

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Objek Penelitian

1. Sejarah berdirinya SMK NU MA'ARIF 2 KUDUS

SMK NU Ma'arif 2 KUDUS berdiri dilembaga pendidikan kejuruan swasta tingkatan SMA , SMK ini berada di jalan siliwangi Gang.1 No.99 Jekulo Kudus dengan Visi “Mencetak insan Cendekia dan Berakhlaq Mulia”, dalam melakukan kerjasama dari berbagai pihak mulai dari instansi pemerintahan sampai yang non pemerintahan bisa mewujudkan Visi serta Misi SMK NU Ma'arif 2 Kudus, SMK ini sudah mmendapatkan ijin operasional dari Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Kabupaten kudus Provinsi Jawa Tengah di tahun 2009 . SMK NU Ma'arif 2 ini berada dibawah yayasan pendidikan “BPPMNU ALTHOYANI” Kudus. Sekolah Menengah kejuruan ini mempunyai program kompetensi unggulan yaitu Teknik kendaraan Ringan, Teknik komputer dan Jaringan, dan Teknik Pemesinan.

Dalam mengingatkan pentingnya hal di atas agar optimal dalam menjalankannya, pihak sekolah melibatkan masyarakat maupun pemerintah, baik pemerintah pusat, pemerintah provinsi juga pemerintah kabupaten buat mengembangkan SMK NU Ma'arif 2 kudus menghasilkan lulusan yang kompetitif dan persaingan dunia global.

a. Profil Sekolah

1. Nama Sekolah : SMK NU MA'ARIF 2 KUDUS
2. Status : SWASTA
3. PBM : Pagi
4. Alamat Sekolah : Jl. Siliwangi Gg. 1 No. 99
5. RT/RW : Rt. 01 /Rw. 08
6. Desa : Jekulo
7. Kecamatan : Jekulo
8. Kabupaten : Kudus
9. Telp./Fax : (0291) 4246170
10. Website/Email : smknumaarif2kudus@yahoo.co.id
11. Waktu Penyelenggaraan : Sehari Penuh/ 6 hari

12. Jenjang Pendidikan : SMK
13. Naungan : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
14. No. SK. Pendirian : 421.5 /1445/2009
15. Akreditasi : A
16. No. SK. Akreditasi : 047BANSM-JTG/SK/XII/2018
17. Tanggal SK. Akreditasi : 04-12-2018
18. No. Sertifikasi ISO : Belum Bersertifikat
19. Yayasan : BPPMNU ALTHOYANI

b. Letak Geografis

SMK NU Ma'arif 2 kodus ini berlokasi sangat strategis, karena terletak di pedesaan yang lokasinya tidak jauh dengan jalan raya dan berdekatan dengan area rumah tetangga, yang sangat mendukung proses pembelajaran dengan letak perbatasan langsung desa. SMK ini terletak di desa Jekulo Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus, yang berada di Jl. Siliwangi Gg. 1 No. 99¹.

c. Visi, Misi, dan Tujuan SMK NU Ma'arif 2 Kudus

1. **Visi**
Mencetak insan Cendekia dan Berakhlaq Mulia
2. **Misi**
 - a) Menyelenggarakan pembelajaran yang berasaskan Islam *Ahlus Sunnah Wal Jama'ah*.
 - b) Membentuk sikap yang beraqidah kuat dan berakhlaqul karimah.
 - c) Menyelenggarakan pembelajaran adaptif dan nonmatif yang berkualitas.
 - d) Menyelenggarakan pendidikan produktif guna membentuk out put yang kompeten memasuki era global.
3. **Tujuan**
 - a) Menyiapkan peserta didik untuk menjadi manusia yang bertaqwa kepada Allah SWT.

¹ Hasil Dokumentasi Sejarah SMK NU Ma'arif 2 Kudus dikutip pada tanggal 10 September 2022.

- b) Menyiapkan peserta didik untuk menjadi manusia yang berbudi pekerti luhur dan berakhlakul karimah.
- c) Mengembangkan iklim belajar yang berakar pada norma dan nilai budaya bangsa Indonesia.
- d) Mengembangkan pendidikan dan pelatihan yang berwawasan mutu dan keunggulan, professional, dan berorientasi masa depan.
- e) Mengembangkan system pendidikan dan pelatihan yang adaptif, fleksibel, dan berwawasan global.
- f) Menyiapkan lulusan yang mampu memiliki pengetahuan dan keterampilan yang sesuai profesionalismenya.
- g) Mencetak lulusan agar mampu memiliki karier dalam bidangnya, berwirausaha, dan melanjutkan studi ke jenjang yang lebih tinggi.
- h) Menyiapkan peserta didik dengan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni agar mampu mengembangkan diri di kemudian hari baik secara mandiri maupun melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi.
- i) Membentuk peserta didik berkarakter dan berjiwa *ahlusunnah waljama'ah*.

d. Sturktur Organisasi

Tabel 4.1 Sturktur Organisasi SMK NU Ma'arif 2 Kudus²

NO	Nama Guru	Jabatan Sekolah
1.	Budi Ressanto, S.Pd.	Kepala Sekolah
2.	Drs. H. Slamet	Waka. Sarpras
3.	Mokhammad Nurul Qomar, S.Kom.	Waka. Kurikulum
4.	Muhammad Badawi, S.Pd.	Waka. Kesiswaan
5.	Solikan, M.Pd.	Waka. Humas

² Hasil Dokumentasi Struktur Organisasi: SMK NU Ma'arif 2 Kudus dikutip pada tanggal 10 September 2022.

