

IMPLEMENTASI KOMUNIKASI EFEKTIF GURU DENGAN SISWA DALAM MENCEGAH DAMPAK BURUK GAME ONLINE

Oleh :

Dwi Kartikawati

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Nasional Jakarta

email: dwi.kartikawati@civitas.unas.ac.id

Informasi Artikel

Riwayat Artikel :

Submit, 28 Maret 2024

Revisi, 10 April 2024

Diterima, 4 Mei 2024

Publish, 15 Mei 2024

Kata Kunci :

Implementasi,
Komunikasi Efektif,
Guru Dan Siswa,
Game Online.

ABSTRAK

Game online telah menjadi fenomena yang populer di kalangan anak-anak dan remaja di era digital. Namun, bermain game online secara berlebihan dan tak terkendali dapat membahayakan kesehatan mental, fisik, dan akademis siswa. Untuk itu sangat diperlukan upaya pencegahan dampak buruk game online tersebut dengan cara berkomunikasi efektif baik dilakukan dengan verbal atau non verbal. Karena dengan komunikasi efektif tersebut dapat menyosialisasikan berbagai hal terutama berkaitan dengan game online beserta dampaknya. Maka penelitian ini bertujuan untuk menggali bagaimana implementasi prinsip komunikasi efektif dalam interaksi antara guru dan murid dapat membantu mencegah dampak negatif dari game online. Teori yang digunakan adalah prinsip teoritis REACH, dan teori *rhetorical sensitivity*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Hasil penelitian ditemukan bahwa implementasi komunikasi efektif yang dilakukan menggunakan 5 prinsip yaitu *Respect, Empathy, Audible, Clarity, dan Humble*, dengan dilandasi faktor utama yang dilakukan komunikator dari pihak wali kelas 5 SD 09 Jakarta yaitu guru harus bisa mendengarkan, berdialog dan juga melatih kesadaran emosional siswa dengan selalu membangun keterbukaan komunikasi terjalin dengan baik. Para guru/walikelas memiliki kepekaan retorik dalam menghadapi siswa dan peran guru/walikelas adalah sebagai penyampai informasi, fasilitator interaksi sosial, membangun keterbukaan dan berperan membangun komitmen dan integritas dalam upaya menjalin komunikasi efektif agar dapat mencegah dampak buruk game online.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license



Corresponding Author:

Nama: Dwi Kartikawati

Afiliasi: Universitas Nasional Jakarta

Email: dwi.kartikawati@civitas.unas.ac.id

1. PENDAHULUAN

Dalam kehidupan kita kehadiran internet sangat mempengaruhi kehidupan kita. Pada perkembangannya memiliki sisi keuntungan yang positif tetapi pada sisi lainnya juga membawa resiko terutama ketika digunakan untuk mengakses permainan digital melalui game. Permainan game online yang populer dikalangan anak-anak dan remaja tersebut sangat memengaruhi perkembangan mereka padahal sampai 12 tahun itu adalah masa periode penting dalam pembentukan kepribadian mereka. Usia sekolah dasar ini adalah usia di mana

mereka mulai belajar untuk dapat bertanggungjawab atas perilaku mereka. Bermain bagi mereka adalah wadah penyaluran bakat mereka dan menjadi medium interaksi dengan orang lain. Terkadang dengan permainan game online tersebut justru membawa efek negatif. Apabila permainan tersebut tidak terkendali maka dapat membahayakan kesehatan baik kesehatan mental, fisik atau akademis siswa.

Guru adalah pihak di sekolah yang berperan besar dalam upaya menyosialisasikan penggunaan teknologi secara umum dan khususnya permainan

