

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan hasil penelitian maka peneliti dapat mengambil kesimpulan mengenai peran komunikasi pipinan dalam meningkatkan komunikasi interpersonal guru dengan siswa dalam pengaruh *games online*, dapat disimpulkan bahwa:

Bentuk komunikasi interpersonal yang dilakukan oleh guru dengan siswa yaitu komunikasi langsung. Komunikasi langsung dilakukan pada saat jam pembelajaran di langsung pada saat itu juga. Dengan guru menanggapi siswa yang mempunyai masalah maupun memberikan saran kepada siswa yang terpengaruh negatifnya bermain *games online*. Sedangkan untuk komunikasi menyampaikan informasi ke siswa.

Peran komunikasi yang dilakukan oleh guru di sekolah sebagai berikut: untuk membangun solidnya muris, guru juga harus memahami karakter dari siswa dan memperbaiki *mood* siswa, untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan dan mempererat hubungan dengan siswa. Dengan upaya yang dilakukan oleh guru untuk memberikan dukungan ke siswa yang terpengaruh bermain *games online*.

Dengan upaya yang dilakukan oleh guru untuk memberikan saran terhadap siswa yang terpengaruh *games* dilakukan secara langsung melalui komunikasi langsung saat di dalam kelas ataupun di luar kelas. Beberapa upaya yang dilakukan guru sebagai berikut:

1. Memberikan kritik, yaitu menerima saran dengan tujuan untuk menghasilkan sikap yang positif tanpa perlu merendahkan siswa.
2. Berakhlakul karimah, yaitu bukan hanya tentang kebaikan melainkan juga perbuatan atau perilaku yang menunjukkan sikap berakhlak yang baik.
3. Keterbukaan melalui hubungan yang baik antara guru dan siswa, hal ini mereka merasa di sayang dan diperhatikan layaknya anak sendiri.
4. Empati merupakan kasih sayang yang diberikan oleh guru terhadap siswa.
5. Saling mendukung, dengan ini diberikan oleh guru dan siswa untuk menjadi kunci kesuksesan untuk meningkatkan minat belajar siswa.

6. Sikap demokratis, adanya sikap ini menciptakan komunikasi yang fleksibel, tanpa perpuada rasa takut untuk bisa menyampaikan pendapat atau masalah yang dihadapi.

Dalam bermain *games online* mempunyai dampak positif dan negatifnya, menurut data yang saya ambil guru dan siswa di SMK NU Ma'arif 2 Kudus menyatakan bahwa *games online* ada manfaatnya dan adaburuknya. Dampak buruk dalam bermain *games online* sendiri akan berjangka panjang dan siswa bisa berperilaku menyimpang. Seperti malas belajar, malas ibadah, dan lupa dengan segalanya. Dalam *games online* sendiri memiliki dampak positif yang apat meningkatkan kemampuan berbahasa inggis, menghasilkan uang dan lebih mengenal teknologi dan bisa berinteraksi melalui *games online*.

Guru harus menindak lanjuti siswa yang terpengaruh *games online* sekolah harus lebih memperketat pengawasan agar tidak kecolongan ada siswa yang sedang bermain *games online* disekolah. Dengan cara itu guru biasanya menghukum siswa yang kecolongan bermain, sekolah juga lebih fokus dalam memberikan arahan agar siswa juga bisa mengerti.

## B. Saran

Adapun saran dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Guru hendaknya lebih meningkatkan komunikasi dengan para siswa, bukan hanya saat jam pelajaran, saat di luar pelajaran juga harus berkomunikasi sesering mungkin dengan siswa.
2. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat menggali lebih dalam tentang komunikasi interpersonal yang ada dilingkungan sekitar, baik yang berhubungan dunia kerja ataupun berhubungan dengan agama.

Bagi siswa untuk selalu terbuka dan jujur dalam berkomunikasi dan untuk mengurangi bermain *games online* dan harus sering-sering bersosialisasi di lingkungan dan menjaga komunikasi dengan baik serta bisa menceritakan masalah yang Sedang dialami.