6.	Indra wahyudi, S.T.	Kaprog TKR
7.	Muhammad Saddam Husain,S.Kom.	Kaprog TKJ
8.	Maslihan, S.T.	Kaprog TP

B. Diskripsi Data Penelitian

1. Deskripsi Data Komunikasi Interpesonal

Data mengenai komunikasi yang ada di SMK dapat diperoleh melalui komunikasi guru, gaya komunikasi, dan sikap guru terhadap siswa. Berikut termasuk rincian data komunikasi interpersonal guru dengan siswa:

a. Deskripsi bentuk Komunikasi Guru dan siswa yang terpengaruh *games online*

Dalam proses komunikasi interpersonal guru dengan siswa, kemampuan berkomunikasi antara guru dan siswa sangat berhubungan dekat yang terjalin antara keduanya, baik itu ketika saat dikelas maupun di luar kelas, karena dengan cara itu bisa membuat para siswa bisa melakukan komunikasi yang dilakukan akan berjalan dengan efektif.

Penulis melakukan beberapa wawancara dengan guru dan siswa yang terpengaruh *games online* yang terkait tentang komunikasi guru dengan siswa. Berikut pemaparannya;

Games online merupakan permainan yang biasa digunakan menggunakan jaringan internet dan sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini. Di SMK NU Ma'arif 2 Kudus itu sendiri sudah banyak yang mengetahui adanya *games online* itu sendiri hamper semua kelas bermain, namun yang bermain kebanyakan siswa laki-laki, seperti yang di sampaikan oleh guru agama Rikyfa Fahriyya S.Ag.

”Anak sekarang sudah marak bermain *games* ya, karena anak saya juga bermain, tapi kalau dibiarkan kaya gitu eman-eman waktunya terbuang, dengan hanya bermain *games online*, apa lagi saya disini mengajar anak yang udah beranjak dewasa jadi tingkatan untuk berkomunikasi sedikit sulit, tapi masih bisa di kasih tahu dengan baik, pengetahuan anak tentang *games online* juga sudah banyak yang

paham dan sangat suka memainkannya, terutama siswa laki-laki.”³

Komunikasi yang di digunakan guru untuk siswa itu dengan *sharing*, yaitu dengan bertukar pendapat antara guru dan murid apa yang telah mereka alami dalam hal inimenjadi bahan pembicaraan. Dengan adanya *sharing* siswa dapat menecritakan apa yang sedang dia hadapi. Dalam komunikasi juga biasanya guru nrrayakan aktifitas siswa yang sedang dilakukan.kebanyakn guru mengetahui siswa bermain *games online*, guru harus tau apa itu *games online*. *Games online* merupakan suatu permainan yang bisa dimainkan dimana saja, namun banyak guru yang hanya sekedar mengetahui apa itu *games online*. Seperti yang di sampaikan guru kewirausahaan Nanik Mu’yawanah S.P.d.

“Ya saya sedikit tahu tentang apa itu *games online*, tahunya juga dari siswa, soalnya anak sendiri juga ga pernah bermain hanya sekedar tahu saja. Dari *sharing* melalui siswa saya juga paham apa yang siswa sedang terpengaruh *games online*, oleh karena itu saya meminta setiap siswa yang bermain sampai kecanduan harus ada komunikasi tersendiri agar siswa dapat mengerti apa yang kita mau untuk kedepannya.”⁴

Dari wawancara di atas bahwa *games online* itu permainan di era zaman sekarang yang sudah sanagt berkembang sangat cepat. Banyak dari anak sekolah yang bermain permainan ini, sehingga siswa menjadi terpengaruh dalam bermain dan membuat siswa belajarnya terganggu karena selalu sering bermain.

Siswa juga semestinya mempunyai rentang waktu saat bermain *games online* tidak mungkin setiap jam bermain. Setiap siswa memiliki frekuensi bermain *games online* berbeda-beda, sesuai tingkatan berapa lama anak bermain *games online* bisa disebut

³ Rikya Fahriyya S.Ag, Hasil wawancara oleh peneliti di SMK NU Ma;arif 2 Kudus 10September 2022 Pukul 10.00 WIB.

⁴ Nanik mu’yawanah S P.d, Hasil wawancara oleh peneliti di SMK NU Ma;arif 2 Kudus 26 Septemeber 2022

terpengaruh atau tidak. Seperti yang di sampaikan oleh Dafa Fariandito.

“Saya memang bermain *games online*, tetapi kalau saat di jam pelajaran saya tidak pernah bermain, karena dari awal sebelum jam pelajaran guru selalu memperingati kita untuk tidak mengaktifkan hp, kecuali ada pelajaran tertentu, contohnya pelajaran produktif, yang sangat disarankan untuk membuka hp.”⁵

1. Keterbukaan

Kualitas keterbukaan dalam komunikasi interpersonal mengacu pada sedikitnya tugas aspek dari komunikasi interpersonal, pertama komunikator interpersonal yang efektif harus terbuka terhadap orang yang diajaknya berinteraksi. Padahalnya berarti orang harus dengan segera membuka semua riwayat hidupnya. Aspek kedua mengacu pada kesediaan komunikator untuk berinteraksi secara jujur terhadap stimulus yang datang. Aspek ketiga menyangkut kepemilikan, perasaan dan pikiran.⁶ Pada bagian ini peneliti akan menguraikan tentang keterbukaan siswa terhadap guru.