game online tersebut dengan baik agar supaya bisa menghindari dampak buruk dari game online tersebut. Upaya sosialisasi tersebut dilakukan dengan berkomunikasi secara efektif dengan anak didik mereka. Komunikasi efektif sangat diperlukan untuk mengatasi dan mencegah dampak negatif dari game online tersebut. Guru memiliki peran penting dalam membimbing dan mendukung murid dalam menggunakan teknologi secara seimbang. Guru berperan penting dalam membantu siswa memahami penggunaan teknologi dan menggunakannya secara bijak. Komunikasi efektif dapat menjadi alat utama dalam menyampaikan pesan-pesan bagaimana menghindari dampak negatif dari kecanduan game online, bagaimana memanfaatkan teknologi secara positif dan lain-lain. Apabila pesan diterima dengan baik oleh di penerima dan penerima memahami maksudnya maka komunikasi berjalan efektif tanpa hambatan. Menurut Stephen Covey, komunikasi adalah suatu bentuk keterampilan yang paling penting dalam kehidupan ini (Aisah, 2009). Untuk membangun komunikasi yang efektif maka perlu dibangun hubungan dengan orang lain dengan baik yaitu komunikasi yang mengandalkan kepercayaan (*trust*) dan empati. Setiap masalah komunikasi berasal dari harapan yang berbeda dengan tujuan. Menurut Steward L. Tubbs, komunikasi efektif harus memenuhi lima hal yaitu: 1). Pengertian, maksud, atau isi pesan yang disampaikan oleh komunikator harus disampaikan dengan jelas dan benar kepada orang yang menerimanya. (2). Kesenangan. Tidak semua komunikasi bertujuan untuk memberikan informasi atau pemahaman. Misalnya, mengucapkan "selamat pagi" tidak selalu berarti Anda sedang mencari sesuatu, namun dengan ungkapan tersebut bermakna menyenangkan karena di sana yang mampu membangun hubungan erat. Jadi untuk membangun hubungan yang hangat, akrab, dan menyenangkan, komunikasi seperti ini dimaksudkan untuk menyebabkan kesenangan. (3). Pengaruh pada sikap: Seorang komunikator dapat mempengaruhi sikap si penerima pesan. Maka peran komunikator menjadi sangat penting (4). Hubungan sosial. Komunikasi bertujuan untuk meningkatkan hubungan sosial yang baik dalam hal interaksi, kontrol, kekuasaan, dan cinta kasih. (5). Tindakan: Tindakan persuasi digunakan untuk mengukur efektivitas komunikasi. Pengertian, pembentukan, dan pengaruh sikap harus dibangun sebelum tindakan (Ilaihi, 2010). Dalam upaya guru untuk berkomunikasi efektif dengan para siswa dalam mencegah dampak buruk game online ini guru semestinya menyampaikan dengan jelas bahwa dampak negatif game online itu nyata, kemudian disampaikan dengan selalu menggunakan sapaan-sapaan hangat, selalu berupaya untuk bisa membangun hubungan sosial dengan siswa-siswanya dengan baik karena para siswa itu apabila mereka memiliki model guru yang dekat dengan mereka maka dengan mudah mereka akan terbuka terutama berkaitan dengan hal-hal dalam

penggunaan gad3get mereka dalam mengakses game online mereka.

Selain ada lima identifikasi dari proses komunikasi efektif, Covey (2000) juga menjelaskan bahwa ada yang disebut dengan *The Five Inevitable of Effective Communication*, atau bisa juga disebut dengan lima hukum komunikasi efektif. Lima hukum tersebut populer dengan singkatan *REACH*, yang dapat diartikan merangkul atau meraih. Adapun prinsip lain dari komunikasi yang efektif yang dikenal dengan hukum *REACH* yang juga disebut "*The 5 Inevitable Laws of Effective Communication*" yakni: (1). *Respect* : Dimana seorang komunikator harusnya dapat menghargai komunikan atau menjaga diri orang lain. (2). *Empathy* : Kemampuan untuk menempatkan diri pada situasi yang sedang dirasakan orang lain. Hal ini juga dapat diartikan kemampuan untuk menerima masukan atau umpan balik dengan sikap yang positif. (3). *Audible* : Apa yang dikomunikasikan oleh komunikator dapat dimengerti dengan baik. (4). *Clarity* : Pesan yang disampaikan tidak multi tafsir, atau tidak menimbulkan berbagai penafsiran. (5). *Humble* yaitu tidak memandang rendah diri orang lain, berani mengakui kesalahan, rendah hati, juga lemah lembut (Zaenal Mukarom, 2020). Menurut Covey (2000), untuk membangun komunikasi yang efektif diperlukan lima dasar penting yaitu usaha untuk benar-benar mengerti orang lain, kemampuan untuk memenuhi komitmen, kemampuan untuk menjelaskan harapan, kemauan untuk meminta maaf secara tulus jika melakukan kesalahan, dan kemampuan memperlihatkan integritas.

Pada penelusuran riset terdahulu ternyata bahwa ketrampilan komunikasi antara lain dapat memahami si pembicara, memberikan kontak mata dan berbicara secara efektif dan dapat memberi semangat orang lain (Erdogan, 2023). Guru bisa berkomunikasi efektif adalah tergantung dari cara mereka berkomunikasi melalui ucapan dan bahasa verbal dan bahasa tubuh sehingga siswa dengan mudah memahami (Duta, Panisoara, & Panisoara, 2015). Komunikasi efektif sangat dibutuhkan antara guru dengan siswa untuk mencapai efektifitas belajar mengajar (Abedini, Abassi, Mortazavi, & Bijari, 2013).

Komunikasi verbal adalah cara yang paling umum dilakukan oleh guru dan siswa. Ini termasuk percakapan di dalam kelas, berbicara di dalam kelas, atau berbicara melalui telepon. Pada saat berkomunikasi guru bukan hanya menyampaikan pesan yang bersifat verbal melainkan juga menyampaikan pesan nonverbal. Adapun kiat-kiat dalam berkomunikasi nonverbal sebagai berikut: 1. Sentuhan, dalam konteks pendidikan sentuhan sangat efektif digunakan pada siswa usia dini. Sentuhan pada bahu atau menyeka keringat siswa sambil berbicara dengannya memberikan rasa nyaman pada siswa. 2. Postur dan gerak tubuh, postur dan gerak tubuh digunakan untuk menunjukkan sikap, suasana

