

## Pola Komunikasi Interpersonal Siswa SMAN Sidikalang Terhadap Kecanduan Bermain *Game Mobile Legend*

Afif Eido Pemanta Berampu <sup>1\*</sup>, M. Yoserizal Saragih <sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara, Indonesia.

*Corresponding Email:* afifieido@gmail.com <sup>1</sup>

### Histori Artikel:

*Dikirim* 13 November 2023; *Diterima dalam bentuk revisi* 25 November 2023; *Diterima* 10 Desember 2023; *Diterbitkan* 10 Januari 2024. Semua hak dilindungi oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STMIK Indonesia Banda Aceh.

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pola komunikasi interpersonal kepada siswa SMAN 1 Sidikalang terhadap Kecanduan Bermain Game Mobile legends. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini merupakan studi lapangan (field research). Data pada penelitian ini bersumber dari data primer yang diperoleh secara langsung melalui temuan langsung di area penelitian seperti hasil wawancara dan observasi. Data penelitian ini juga bersumber dari data sekunder yang diperoleh melalui literatur-literatur yang bersangkutan dengan konteks penelitian seperti artikel jurnal dan buku-buku. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara semi-terstruktur dan observasi non-partisipan. Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan cara mereduksi, menyajikan, kemudian memverifikasi data penelitian. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, pendekatan komunikasi interpersonal yang diterapkan oleh guru-guru di SMA Negeri 1 Sidikalang sangat berfokus pada menciptakan hubungan positif dengan siswa. Mereka mendengarkan dengan penuh perhatian, menunjukkan minat yang tulus, dan menghindari interupsi yang tidak perlu. Bahasa tubuh yang mereka gunakan mendukung atmosfer positif, dan bahasa yang sederhana menciptakan lingkungan yang nyaman. Guru-guru memberikan pujian untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa dan memberikan kritik dengan bijak. Mereka juga menunjukkan control diri dan kematangan emosional, membantu siswa mengatasi masalah kecanduan game. Seluruh pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan hubungan interpersonal yang positif dan memberikan dukungan penting dalam perkembangan siswa.

**Kata Kunci:** Pola Komunikasi Interpersonal; Siswa SMAN 1 Sidikalang; Kecanduan Bermain Game Mobile Legends.

### Abstract

This research aims to determine the interpersonal communication patterns of SMAN 1 Sidikalang students regarding their addiction to playing Mobile Legends games. This research uses a qualitative descriptive method. This research is a field study. The data in this research comes from primary data obtained directly through direct findings in the research area such as the results of interviews and observations. This research data also comes from secondary data obtained through literature that relates to the research context such as journal articles and books. Data collection techniques in this research used semi-structured interviews and non-participant observation. Data analysis in this research was carried out by reducing, presenting, and then verifying the research data. The results of this research show that the interpersonal communication approach applied by teachers at SMA Negeri 1 Sidikalang is very focused on creating positive relationships with students. They listen attentively, show genuine interest, and avoid unnecessary interruptions. The body language they use supports a positive atmosphere, and simple language creates a comfortable environment. Teachers give praise to increase students' self-confidence and provide criticism wisely. They also demonstrate self-control and emotional maturity, helping students overcome gaming addiction problems. All of these approaches aim to create positive interpersonal relationships and provide important support in student development.

**Keyword:** Interpersonal Communication Patterns; Students of SMAN 1 Sidikalang; Addicted to playing Mobile Legends Games.

## 1. Pendahuluan

Dalam era modern ini, *game online* telah menjadi salah satu elemen yang memengaruhi kehidupan sejumlah besar orang. *Game online* merupakan produk dari kemajuan teknologi yang telah menjadi kebutuhan baru dalam kehidupan manusia modern. *Game online* hadir sebagai sarana hiburan yang dapat memberikan pengguna kesempatan untuk bersantai. Namun, kita tidak dapat mengabaikan kenyataan bahwa *game online* juga memiliki potensi untuk menciptakan perasaan kecanduan, yang pada gilirannya dapat berdampak negatif pada pengguna. *Game online* menyediakan pengalaman yang mendalam dan seringkali mendebarkan, sehingga mudah bagi pengguna untuk terlalu terlibat dan melupakan waktu.