Untuk terbuka soal masalah pribadi siswa memang jarang terbuka, karena keseharian siswa lebih keteman teman sebaya dan sibuk main. Jika di Tanya ada masalah dalam lingkup sekolah, siswa tidak pernah mengatakan jujur, karena siswa akan lebih menyimpan masalah pribadinya sendiri, ada juga siswa yang menceritakan masalah pribadinya ke guru yang memang guru itu enak untuk di ajak komunikasi mengenai masalah di sekolah maupun di rumah. Hal ini disampaikan oleh guru agama yaitu Rikya Fahriyya S Ag;

“Dalam dunia pendidikan pasti ada siswa yang sedang ada masalah pribadi tergantung mereka mau terbuka dengan

⁵ Dafa Fariandito, Hasil wawancara oleh peneliti di SMK NU Ma;arif 2 Kudus 10September 2022

⁶ Joseph A. Devito, *Komunikasi Antarmanusia*, Terj. Agus Maulana (Jakarta: Professional Books, 1997), Hal. 231.

kita apa tidak, tapi di kelas saya . Sebelum jam pelajaran di mulai sering saya tanyai mengenai masalah di sekolah lebih tepatnya, karena saya tau siswa yang ada maslah sama tidak ada masalah, dengan itu saya siap mendengarkan cerita bagi mereka yang mau cerita saat jam istirahat atau saat pada waktu pulang sekolah.”⁷

Dalam lingkup sekolah siswa tidak boleh bermain *games online* pada waktu jam pelajaran, karena bisa menggagu konsentrasi saat ada jam pelajaran. Di dalam kelas sendiri siswa harus menerapkan sifat terbuka terhadap guru, karena merupakan salah satu cara agar siswa merasa nyaman saat di dalam kelas maupun di luar kelas, dengan cara itu guru bisa tau masalah yang dialami oleh siswa. Seperti yang disampaikan oleh Pramudia Danu Wibrata.

“Saya senang jika siswa lebih dekat sama guru, apa lagi kita bisa terbuka dengan guru,saat jam pelajaran setiap guru memang punya cara agar siswanya bisa terbuka terhadap gurunya, tetapi ada beberapa guru yang memang lebih focus kepelajaran, dan tidak ingin mengetahui masalah dari siswanya, karena ada yang takut jika siswanya merasa tertekan akan ikut campurnya guru, tetapi disini ada guru yang memahami para siswanya yang sedang ada masalah, dengan cara mendekati siswanya dan mengajak ngobrol saat jam pelajaran selesai, agar tidak terganggu saat adanya jam pelajaran.”⁸

Berdasarkan penelitian di atas guru dapat menerima siswa cerita tentang masalah yang

⁷ Rikya Fahriyya S.Ag, Hasil wawancara oleh peneliti di SMK NU Ma;arif 2 Kudus 10September 2022 Pukul 10.00 WIB.

⁸ Pramudia Danu Wibrata, Hasil wawancara oleh peneliti di SMK NU Ma;arif 2 Kudus 10September 2022

sedang di alami, dengan itu siswa bisa terbuka kepada guru jika ada masalah. Saat siswa selesai menceritakan masalahnya kepada guru, setelah itu ada poin-poin yang disampaikan guru kepada siswa yang menunjukkan sikap terbuka karena menerima masukan dari guru, bahkan memberikan ruang kepada siswa untuk menyampaikan masalah dari siswa. Dalam hal ini menunjukkan bahwa guru sangat berpengaruh kepada siswa yang sedang aada masalah pribadi yang disekolah maupun masalah di rumah.

2. Empati

Dengan adanya rasa empati guru terhadap siswa guru juga memberika komunikasi kepada siswa yang terpengaruh *games online*, apa lagi di sekolah SMK NU Ma'arif 2 Kudus sendiri rata-rata siswanya laki-laki, jadi sedikit susah untuk berkomunikasi, dengan adanya empati dari guru siswa lebih mengerti dan gampang untuk di ajak berkomunikasi mengenai siswa yang terpengaruh *games online*. Seperti yang di sampaikan oleh Nanik Mu'yawanah S.Pd.

“Bukannya kita para guru ini cuek atau tidak peduli dengan siswa yang terpengaruh *games online*, bahkan kami para guru merasa resah terhadap siswa yang terpengaruhi oleh permianan, karena ini sangat berpengaruh terhadap prestasi anak, ada juga beberapa siswa dari sekolah ini yang memang dia memfokusnya diri buat bermain *games online*,tapi itu dibuat peling waktunya untuk ikut turnamen dan menghasikan uang, ada juga yang hanya terpengaruh, tetapi maalah mempengaruhi prestasi mereka, jadi para guru sangat menegaskan kalau saat jam pelajaran hp itu di matikan, kalau saya sendiri yang ngajar hp harus di kumpulkan, agar tidak

ada yang diam –diam bermain, kembali lagi ke gurunya.”⁹

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, karena tidak semua siswa bisa melakukan itu, apa lagi siswa laki-laki yang biasanya susah untuk di atur.seperti yang disampaikan M. Dafid Arafli Putra.