hati, setuju atau tidak setuju, rasa ingin tahu, keramahan, dan sebagainya. 3. Ekspresi wajah, diperlihatkan saat berbicara dan menyimak pembicaraan termasuk di dalamnya potongan rambut, kedipan mata, cemberut, tersenyum dan rona wajah. Mata melotot dan muka cemberut dimaknai sebagai marah, sedangkan senyum dipahami sebagai ramah. 4. Kontak mata, kontak mata penting dalam komunikasi guru dan siswa di dalam proses pembelajaran. 5. Intonasi suara dan gaya bicara, suara adalah bunyi kata yang diucapkan. Siswa menebak pikiran dan suasana hati gurunya melalui nada bicaranya. Kualitas suara guru juga salah satu indikator yang digunakan siswa untuk menilai kualitas pembelajaran yang diberikan guru, misalnya ada guru yang bicara dengan suara rendah, suara tinggi atau berbicara cepat atau lambat. 6. Cara berpakaian, bagi guru berpakaian dari ujung kepala hingga kaki sangat penting karena pakaian menunjukkan kerapian, kepercayaan diri dan kredibilitas seseorang (Iriantara, 2013:84-86).

Dalam kenyataannya apabila dikaitkan dengan permainan game, maka banyak terjadi kasus anak-anak dan remaja yang tidak dapat mengatur waktu dengan baik dalam mengakses dan bermain game online tersebut. Mereka terjebak dalam pola perilaku yang merugikan di mana mereka menghabiskan terlalu banyak waktu untuk bermain game, mengorbankan waktu untuk belajar, berinteraksi dengan orang lain, dan aktivitas lain yang lebih produktif. Anak-anak dan remaja belum menyadari semua risiko yang terkait dengan bermain game berlebihan. Mereka mungkin juga tidak menyadari dampak jangka panjang dari ketergantungan bermain game yang dapat menyebabkan gangguan pendidikan, gangguan kesehatan fisik dan mental, serta gangguan hubungan sosialnya. Maka riset ini khusus dilakukan di SD 09 Pejaten Jakarta Selatan, dimana diketahui bahwa para guru di SD 09 berkewajiban mengajarkan siswa bagaimana menggunakan teknologi dengan bijak dan seimbang mengingat hampir seluruh siswa sudah mengakses game online. Guru secara tidak langsung harus membantu mereka menjaga kesehatan mental dan fisik. Sebagai figur otoritatif, guru memiliki pengaruh yang signifikan pada sikap dan perilaku murid-muridnya. Dengan komunikasi yang terbuka dan mendalam dapat membantu terjadinya komunikasi efektif yang dapat membangun kepercayaan murid pada gurunya dan memberikan panduan yang tepat mengenai penggunaan teknologi. Guru harus senantiasa memiliki komunikasi yang baik dan efektif supaya tetap terjalin hubungan akrab dan terbuka antara guru dengan siswa sehingga siswa merasa diperhatikan dan dihargai (Rifnida; & Andri, 2019).

Dalam riset ini penulis menggali data dari pihak sekolah dengan cara melakukan wawancara mendalam dan observasi dengan kepala sekolah, guru wali kelas 5 seluruhnya dan para siswa kelas 5 di

SD 09 Jakarta. Kita ketahui bahwa biasanya anak-anak kelas 5 Sekolah Dasar rata-rata berusia 11 tahun. Anak-anak berusia 11 tahun memiliki rasa ingin tahu dalam menyerap berbagai hal yang ada di lingkungannya, mampu melakukan operasi dan penalaran logis, dan sudah siap untuk menerima pendidikan formal. Mereka juga sedang dalam tahap belajar dari berbagai hal, seperti mengenali sesuatu, mencari hubungan timbal balik, dan membandingkan sesuatu dengan aturan (Hidayatuladkia, Kanzunudin, & Ardianti, 2021). Jadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana implementasi Komunikasi Efektif dalam interaksi Guru dengan Siswa Sekolah Dasar dalam Mencegah Dampak Buruk Game Online di SD Negeri 09 Jakarta?

