan proses untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia. Pendidikan sendiri dimulai dari lingkungan keluarga, dan dilanjutkan dalam lingkungan sekolah. Dalam lingkungan masyarakat, pendidikan digunakan untuk membangun kehidupan dalam masyarakat, seperti kehidupan pribadi, agama, keluarga, masyarakat, bangsa dan Negara. Pendidikan sangat diharapkan untuk beradaptasi terhadap teknologi, globalisasi, informasi yang sangat canggih.⁴

Mengingat pesatnya perkembangan teknologi tidak hanya membawa dampak baik bagi kehidupan manusia di setiap sektornya, sepeprti kemudahan akses informasi, bisnis, pendidikan, *lifestyle*, hingga hiburan, kemajuan teknologi juga tentu saja memiliki dampak buruk yang dapat yang merugikan apabila tidak disikapi dengan baik. Salah satu dampak buruk dari kemajuan teknologi terdapat pada aspek hiburan, yaitu kehadiran *games* atau permainan mobile yang dapat diakses secara online.

Dampak buruk dari adanya *games online* ini sering dirasakan oleh orang tua yang memiliki anak rentang usia sekolah, oleh karena pengguna *games online* yang kebanyakan remaja usia sekolah ini kehilangan minat belajarnya, tidak hanya itu, dampak lain yang cukup terasa adalah kemunduran moral anak. *Games online* menyajikan fantasi dan petualangan yang menyenangkan bagi anak-anak maupun remaja yang notabeneanya sedang dalam fase memiliki rasa penasaran yang tinggi, sehingga ingin mencoba banyak hal.

Didalam dunia pendidikan, dampak dari *gamaes online* juhga dirasakan oleh tenaga pendidik, guru mengeluh adanya siswa yang banyak terpengaruh oleh *games online*. Tidak perlu jauh-jauh, di SMK NU MAARIF 2 KUDUS sendiri, banyak siswa yang terpengaruh dengan ganes online. Walaupun *games online* tidak semuanya mengantarkan sisi negatif, tetapi didalam pendidikan *games online* sangat berpengaruh untuk siswa dalam melakukan pembelajaran. Dalam pembelajaran diperlukan motivasi pada diri sendiri. Dengan hal tersebut pengajaran sangat

⁴ Sri wahyuni Adiningtiyas, 2017, *Peran Guru Mengatasi Kecanduan Games online*. Jurnal Kopasta. hal 29

pengaruh adanya dorongan terutama dari peran seorang guru. Dengan itu tugas guru untuk meyakinkan siswa dengan tujuan belajar yang akan dicapai, hal itu merupakan kebutuhan siswa untuk mencapai kesuksesan.⁵

Didunia pendidikan siswa harus mematuhi peraturan sekolah, dengan menggunakan komunikasi interpersonal akan mempermudah guru untuk menasehati siswanya. Dari observasi sebelumnya, saya mewawancarai salah satu guru agama di SMK NU MA'ARIF 2 KUDUS mengenai penanaman nilai moral pada siswa yang terpengaruh oleh *games online* sendiri, guru sendiri menerapkan caranya masing-masing, agar siswa bisa melakukan aktifitas belajar di kelas dengan tenang, adakalanya guru yang melakukan proses pembelajaran harus dimulai dengan perjanjian-perjanjian atau kontrak belajar. Hal ini dimaksudkan sebagai bentuk tanggung jawab siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.⁶

Sesuai dengan informasi yang diperoleh peneliti, ketika aktivitas belajar berlangsung maka semua *handphone* dikumpulkan, agar siswa tidak bermain *handphone* saat jam pelajaran di mulai. Dengan cara itu guru bisa tau keseriusan siswa untuk belajar. Dari kelas X sampai XII ada beberapa siswa yang sangat terpengaruhi oleh *games online*, dan oleh sebab itu siswa yang terpengaruh oleh *games online* sebelum jam pembelajaran melakukan kegiatan yang diberikan oleh guru agama. Guru agama menjelaskan, dari keseluruhan siswa SMK NU MA'ARIF 2 KUDUS yang bermain *games online* kurang lebih 65% baik itu perempuan ataupun laki-laki, hal ini sesuai dengan penjelasan dari Guru agama di SMK tersebut. Jumlah siswa yang ada di SMK NU ini lebih banyak jumlah siswa laki-laki dibanding siswa perempuan, akan tetapi siswa perempuan juga banyak yang bermain *games online*.⁷

Berdasarkan obsevasi awal yang peneliti lakukan di SMK NU Ma'arif 2 Kudus, siswa akan lalai dalam kewajibannya seperti lupa tugas sekolah, malas untuk belajar, lalai dalam mengerjakan sholat lima waktu dan bahkan makan pun untuk

⁵ Zafar Sidik, A. Sobandi, *upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui kemampuan komunikasi interpersonal guru*, Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, Vol. 3 No. 2 (2018), 193.