“Memang saat jam pelajaran guru mempunyai cara berbeda untuk menegor siswanya, seperti hari ini saya sedang di ajar oleh bu nanik, beliau ini sangat tegas dan disiplin, tapi dengan cara itu beliau bisa membuat para siswanya lebih baik, saya sendiri juga merasakan perubahan , nilai juga sedikit ada kemajuan dan lebih baik.”¹⁰

Dari wawancara di atas dapat dilihat bahwa komunikasi interpersonal guru dan siswa yang terpengaruh *games online* rasa empati ke guru sangat baik, dan lebih membuat disiplin para siswa.

3. Dukungan

Sikap mendukung terhadap siswa ini bertujuan untuk menghasikan sikap positif dari sisi bermain *games online*, *games online* sendiri tidak semata-amata berpengaruh buruk terhadap siswa, ada juga siswa ynag bermain *games online* tetapi masih bisa mempertahankan peringkat kelasnya, karena bermain *games online* jika dirasa siswa merasakan kejenuhan dan butuh hiburan, seperti yang di sampaikan M. Ismail .S.P.si.

“Kami sebagai guru mendukung jika *games online* bisa membuat dampak

⁹ Hasil wawancara oleh peneliti di SMK NU Ma;arif 2 Kudus 10September 2022

¹⁰ M. David Arafli Putra, Hasil wawancara oleh peneliti di SMK NU Ma;arif 2 Kudus 26 September 2022

positif terhadap siswa kita, yang saya ketahui mengenai siswa yang memang bermian untuk mengisi waktu luang itu tidak banyak, karena kebanyakan siswa di sekolah ini hamper rata bermain *games online*, ada juga dampak negatif yang mempengaruhi siswa. Tetapi ada beberapa siswa disini yang memang bisa mengimbangi bermain dengan belajar, contohnya ada siswa yang memang bisa menghasilkan uang dari bermian *games online* jadi tidak semata-mata bermian *games online* negatif. Tergantung mereka bisa tidak membagi waktu untuk belajar dan bermain. Dan kami sebagai guru tidak melarang jika siswa bisa menghasikan prestasi melalui *games online*.”¹¹

Dalam bermain memang mempunyai dampak negatif maupun positif, ini juga tergantung siswa bisa membagi waktu atau tidak. Ada juga siswa yang memang terpengaruh dan timbul dampak negatifnya ada juga yang bermain Cuma untuk kesenangan dan mengisi kejenuhan. Seperti yang disampaikan Adib Muhammad Anang Ma'ruf.

“Saya sendiri juga aslinya tidak terlalu bermain *games online* jika hanya ada teman yang ngajak main saya main, karna saya ebih memilih konsentrasi belajar ketimbang bermian, karena saya ingin memasuki universitas tinggi, maka dari itu saa mengurangi bermain dan focus untuk mengejar prestasi.”¹²

Dari wawancara di atas bisa disimpulkan bahwa guru selalu mendukung apa yang

¹¹ M. Ismail. S.P.si. Hasil wawancara oleh peneliti di SMK NU Ma;arif 2 Kudus 26 September 2022

¹² Adib Muhammad Anang Ma'ruf, Hasil wawancara oleh peneliti di SMK NU Ma;arif 2 Kudus 26 September 2022

dilakukan oleh siswa, karena guru tau apa yang terbaik buat siswanya asalkan itu hal yang positif.

4. Sikap positif

Dalam komunikasi interpersonal murid harus memberikan reaksi positif kepada guru, dikarenakan kita bisa menjadi lebih baik karena lingkup sekolah maupun gurunya berusaha bersikap positif terhadap siswanya, untuk itu kita tidak boleh mengabaikan begitu saja jika guru menasehati kita, guru juga senang jika siswanya mendengarkan nasehatnya. Seperti yang disampaikan M. Ismail S.P.si.

“Saya guru yang sering mengambil hati para siswa, seperti mencoba untuk membuka pertanyaan dan diselangi bercanda agar siswa juga lebih leluasa dalam menanggapi nasehat kita.”¹³

Sebagai siswa juga harus bisa membedakan mana guru sama teman, karena biasanya sangking dekatnya siswa juga lupa berbicara dengan siapa, dengan itu juga guru memberikan nasehat setidaknya membalas omongan dengan sopan, agar guru juga senang merasa dihargai. Seperti yang disampaikan oleh Ahsanul Wildan.