2. METODE PENELITIAN

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Untuk memahami fenomena yang dialami subjek penelitian, pendekatan kualitatif menggunakan deskripsi kata-kata (Sukmadinata, 2011). Studi kasus dapat digunakan dalam penelitian kualitatif; sedangkan apabila studi kasusnya multi maka merupakan salah satu jenis penelitian kualitatif yang dapat digunakan terutama untuk mengembangkan teori berdasarkan berbagai latar penelitian yang sebanding, sehingga teori yang dapat diterapkan pada situasi. Dalam penggalian datanya peneliti melakukan wawancara mendalam (*indepth interview*) dengan 2 guru selaku wali kelas, kepala sekolah dan 3 siswa kelas 5 SD 09 Jakarta serta melakukan survei kuantitatif terhadap 2 kelas 5 untuk mengetahui kecenderungan dalam penggunaan game onlinenya. Dalam hal seluruh metode tersebut digunakan untuk dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana komunikasi efektif yang dilakukan untuk mencegah dampak negatif bermain game online, bagaimana guru mendekati isu ke arah keterbukaan siswa dalam mengakses permainan melalui handphonenya dan bagaimana siswa meresponsnya. Wawancara mendalam memungkinkan untuk menjelajahi pandangan, pengalaman, dan sikap guru dan siswa secara lebih rinci. Selain itu juga melakukan observasi secara langsung interaksi walikelas dan para siswa kelas 5 dalam lingkungan kelas, sehingga dapat mengidentifikasi praktik komunikasi yang paling efektif dan situasi yang memungkinkan munculnya dampak buruk dari game dan juga melakukan studi dokumentasi pada dokumen-dokumen yang mendukung penelitian. Analisis data dimulai dari tahap reduksi data yaitu data yang telah dikumpulkan dibagi menjadi bagian yang lebih kecil dan disusun menurut kesamaan atau tema. Setiap bagian data diberi label atau kode yang menunjukkan tema atau arti tertentu, yang dikenal sebagai koding data kualitatif. Penemuan variasi, pola, dan hubungan dalam data yang dikumpulkan juga merupakan

bagian dari reduksi data. Kemudian tahap selanjutnya adalah tahap display data, yang membantu peneliti melihat pola-pola dan hubungan antara tema-tema yang muncul dalam data. Kemudian menuju ke tahap menarik kesimpulan dan verifikasi data. Pada tahap ini, peneliti menginterpretasikan makna dari pola-pola dan tema-tema yang telah ditemukan. Kesimpulan diambil berdasarkan analisis mendalam terhadap data dan dihubungkan kembali dengan literatur atau teori yang relevan. Proses verifikasi memastikan bahwa kesimpulan yang dibuat sesuai dengan data saat ini dan memiliki dasar yang kuat. Maka pada uji keabsahan data kualitatif yang dilakukan peneliti adalah dengan triangulasi yaitu triangulasi sumber, membandingkan data dari beberapa partisipan atau sumber yang berbeda. Kemudian melakukan *member checking* yaitu mengembalikan hasil analisis kepada partisipan untuk memastikan bahwa interpretasi yang dihasilkan sesuai dengan pengalaman dan pandangan mereka. Ini memberikan peluang kepada partisipan untuk memberikan umpan balik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil data dari lapangan diperoleh data bahwa hampir seluruh siswa kelas 5 di SD(kelas A dan B berjumlah 55 orang) ini dalam keseharian mereka menggunakan handphone dan juga mengakses game online dan melihat komunikasi yang terjalin dengan guru-guru memang komunikasi dengan wali kelas adalah komunikasi yang paling sering dan dekat dengan mereka. Peneliti juga membuat survei sebagai upaya untuk mendukung data maka dari hasil asil survei kuantitatif tersebut terhadap siswa kelas 5 di SD tersebut diperoleh data bahwa baik laki-laki ataupun perempuan mengakses game online dari handphone mereka artinya mencapai 100 persen.

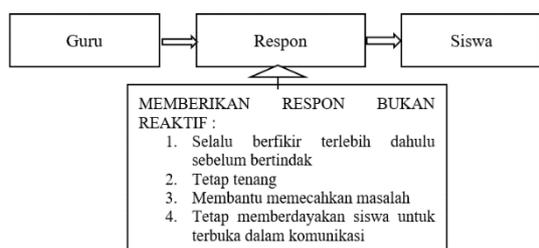
Penggunaan handphone atau *gadget* mereka lebih dari 50 persen bergabung (menjadi satu penggunaannya) dengan orangtuanya. Kemudian hampir 100 persen baik laki laki ataupun perempuan mengakses game online. Dengan kondisi ini maka menjadi satu keprihatinan tersendiri terutama dari pihak sekolah yang dinyatakan oleh kepala sekolah, bahwa beliau di setiap saat selalu mengingatkan orangtua siswa untuk selalu bisa mengawasi anak anak mereka, karena guru guru dan kepala sekolah hanya bisa mengawasi ketika anak anak di sekolahnya selebihnya menjadi perhatian dan tanggungjawab orangtua masing-masing ketika mereka di rumah. Hasil temuan di lapangan, para wali kelas memiliki akses komunikasi yang sangat baik dengan siswa-siswanya. Walikelas bergabung dengan siswa siswa melalui media WhatsApp Grup kelas yang menjadi alat utama melalui media dalam memberikan nasihat dan hal-hal penting lainnya. Dalam konteks supaya siswa-siswa tidak menjadi kecanduan dalam penggunaan game online ini, maka guru atau wali kelas tersebut tidak jarang berkomunikasi dengan siswanya baik secara verbal

langsung ketika bertemu dan menulis pesan melalui Media WhatsApp tetapi juga dalam kondisi tatap muka dikelas ada pendekatan khusus secara non verbal dengan mereka ketika mereka berkomunikasi. Pada sisi verbal, wali kelas A menyatakan bahwa nada suara kita, kemudian intonasi suara kita ketika berbicara dan dialog dengan mereka sangat berpengaruh dengan hasil komunikasi yang mutual dalam menyampaikan pesan yang dimaksud. Kemudian wali kelas senantiasa memberi kesempatan siswa untuk menyampaikan keluhannya mereka, curhat mereka dan lain lain terutama berkenaan dengan perkembangan akses dan konten konten dalam internet termasuk game ini. Karena sebagian siswa merasa apabila tidak mengakses game dalam kesehariannya maka mereka merasa ada hal yang kurang dan kurang bersemangat dalam belajar. Ini sangat menjadi catatan penting para wali kelas di kelas 5 A dan 5B.