⁶ Wawancara dengan Rikya Fariyya, tanggal 9 maret 2022 di Smk nu ma'arif 2 kudus.

⁷ Wawancara dengan Rikya Fariyya, tanggal 9 maret 2022 di Smk nu ma'arif 2 kudus.

kebutuhan fisiknya tidak tertur. Mereka tidak menyadari bahwa *games online* ini jika tidak bisa dibatasi dalam bermain akan merugikan diri sendiri. Bermain *games online* secara berlebihan akan menyebabkan obsesi untuk menang dan menjadi tokoh imajinai dalam bermain. Jika tidak segera dikendalikan maka mengakibatkan dampak negative bagi dirinya maupun lingkungan.

Selain itu game online juga memiliki dampak buruk bagi kesehatan, seperti gangguan tidur, dimana gangguan tidur ini dapat mempengaruhi sistem metabolisme tubuhnya, sering merasa lelah (*fatigue syndrome*), kaku leher dan otot, hingga *Karpal Turner Syndrome*. Seringkali karena keasikan mengakses *games online* membuat pemainnya mengalami dehidrasi, penurunan berat badan drastis atau bahkan obesitas. Di sisi lain WHO telah menetapkan kecanduan game online atau game disorder ke dalam versi terbaru International Statistical Classification of Diseases (ICD) sebagai penyakit gangguan mental (mental disorder).⁸

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti memutuskan untuk menganalisis dari dampak negative anak pada “games online” dengan memiliki judul “**PERAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL GURU DENGAN SISWA UNTUK MENEKAN DAMPAK NEGATIF GAMES ONLINE (Studi Kasus di SMK NU Ma’arif 2 Kudus)**”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, agar menghindari luasnya makna dan bahasan serta mempermudah penyusunan penelitian, penelitian ini berfokus tentang dampak yang terjadi pada siswa di SMK NU MA’ARIF 2 KUDUS dalam dampak negatif bermain *games online*, apakah itu berpengaruh pada anak, penelitian ini dilakukan kepada siswa SMK NU MA’ARIF 2 KUDUS dalam bermain *games online*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

⁸https://indonesiabaik.id/motion_grafis/dampak-kecanduan-game-online-bagi-kesehatan#:~:text=seringkali%20seseorang%20yang%20sudah%20kecanduan.otot%2C%20hingga%20Karpal%20Turner%20Syndrome.

1. Bagaimana bentuk komunikasi interpersonal guru dan siswa di SMK NU MA'ARIF 2 KUDUS?
2. Bagaimana peran komunikasi interpersonal guru dan siswa untuk menekan dampak negatif *games online*?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, tujuan dibuat penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengidentifikasi dampak positif pada *games online* pada kepribadian siswa.
2. Untuk mengurangi dampak negatif sekolah yang membeaskan membawa hp.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan bagi pembaca serta dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan komunikasi interpersonal khususnya bagi mahasiswa program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta menjadi sumber informasi yang bermanfaat, berkaitan dengan ilmu komunikasi khususnya dalam pesan nilai moral dalam komunikasi interpersonal.

b. Bagi Instansi

Penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangsih kepada Institut Agama Islam Negeri Kudus dalam hal pengembangan kajian ilmu komunikasi, khususnya bagi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam.

F. Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini memuat mengenai latar belakang masalah, fokus penelitian, masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Dalam bab ini berisikan berisi apa yang menjadi perhatian utama penelitian, yaitu objek

kajian khusus dalam penelitian tersebut. Selain itu dalam bab ini juga berisi artikel, jurnal, buku, maupun sumber lainnya yang dijadikan acuan dalam penyusunan skripsi. Spesifikasinya yaitu media komunikasi, dakwah, klarifikasi feminisme islam, dan semiotika. Bagian ini juga menyajikan kerangka berfikir yang digambarkan oleh peneliti.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bagian ini membahas metode penelitian yang akan digunakan dalam pelaksanaan penelitian, meliputi jenis dan metode penelitian, latar belakang penelitian, sumber data objek penelitian, teknik pengumpulan data, pengujian keabsahan data, dan teknik analisis data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS DATA

Pada bab ini, peneliti menjelaskan keadaan umum tempat penelitian, gambaran isi penelitian dan analisis data pengaruh game online terhadap komunikasi interpersonal antara guru dan siswa. Dengan demikian, peneliti dapat mengetahui hasil dan tujuan dari penelitian yang dilakukan.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini sebagai akhir penyusunan penelitian yang telah usai sekaligus menutup pembahasan dengan memberikan kesimpulan.