“Saya itu merasa senang jika ada guru yang bersikap kepada kita seperti teman sendiri, jadi lebih enak kalau misalnya ada cerita yang sedang saya pendam.”¹⁴

Dari wawancara tersebut, guru juga memiliki sikap yang positif terhadap siswanya, karena guru tau bagaimana jika siswa dianggap layak teman, biar lebih akrab dan lebih enak jika bertukar cerita.

b. Dampak Negatif Bermain *Games Online*

Games online memiliki dampak terhadap siswa itu sendiri, maupun semua itu bisa terjadi tergantung bagaimana murid mempergunakan *games online* dengan baik dan benar. Penelitian saya juga menunjukkan bahwa

¹³ M. Ismail. S.P.si. Hasil wawancara oleh peneliti di SMK NU Ma;arif 2 Kudus 26 September 2022

¹⁴ Ahsanul Wildan, Hasil wawancara oleh peneliti di SMK NU Ma;arif 2 Kudus 26 September 2022

dampak bermain *games online* ada yang positif dan ada yang negatif, dampak positif dalam bermain *games online* itu sendiri membuat siswa lebih mengetahui teknologi yang berkembang, dan lebih mudah untuk belajar berbagai bahasa sesuai yang ada di *games online* itu. Dampak negatif dari *games online* itu sendiri siswa lebih suka menyendiri, dan lupa akan tugasnya mereka menjadi pelajar, karena di rumah pelajar harus bisa mengimbangi mana bermain mana belajar kurangnya bersosialisasi jadi siswa-siswa seikit tertutup, dan kadang saat di ajak berkomunikasi interaksinya sangat lambat.

c. Manfaat Games Online

Hasil dari penelitian yang saya lakukan *games online* sendiri memiliki banyak manfaat seperti contoh berikut:

1. Bisa untuk mencari uang
Dalam bermain *games online* ada juga yang memanfaatkan permainan ini untuk mencari uang, dengan cara jual akun, joki punya teman, dan di buat video untuk di upload di youtube.
2. Mengetahui lingkungan selain sekolah
Saat di sekolah siswa hanya mengenal teman sebayanya, lewat bermain *games online* siswa bisa mengenal jauh dengan adanya *games online*, mereka juga bisa mencari ilmu dan referensi untuk belajar yang lebih jauh tentang pelajaran yang diajarkan.
3. Pengetahuan bahasa asing
Biasanya siswa yang bermain *games online* memiliki kemampuan untuk berbahasa asing, contohnya seperti bahasa Inggris, lewat bermain *games online* siswa lebih mahir dalam berbahasa, karena kebanyakan menggunakan bahasa asing.

Games online memiliki dampak negatif maupun positif, banyak yang beranggapan bahwa *games online* hanya membawa dampak negatif terhadap penggunaannya, karena akan menguras waktu dan menjadi kecanduan. Banyak manfaat untuk mencari uang dan memperbaiki pengetahuan berbahasa tergantung bagaimana kita membawakannya, seperti yang di sampaikan oleh Muhammaad ismail S.P,si.

“Ada dampak baiknya dan tidaknya mbak,mungkin dari dampak megatifnya dulu ya, kadang siswa tidak bisa membagi waktu klau sudah main, lupa dengan segalanya, seperti hal yang kecil, makan,blajar, mandi karena keasikan bermain, kalua dari dampak positifnya siswa bisa menegtahu lingkungan luar tidak hanya dari sekolah saja siswa-siswa bisa berkembang. Dengan hal ini tergantu penggunaan bagaimana mereka harus inter-pinter bisa menaanaatkannya. Akan berakhir kecanduan atau bisa bermanfaat untuk hal positif.”¹⁵

d. Tindak lanjut

Tidak lanjut menjelaskan bagaimana sebagai guru, kepala sekolah dengan adanya siswa yang bermain *games online* dalam interaksi siswadengan orang lain akan terganggu. Harapan guru dngan adanya tindak lanjut ini siswa bisa lebih mengontrol dalam bermain dan lebih giat melaar maupun berinteraksi dengan orang lain.

2. Peran Komunikasi Interpesonal Guru dengan Siswa untuk Menekan Dampak Negatif Games Online

Komunikasi interpersonal mempunyai peran yang sangat penting dalam berlangsungnya suatu hubungan. Dalam komunikasi interpersonal,empati, sikap saling mendukung, sikap positif dan kesetaraan interaksi yang jujur dan memuaskan.

Penelitian ini dilakukan di SMK NU Ma’arif 2 kudus Jekulo Kudus, berdasarkan observasi peneliti, berusaha mengumpulkan data di lapangan sesuai dengan adanya melalui wawancara dengan nara sumber data. Pengumpulan data yang telah di tulis di lakukan terhadap siswa yang terpengaruh *games online* dan dan guru yang merasakan dampak negatif dari siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan penelitian di lapangan menghasilkan data mengenai guru dan siswa yang terpengaruh dengan games online. Dalam proses komunikasi interpersonal dengan siswa yang terpengaruh *games online*,

¹⁵ M. Ismail. S.P.si. Hasil wawancara oleh peneliti di SMK NU Ma;arif 2 Kudus 26 September 2022

kemampuan komunikasi berkomunikasi antara guru dan siswa sangat berhubungan erat dengan kedekatan yang terjalin diantar keduanya, baik itu ketika di saat jam pelajaran maupun di luar jam pelajaran, karena dengan itu bisa menjalin kedekatan yang baik maka komunikasi yang dilakukan akan berjalan dengan efektif.

Dalam menjalin hubungan dengan siswa yang terpengaruh *games online*, dimana setiap guru dan siswa pasti akan melakukan pendekatan yang sangat baik melalui komunikasi, dengan harapan menjalin hubungan yang baik, pada bagian ini peneliti akan menguraikan tentang apa yang dilakukan oleh siswa yang terpengaruh *games online*, penulis melakukan wawancara dengan beberapa siswa yang terpengaruh *games online* dan guru pengampu.