Menurut wali kelas dari kelas 5A mengatakan bahwa sebenarnya upaya untuk selalu memantau anak anak dilakukan dengan komunikasi intens dengan mereka sehingga apabila ada tanda-tanda yang mencurigakan maka segera diketahui, sebagai contoh: ada siswa yang dikelas ternyata mengantuk dan bahkan hampir tertidur setelah didekati dengan baik baik maka anak tersebut bercerita bahwa dia tidurnya sampai pagi karena bermain game online *mobile legend* sampai dini hari karena seru, disini kemudian wali kelas memberikan pemahaman pemahaman. Informan walikelas 5B mengatakan bahwa "Kita berusaha mau mendengarkan mereka, dengan cara mendekati mereka sehingga kita dapat memahami kebutuhan, perasaan, dan masalah siswa secara lebih baik." Karena ada model siswa yang terbuka dengan gurunya, ada juga yang tidak. Dari hasil riset diperoleh gambaran pada keseluruhan informan berupaya menciptakan lingkungan yang terbuka dan aman bagi siswa sekolah dasar SD 09 ini untuk berbicara yang merupakan kunci dalam komunikasi efektif. Karena siswa akan merasa nyaman berbicara, sehingga mereka tidak ragu bertanya, berbagi ide, dan lain-lain terutama ketika mereka mengakses handphone mereka. Sedangkan dari sisi para informan siswa dalam penelitian ini bahwa menurut mereka, mereka memiliki frekuensi yang bermain game online yang berbeda-beda, tetapi rata-rata setiap hari baik siswa laki-laki atau perempuan. Para siswa di SD 09 ini mulai bermain game online dari coba-coba setelah melihat teman bermain, kemudian mencobanya dan akhirnya menjadi kebiasaan. Sementara itu, sikap orang tua terhadap anak-anaknya yang mengetahui bahwa mereka senang bermain game online berbeda-beda. Ada orang tua yang tidak melarang anak-anaknya bermain game online selama mereka tetap belajar, ada juga yang dengan tegas melarang anak-anaknya bermain game online. Informan dari siswa yaitu si B mengatakan bahwa terkadang lebih senang berkomunikasi dengan wali kelas perihal bermain

game yang kebanyakan dibanding orangtua mereka karena menurut pengakuannya orangtua melarang bermain game di rumah yang mengakibatkan dia bermain secara diam diam.

Dalam hal ini, wali kelas bertindak pro aktif terhadap berbagai kejadian yang mungkin terjadi. Guru wali kelas tidak langsung beraksi negatif terhadap hal-hal yang disampaikan siswa terkait dengan akses game online tersebut. Sebagai contoh tidak jarang siswa perempuan mengatakan bahwa kemaren pas membuka handphone untuk bermain game muncul gambar-gambar yang tidak layak untuk mereka. Maka wali kelas justru pro aktif untuk mendengarkan dulu dari poara siswanya. Guru menanggapi dengan hati-hati, guru mempertimbangkan dampak komunikasi yang disampaikan sehingga tindakan merespon dilakukan dengan bertanggungjawab, bukan dengan bereaksi instan dan tanpa berpikir mendalam. Gambaran tersebut dapat dilihat pada bagan 1 sebagai berikut:



Bagan 1: Model Respon Guru

Dalam proses melakukan komunikasi terutama untuk mencegah supaya anak anak didiknya tidak terkena dampak negatif dari game online, peran walikelas sangat besar terutama dalam memfasilitasi pertukaran informasi sehingga siswa siswa tidak segan bercerita pada walikelasnya, apalagi walikelas di kelas 5 A dan 5B ini berusia masih muda dan sangat memahami perkembangan anak didik mereka. Selain itu juga berperan memfasilitasi interaksi sosial yang terjadi dari keluhan anak anak didik atau curhatan mereka sehingga membentuk hubungan, dan mengembangkan ikatan sosial yang dekat. Kemudian mereka juga berperan supaya tidak terjadi kesalahpahaman diantara anak didiknya, sebagai contoh ketika menegur di WhatsApp grup selalu berupaya memberi pemahaman ke siswa supaya bisa efektif sehingga pesan disampaikan dengan jelas dan diterima dengan baik oleh orang yang mendengarkannya. Diskusi, konsultasi juga dibuka lebar oleh wali kelas terutama berkaitan dengan isi game online yang sedang tren ataupun beberapa game yang sebaiknya dihindari untuk tidak dimainkan, sehingga wali kelas juga harus selalu update informasi yang ada. Wali kelas berupaya membangun komunikasi demokratis supaya siswa terbuka sehingga siswa menjadi terbuka bercerita. Namun di samping itu guru juga mengingatkan orangtua siswa supaya selalu ikut memantau perkembangan anak-anaknya dalam menggunakan

gadget mereka. Sehingga kontrol ketika di rumah mereka juga tetap terjaga.