Pengaruh *games online* di SMK NU Ma'arif sangat banyak, karena dalam pembelajaran ada factor yang mengakibatkan akan terjadinya pengaruh terhadap siswa yang bermain *games online*, oleh karena itu banyak siswa yang terpengaruh dan menghiraukan saat adanya jam pelajaran, ini juga diakibatkan kurang bergaulnya siswa di sekelilingnya, dan lebih memilih untuk melakukan aktifitasnya sendiri dengan bermain *games online*, dengan itu dia bisa menemukan teman baru dan berinteraksi lebih lanjut, karena sifat siswa sendiri sangat berbeda-beda, dengan itu guru harus lebih tegas kepada siswa yang terpengaruh *games online* yang berlebihan. Hal ini disampaikan oleh guru SMK NU Ma'arif 2 Kudus selaku guru pengampu Riky Fariyya S.Ag ;

“Kami selaku guru harus tegas dengan siswa yang terpengaruh *games online* yang berlebihan, karena kurangnya konsentrasi saat jam pelajaran, dan itu juga tugas guru menegasi siswa yang susah di kasih tau, kita juga menghukum siswa yang apabila siswa itu melanggar ketegasan dari gurunya”.¹⁶

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru terkait siswa yang terpengaruh *games online*, siswa sering bermain saat jam pelajaran, kecuali adanya guru yang sangat tegas, dan memberi sanksi kepada siswa yang melanggar aturan,

¹⁶ Riky Fariyya S.Ag, Hasil wawancara oleh peneliti di SMK NU Ma'arif 2 Kudus 10 September 2022.

dengan itu guru bisa melaporkan ke pihak guru yang menurut guru itu di segani oleh siswa.

C. Analisis Data Penelitian

1. Bentuk Komunikasi interpersonal Guru dengan Siswa untuk Menekan Dampak Negatif Games Online

Berdasarkan hasil penelitian, guru menggunakan komunikasi langsung dan tidak langsung. Komunikasi langsung artinya 2 komunikasi yang tanpa menggunakan perantara atau dilakukan secara langsung tertatap muka antara komunikator dan komunikan. Komunaksi ini dilakukan oleh pimpinan menanggapi secara langsung mengenai keluhan ataupun saran dari pada guru. Sedangkan komunikasi untuk komunikasi tidak langsung kepala sekolah menggunakan *whatsapp* grup untuk melakukan komunikasi.

Selain itu, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, guru dalam memberikan komunikasi kepada siswanya dengan melakukan beberapa upaya, antara lain:

- a. Memberikan kritikan konstruktif
Memberikan kritik konstruktif artinya memberikan saran yang membangun sikap seseorang pada hasil yang positif. Berdasarkan data penelitian, guru memberikan saran kepada para siswanya dengan cara menjelaskan secara rinci atau diberikan contoh terlebih dahulu. Selain itu, dalam menyampaikan informasi terutama pada memberikan informasi secara singkat dan mengambil poin-poin pentingnya saja. Saat ada siswa yang melakukan kesalahan, diberikan teguran namun juga arahan yang baik tanpa menyebutkan siapa yang berbuat salah.
- b. Berakhlakul Karimah
Berakhlakul karimah berarti memiliki sikap yang baik dalam berhubungan dengan Allah SWT dan juga dengan manusia, sebagaimana data penelitian yang dihasilkan, sikap yang ditunjukkan gurunya antara lain keramahan, kesopanan, dan juga ketegasan. Guru selalu memberikan contoh sikap ramah kepada para siswa. Seperti pada saat bertemu dengan wali siswa, ataupun saat bersama para guru. Sopan santun juga diajarkan oleh guru pada siswa dalam memberikan informasi mengenai sekolah kepada wali siswa. Selain

itu guru juga mengajak para siswa untuk bisa mengikuti kegiatan keislaman yang ada, seperti ajakan untuk melakukan do'a awal dan akhir tahun di tahun baru Islam. Hal ini bukan hanya memberikan keuntungan kepada diri para guru dan kepala sekolah tetapi juga melibatkan atau memperkenalkan kepada para siswa akan hubungan manusia dengan Allah. Sehingga bisa menimbulkan akhlak yang baik pada diri para siswa.

c. Keterbukaan

Yaitu kemampuan untuk mau membuka diri dalam hal untuk mengutarakan pendapat, memberikan informasi, ataupun ketersediaan untuk mau bertanggung jawab atas apa yang telah dibicarakan. Dalam hal ini guru menciptakan keterbukaan agar permasalahan yang dialami siswa bisa diketahui oleh guru dan dibantu untuk menyelesaikan masalahnya. Apa forum khusus untuk bisa menceritakan keluh kesah para siswa dalam menghadapi masalah yang berkaitan dengan sekolah. Selain itu, apabila guru melihat siswa dia mencoba untuk mendekatinya dan menanyakan permasalahan yang terjadi agar bisa diberikan solusi.

d. Empati

Yakni kemampuan seseorang untuk bisa menempatkan dirinya sebagai orang lain. Dengan memperhatikan sudut pandang orang lain juga bukan hanya dari dirinya sendiri. Kepedulian yang terjadi di sekolah diperlihatkan oleh guru saat ada siswa yang blum bercerita mengenai masalah tapi guru sudah mengetahui bahwa siswa sedang ada dalam masalah. Dengan memperlihatkan sikap guru setiap siswa saat hari biasanya dan saat sedang adalah masalah.

e. Sikap mendukung,

Yaitu hubungan di antara dua belah pihak, dengan adanya sikap saling mendukung terhadap pesan yang disampaikan. Hal ini bertujuan untuk menghasilkan sikap positif dari sisi lawannya. Saat ini guru mengalami masalah seperti masalah dengan wali siswa mengenai proses pembelajaran siswa di sekolah. guru biasanya memberikan motivasi dan arahan kepada para siswa agar masalah dapat terselesaikan. Hal ini untuk menghindari terjadinya masalah yang baru sehingga jika ada masalah siswa dengan wali siswa dibicarakan

dulu dengan guru agar dia tau dan dapat memberikan solusi yang terbaik.

f. Sikap Demokratis,

Artinya dalam pengambilan keputusan melibatkan semua orang yang ada dilembaga ataupun intansi dengan cara musyawarah. Di sekolah sendiri apabila ada ada permasalahan yang terjasi baik dari siswa ataupun wali siswa selalu diselesaikan dengan musyawarah dalm forum rapat. Sekolah juga membebaskan siswa untuk berkomunikasi kepada guru untuk menyelesaikan masalah, terutama guru BK sendiri membebaskan siswa untuk menceritakan masalah dari siswanya, masalah sekolah maupun masalah dirumah. Karena dari pihak sekolah bisa memberikan saran dan kritikan agar guru, siswa dapat menjalankan aktifitasnya dengan baik, di sekolah maupun diluar sekolah.

2. Peran Komunikasi Interpersonal Guru dengan Siswa

Peran merupakan suatu fungsi yang dapat diharapkan dari seseorang yang memiliki kedudukan tinggi sehingga bisa mempengaruhi sikap orang lain dan menjalankan fungsinya.¹⁷ Di sekolah SMK NU Ma'arif 2 Kudus sendiri memiliki kedudukan dalam mengatur berjalannya sekolah yaitu guru. Peran komunikasi guru yang ada di sekolah smk anantara lain:

Pertama, berdasarkan data hasil penelitian komunikasi guru dengan siswa harus memiliki hubungan yang solid. Dengan adanya peran dari guru untuk membantu menyelesaikan masalah yang dihadapi siswa. Memberikan perhatian dan kepedulian hingga selalu memberikan siswa berkomunikasi mengenai maslahnya.

Kedua. Untuk menjalankan renacan dan menyelesaikan masalah di sekolah, berdasarkan hasil penelitian, guru menjadikan forum kelas untuk memberikan info penting mengenai rencan sekolah ataupun tempat menyampaikan keluh kesah para siswa mengenai kegiatan belajar mengajar.

¹⁷ Ike Atikah Ratnamulayani and Budy iriawan Maksudi, 'Peran Media Sosial Dalam Peningkatan Partisipasi Pemilih Pemula Dikalangan Pelajar Di Kabupaten Bogor', Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial Dan Humaniora, 20.2 (2018), 154–61.

Ketiga, untuk memahami karakter para siswa dan melindungi siswa dari masalah yang dihadapi selama di sekolah, sebagaimana hasil penelitian, komunikasi yang dilakukan oleh pimpinan digunakan untuk melindungi guru dari masalah yang di hadapi.

Keempat, untuk menjaga keharmonisan didalam sekolah, sebagaimana hasil penelitian, dengan seringnya berkomunikasi antara siswa dengan guru menjadikan hubungan yang sudah baik menjadi lebih harmonis.

Kelima, untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan berdasarkan untuk mencapai tujuan sekolah. Hal ini bisa dilihat dari kepala sekolah memberikan tugas kepada para guru dengan menjelaskan secara detail terlebih dahulu mengenai tugasnya.

Keenam, meminimalisir kesalahan sebagaimana hasil penelitian bahwa dengan komunikasi dilakuakn oleh pimpina yang meminimalisir kesalahan. Serta permasalahan mengenai miskomunikasi, sehingga dibutuhkanya komunikasi dalam hal mengingatkan tanggung jawabnya para guru.

Ketujuh, untuk membentuk karakter yang religious, berdasarkan hasil penelitian, bahwa di sekolah sering ada kegiatan atau acara dalam memperingati hari-hari keislman. Seperti acara mengenai tahun baru islam, sekoalh mengadakan acara do'a akhir dan awal tahun secara bersama-sama.

Dalam peran komunikasi guru dapat disampaikan dengan cara tertulisan ataupun lisan. Dengan komuikasi tersebut dapat memudahkan untuk menyampaikan ide-ide dan masalah yang sedang di alami oleh siswa, dengan harapan siswa dapat lebih mudah untuk memahami pesan dari guru yang disampaikan melalui lisan. Seperti yang dijelaskan oleh guru M Ismail S.P.si.