Dalam implementasi prinsip prinsip komunikasi efektif tersebut dilakukan antara lain sebagai berikut:

1. Prinsip *Respect*: Guru menghormati pandangan murid tentang game online, menciptakan lingkungan di mana murid merasa dihargai dan lebih terbuka. Disinilah dibuka iklim demokratis yang dikembangkan wali kelas. Sebagai contoh: pada saat pelajaran ditemukan bahwa siswa secara diam-diam membuka handphonenya untuk mengakses game online dan biasanya terjadi di jam-jam jelang istirahat siang di mana siswa terkadang sudah merasa bosan dengan pelajaran maka biasanya wali kelas mendekati siswa tersebut dan tidak kemudian memarahinya tetapi wali kelas lebih ke mengkonfirmasi apakah merasa bosan, lelah, dan lain lain sehingga kemudian menggunakan hp untuk membunuh kebosanan tersebut, biasanya siswa kemudian mengaku dan meminta maaf bahkan kemudian menyerahkan *gadget* mereka kepada wali kelasnya.
2. Prinsip *Empathy*: Guru memahami perasaan murid terkait minat pada game online, membangun kedekatan yang memungkinkan pembicaraan yang lebih terbuka. Menurut Stephen Convey sangat diperlukan mendengarkan. Maka wali kelas menempatkan kemampuan mendengarkan sebagai kebiasaan sehingga komunikasi menjadi efektif. Yaitu kebiasaan untuk mengerti terlebih dahulu, baru dimengerti (*Seek First to Understand—understand then be understood to build the skills of empathetic listening that inspires openness and trust*). Dari pengakuan para guru mereka mempraktekkan demikian dengan tujuan supaya siswa merasa dihargai dan merasa bahwa eksistensi mereka ada karena ada rasa empati ini.
3. Prinsip *Audible*: Komunikasi dilakukan walikelas baik dengan langsung lisan ataupun tulisan whatsapps dengan jelas dan mudah dimengerti siswa siswanya yang membantu menyampaikan dampak negatif game online secara efektif. Sebagai contoh wali kelas berupaya memberikan sosialisasi dampak buruk akses game online dengan menyampaikan pesan tersebut berlaku seperti teman siswa tersebut. Beliau berupaya supaya siswa mau mendengarkannya.
4. Prinsip *Clarity*: Guru menjelaskan risiko dan konsekuensi kecanduan game online dengan jelas, memungkinkan murid memahami secara menyeluruh. Guru yang dalam hal ini walikelas baik 5A dan 5B selalu menjelaskan dampak dampak dengan jelas dalam ketergantungan game online misalnya dengan pendekatan personal dan membuka akses tanya jawab.
5. Prinsip *Humble*: Guru berbagi pengalaman pribadi dengan rendah hati, membuka jalan untuk

dialog. Guru yang memiliki kemampuan *humility* dapat memosisikan dirinya sebagai guru yang bisa mendengarkan dengan baik keluh kesah para siswanya, memahami dirinya sehingga mengetahui apa yang dikuasainya, memberi ruang pada para siswanya untuk bertumbuh mengemukakan pendapatnya secara terbuka dan selalu memberi dukungan emosional kepada para siswanya.

Selain prinsip prinsip dalam komunikasi efektif yang diterapkan oleh guru selaku wali kelas 5 di SD 09 Pejaten Jakarta ini guru juga sangat mempertimbangkan beberapa hal antara lain yang berkaitan dengan penyampaian pesan-pesan supaya siswa tidak terkena dampak negatif bermain game online antara lain

1. Memperhatikan betul kejelasan pesan isi komunikasi mengenai dampak buruk negatif game online ini kepada siswanya. Beliau menggunakan bahasa dan mengemas informasi secara mudah sesuai dengan kemampuan siswa dalam menangkap bahasa, sehingga mudah untuk dipahami. diterima dan dipahami oleh siswa.
2. Menerapkan ketepatan dan kesesuaian dalam penggunaan bahasa yang baik dan tepat serta informasi yang disampaikan juga harus benar, sebagai contoh guru memberikan contoh-contoh kongkrit dampak negatif tersebut dari referensi-referensi yang guru peroleh dari sumber valid.
3. Guru selaku wali kelas harus menyampaikan informasi yang lengkap yang memperhatikan konteks atau situasi adalah bahasa dan. Wali kelas kelas 5A dan 5B sepakat bahwa dalam berkomunikasi dengan siswa perlu mempertimbangkan kondisi dan situasi yang dihadapi, kondisi siswa dan lain-lain dalam menyampaikan informasi yang lengkap sehingga diharapkan komunikasi berhasil.
4. Alur Bahasa dan informasi yang akan disajikan guru dalam berkomunikasi dengan siswa hendaknya reliabel atau bisa diandalkan kebenarannya dengan sistematika alur atau sistematika yang jelas, sehingga siswa memahami apa yang dimaksudkan.
5. Guru selaku wali kelas di SD 09 ini berupaya menyesuaikan diri dan sudah dengan penuh pertimbangan dalam penyampaian pesan pesan sosialisasi game online ini kepada siswa sehingga hambatan-hambatan komunikasi bisa dihindarkan.
6. Guru selaku wali kelas juga mempertimbangkan tata kesopanan, tata krama dan etika, artinya dalam berkomunikasi dengan para siswa guru dapat menyesuaikan dengan budaya para siswa baik dalam komunikasi verbal maupun nonverbal, agar tidak terjadi kesalahan persepsi, karena siswa di SD 09 Jakarta ini berasal dari latar belakang beragam, secara tingkat sosial ekonomi ada dari golongan atas, menengah dan bawah. Sehingga

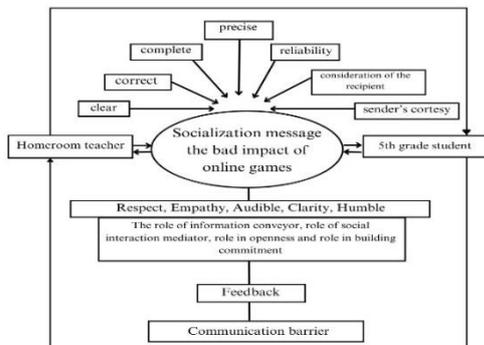
guru berupaya menyesuaikan gaya berkomunikasinya dengan siswa.

Penerapan prinsip-prinsip komunikasi efektif ini diupayakan dalam rangka menciptakan lingkungan yang komunikatif dan kondusif bagi para siswa sehingga komunikasi yang terjalin berlangsung penuh keterbukaan. Walikelas terutama melakukan pendekatan yang mengintegrasikan prinsip-prinsip komunikasi ini dalam interaksi sehari-hari di sekolah. Sekolah dan pihak berkepentingan lainnya perlu mendukung walikelas dalam menerapkan pendekatan ini terutama dukungan orangtua dan kepala sekolah. Walikelas berupaya memotivasi siswa supaya tidak terimbas dampak negatif game online dengan memberikan contoh contoh game yang positif yang bertujuan agar pembelajaran menjadi menyenangkan bagi peserta didik. Wali kelas selalu melakukan kerjasama dengan pihak terkait dalam penyelesaian masalah siswa yaitu dengan orangtuanya. Kepala sekolah dan walikelas juga selalu berupaya memantau aktifitas siswa dengan ketat dan mengajak mengisi waktu luang peserta didik ke hal-hal yang yang bermanfaat mengajak kegiatan di lapangan ataupun kegiatan membaca di perpustakaan. Menurut kepala sekolah, mereka lebih banyak menerapkan strategi pencegahan jangan sampai siswa siswa kena dampak kecanduan game online tersebut dengan komunikasi efektif yang harus terjalin dengan baik. Wali kelas selalu berupaya untuk dapat memahami para siswanya dan ada kedekatan antar pribadi sehingga anak anak terbuka untuk bercerita dengan guru atau walikelasnya.

Dengan kepekaan retorik yang para wali kelas miliki yaitu berperan dalam komunikasi dengan siswa, berupaya beradaptasi dengan kondisi masing-masing siswa, mengelola keterbukaan dengan baik dan jujur serta berupaya mengomunikasikan pesan mereka secara efektif dan peka dengan para siswanya. Selain itu sekolah juga selalu berupaya untuk mengadakan pertemuan dengan guru guru dan orangtua siswa untuk melaporkan kondisi anak didik mereka. Wali kelas selalu berupaya memberi nasihat dan memotivasi para siswanya. Dalam melakukan komunikasi efektif dalam memberikan sosialisasi untuk supaya siswa siswa dapat terhindar dari pengaruh negatif game online ditemui juga beberapa kendala dalam antara lain

1. Kendala dari sisi proses komunikasinya, guru terkadang harus selalu berupaya untuk supaya pesan itu mudah diterima akan tetapi guru terkadang juga terpengaruh pada kondisi emosional yang harus dipersiapkan betul betul supaya pesan tidak gagal disampaikan. Misalnya guru tidak boleh emosi ketika mendapati anak anak yang terkadang tidak sopan dan lain-lain. Hal ini pernah terjadi juga guru merasa emosi dan lain lain, sehingga terkadang komunikasi menjadi tidak berhasil.