“ Dalam komunikasi guru juga mempunyai peranya masing-masing dalam berkomunikasi, dengan itu murid bisa memahami apa yang di maksud oleh guru, sehingga murid juga paham apa yang disampaikan oleh guru.”¹⁸

Selain guru memberikan komunikasi mengenai masalah siswa yang sedang dihadapi, guru juga mengajarkan

¹⁸ M. Ismail S.P.si, Hasil Wawancara oleh peneliti di SMK NU Ma'arif 2 Kudus
26 September 2022

keseriusan dalam hal belajar, dengan maraknya *games online* siswa biasanya dalam tugasnya, oleh karena itu guru harus selalu mengingatkan siswa agar tidak terpengaruh *games online*, untuk mengurangi hal itu siswa biasanya diberikan hal-hal yang positif, agar siswa melakukan aktifitas di sekolah dengan baik dan tidak berlarut-larut hanya bermain *games online*. Seperti yang di sampaikan oleh guru Nanik Mu'yawanah S.Pd.

“Di sekolah itu selain belajar juga diberikan tugas yang memang siswa itu minati, dengan adanya ekstrakurikuler itu bisa membuat siswa lebih sibuk, dan tidak berlarut dalam bermain *games online*, dengan itu siswa di sekolah ini diwajibkan mengikuti minimal 1 kegiatan sekolah agar punya kesibukan di sekolah juga.”¹⁹

Siswa juga saat di sekolah harus mendengarkan dan patuh terhadap guru, dengan adanya komunikasi siswa bisa memahami apa yang di mau oleh guru, karena adanya komunikasi dari guru, siswa dapat lebih baik kedepannya, mengenai komunikasi dari guru, guru menuntut siswa harus menjalankan tugas yang diberikan, contohnya untuk mengerjakan PR . seperti yang di sampaikan oleh siswa perdana Putra Arya.

“Untuk komunikasi guru ke kita itu sudah baik, tapi biasanya dari muridnya aja yang susah untuk di ajak ngobrol dan kadang tidak mendengarkan apa nasehat guru, jadi ya kita sering kena nasehat guru.”²⁰

Dari wawancara di atas guru mempunyai peran komunikasi yang sangat baik, tetapi hanya siswanya yang kadang tidak mau mendengarkan nasehat yang di berikan oleh guru, oleh karena itu, guru harus sedikit tegas, agar siswa tidak membantah dan mendengarkan nasehat dari guru.

3. Faktor pendukung dan penghambat komunikasi

Komunikasi interpersonal dapat berjalan dengan efektif dalam meningkatkan motivasi kerja dengan adanya faktor pendukung, yaitu:

¹⁹ Nanik Mu'yawanah S.Pd, Hasil wawancara oleh peneliti di SMK NU Ma'arif 2 Kudus 26 September 2022

²⁰ Perdana Putra Arya, Hasil wawancara dari peneliti SMK NU MA'ARIF 2 Kudus

- a) Keinginan yang dibawa guru ketempat kerja berdasarkan data penelitian keinginan guru bekerja di sekolah yaitu untuk meningkatkan kemampuan mengajar, untuk mendapatkan uang saku tambahan, sehingga hanya sekedar mengisi waktu luang.
- b) Rekan kerja yang solid, artinya ada kerja sama yang baik antara rekan kerja. Berdasarkan data penelitian di sekolah rakan kerjanya solid dibuktikan dengan adanya kemampuan saling membantu rekan kerja yang kesulitan baik dalam menyelesaikan masalah dengan siswa dan wali siswa hingga permasalahan probadi guru.
- c) Reward dan tunjangan, beberapa informan menyatakan bahwa sekolah selalu memberikan reward setiap tahunnya ataupun saat ada acara di sekolah reward yang diberikan berupa THR.
- d) Tempat kerja yang nyaman, artinya suasana ditempat kerja yang nyaman untuk mara tentor. Terlihat dengan adanya komunikasi yang baik, hubungan yang baik membuat tempat kerja menjadi nyaman seakan rumah bagi mereka para guru. Ditambah lagi teman-temannya yang terbilang seumuran juga menjadi salah satu membuat nyaman tempat kerja di sekolah.
- e) Letak geografis, berdasarkan data yang telah diuraikan diatas letak sekolah setrategis bagi para siswa, karena letaknya berada di jalan pantura dan dekat dengan pasar. Beberapa rumah guru dekat dengan sekolah sehingga hal tersebut menjadi alasan untuk mereka bekerja dan bertan di sekolah.

Selain hal ini, ada juga faktor menghambat guru dalam mengajar antaranya

- a) Rasa takut, artinya perasaan guru takut yang ada padaa di guru, bisa terjadi karena siswa tidak bisa di atur saat jam pelajaran, jadi kualitas siswa menurun, dan kosentrasi kurang. Biasanya hamabatan ini dikarenakan siswa terpengaruh dengan *games online* oleh karna itu siswa lebih banyak melamun.
- b) Kepemimpinan yang otokrasi, dalam data yang telah disajikan adabeberapa sikap siswa yang kepemimpinannya kurang, di sekolah sendiri guru memimpin siswa untuk lebih tugas ke siswa biar mental siswa lebih baik.

- c) Miskomunikasi, sebagaimana data yang telah disajikan miskomunikasi yang terjadi di sekolah dapat mengakibatkan masalah. seperti siswa yang sangat tertutup saat di dalam kelas biasanya mempunyai miskom ke teman maupun gurunya, jadi guru harus memperhatikan siswa yang pendiam saat di kelas.

4. Hasil komunikasi interpersonal guru dan siswa untuk menekankan dampak *negative games online*

Berdasarkan hasil penelitian, data mengenai siswa yang terpengaruh *games online* di sekolah SMK NU Ma'arif 2 kudus 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*.