2. Kendala dari sisi semantik atau arti bahasa. Siswa terkadang tidak menangkap dari sisi bahasanya sehingga siswa tidak mengerti.
3. Kendala dari sisi fisik. Sebagai contoh ada siswa yang secara kesehatan memang tidak begitu memahami bahasa gurunya karena sedang sakit.
4. Kendala dari sisi psikologis. Karena ada siswa yang di rumahnya sendiri sudah stress karena kondisi keluarganya sehingga mengalihkan dengan cara bermain game online ini. dalam hal ini guru mesti memiliki kepekaan tinggi untuk menghadapinya.



Bagan 2. Model komunikasi dalam penyampaian pesan pencegahan dampak buruk game online

Sehingga komunikasi efektif yang dilakukan selalu dilandasi faktor utama yang dilakukan komunikator dari pihak wali kelas 5 SD 09 yaitu guru harus bisa mendengarkan, berdialog dan juga melatih kesadaran emosional siswa dengan selalu membangun keterbukaan komunikasi terjalin dengan baik. Guru berperan yaitu sebagai penyampai informasi, fasilitator interaksi sosial, membangun keterbukaan dan berperan membangun komitmen dan integritas dalam upaya menjalin komunikasi efektif agar dapat mencegah dampak buruk game online.

4. KESIMPULAN

Implementasi model komunikasi efektif dengan berlandaskan pada kejelasan, kebenaran, kelengkapan, ketepatan, keandalan, penuh pertimbangan, kesopanan dan tata krama dalam penyampaian pesan serta menerapkan 5 prinsip komunikasi efektif—Respect, Empathy, Audible, Clarity, dan Humble—dalam interaksi antara guru dan murid menjadi faktor kunci dalam mencegah dampak negatif dari game online. Para wali kelas memiliki kepekaan retorik sebagaimana dalam teori The Rhetorical sensitivity sehingga komunikasi terjalin dengan baik. Dengan melalui komunikasi yang baik, guru dapat membantu murid memahami risiko yang terlibat dan mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk menggunakan teknologi yaitu gadget atau handphone secara seimbang. Walikelas di SD 09 Jakarta ini berberkomunikasi baik secara verbal maupun non-verbal dengan siswa mereka dan berusaha untuk memahami karakteristik yang berbeda dari siswa

mereka sehingga mereka dapat menjalankan komunikasi yang efektif. Dalam komunikasi efektif yang dilakukan tidak terlepas dari kendala saat menyampaikan pesan, yang mana pesan tersebut harus diterima dengan baik oleh penerima pesan. Berdasarkan temuan hasil wawancara dengan informan bahwa salah satu kendalanya yakni pada saat menyampaikan pesan harus memperhatikan karakter anak didik mereka supaya pesan tersampaikan dengan baik. Landasan utamanya adalah bahwa guru (wali kelas) ataupun kepala sekolah harus menjadi komunikator yang dapat mendengarkan, berdialog dan juga melatih kesadaran emosional siswa dengan selalu membangun keterbukaan komunikasi terjalin dengan baik. Kemudian mampu berperan dalam peran sebagai penyampai informasi, peran fasilitator interaksi sosial, peran membangun keterbukaan dan berperan membangun komitmen dan integritas dalam upaya menjalin komunikasi efektif agar dapat mencegah dampak buruk game online.

5. REFERENSI

- Abedini, Mohammadreza, Abassi, Ali, Mortazavi, Fathieye, & Bijari, Bitia. (2013). The Effective Factors on The Communication Between Students and Faculty Members from Student's Prospective in Birjand University of Medical Sciences. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 83, 94–98. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.06.018>
- Aisah, S. (2009). Komunikasi antar pribadi pada hubungan antara tenaga medis dan pasien. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 6(September). Retrieved from <https://komunikologi.esaunggul.ac.id/index.php/KM/article/view/90>
- Duta, Nicoleta, Panisoara, Georgeta, & Panisoara, Ion Ovidiu. (2015). The Effective Communication in Teaching. Diagnostic Study Regarding the Academic Learning Motivation to Students. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 186, 1007–1012. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.064>
- Erdogan, Omer. (2023). The mediator's role of communication skills in the effect of social skills on digital game addiction. *Acta Psychologica*, 237(May), 103948. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2023.103948>
- Hidayatuladkia, Shella Tasya, Kanzunudin, Mohammad, & Ardianti, Sekar Dwi. (2021). Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan*

- Pendidikan*, 5(3), 363.
<https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38996>
- Ilaihi, Wahyu. (2010). *Komunikasi Dakwah*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Iriantara, Yosali; & Usep Syaripudin. (2013). *Komunikasi Pendidikan*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Rifnida, & Andri, Wicaksono. (2019). Pelatihan Penerapan Komunikasi Efektif Pada Guru-Guru Tk Dan Kober Titah Bunda Bandar Lampung. *Adiguna: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(1).
- Sukmadinata, S. N. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Zaenal Mukarom. (2020). *Pelatihan Komunikasi Efektif Polri Dalam Mencegah Paham Radikalisme Di Lingkungan Polda Jawa Barat*. Bandung: Jurusan Manajemen Dakwah Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Gunung Djati Bandung.