Selain itu, penggunaan berkepanjangan pada layar komputer atau perangkat seluler untuk bermain *game online* dapat merusak penglihatan. Dampak lain dari kecanduan *game online* adalah kemungkinan pengguna untuk kehilangan fokus pada tanggung jawab dan aktivitas lain dalam kehidupan sehari-hari mereka. Hasil penelitian Ariantoro menyimpulkan bahwa secara dominan, *game online* memberikan dampak kecanduan bagi penggunanya, yang berakibat pada munculnya aspek-aspek negatif seperti lupa waktu, penurunan kualitas penglihatan, dan keteralihan focus [1].

Penelitian Indrapuri *dkk*, mengemukakan bahwa kecanduan *game Mobile legends* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap fokus belajar siswa, yang pada gilirannya mempengaruhi hasil belajar mereka. Dalam hal ini, penelitian Indrapuri *dkk*, menekankan bahwa kecanduan tersebut memiliki konsekuensi negatif pada kemampuan siswa untuk berkonsentrasi dalam pembelajaran dan memperoleh hasil yang optimal [2]. Penelitian Haidar & Antika, juga menyatakan bahwa *game online Mobile legends* mempengaruhi hasil belajar siswa secara signifikan. Hal ini disebabkan oleh adanya kecanduan terhadap permainan tersebut, yang mengakibatkan penurunan fokus siswa. Dengan demikian, penelitian Haidar & Antika menegaskan bahwa kecanduan terhadap *Mobile legends* berdampak negatif pada prestasi belajar siswa [3].

Kedua penelitian ini menggambarkan bahwa *Mobile legends* dapat menjadi faktor yang mengganggu fokus dan hasil belajar siswa jika tidak diatur dengan bijak. Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMAN 1 Sidikalang, peneliti mengidentifikasi bahwa terdapat 20 siswa yang mengalami penurunan hasil belajar, dan semuanya terindikasi sebagai pengguna *game online Mobile legends*. Temuan ini mengindikasikan bahwa kecanduan terhadap *game Mobile legends* memberikan dampak negatif yang signifikan pada siswa di SMAN 1 Sidikalang. Jika situasi ini tidak segera ditangani melalui penyuluhan kepada siswa yang terdampak, kemungkinan besar hasil belajar mereka akan terus mengalami penurunan.

Dari problematika yang dihadapi, peneliti akan melakukan analisis mendalam terkait pola komunikasi interpersonal yang digunakan oleh para pemangku kepentingan di SMAN 1 Sidikalang dengan tujuan memengaruhi perilaku siswa sehingga dapat mengurangi kecanduan terhadap *game online Mobile legends*. Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang yang telah disajikan, peneliti merumuskan permasalahan penelitian, yaitu "Bagaimana pola komunikasi interpersonal yang diterapkan oleh para pemangku kepentingan di SMAN 1 Sidikalang dalam upaya mengurangi kecanduan bermain *game Mobile legends* pada siswa?" Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami dan menganalisis pola komunikasi interpersonal yang diarahkan kepada siswa SMAN 1 Sidikalang dalam konteks mengurangi kecanduan bermain *game Mobile legends*.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini mengadopsi metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono, penelitian deskriptif kualitatif merujuk pada upaya penggambaran suatu fenomena, kejadian, atau situasi secara detail dan komprehensif yang memungkinkan peneliti untuk memahami konteks dan nuansa yang terlibat, serta menjelaskan berbagai aspek yang mungkin tidak dapat diukur dengan angka, sehingga menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai fenomena yang diteliti [4]. Proses penelitian ini dilaksanakan melalui studi lapangan (*field research*). Moleong mengemukakan

bahwa studi lapangan merupakan salah satu jenis penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan data langsung di lokasi atau tempat kejadian fenomena yang diteliti [5]. Dalam hal ini, peneliti akan melakukan pengamatan terhadap situasi, dan berinteraksi dengan subjek yang menjadi fokus penelitian.

Data dalam penelitian ini diperoleh dari dua sumber, yaitu data primer dan data sekunder. Menurut Creswell, data primer merujuk kepada serangkaian data utama yang digunakan untuk merepresentasi temuan penelitian, sementara data sekunder merujuk pada data sekunder yang diperoleh secara tidak langsung melalui literatur-literatur yang relevan [6]. Data primer penelitian ini diperoleh melalui wawancara dan observasi. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari artikel jurnal dan buku-buku yang relevan dengan konteks penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melibatkan wawancara semi-terstruktur dan observasi non-partisipan. Analisis data dalam penelitian ini mengikuti skema analisis data Miles dan Huberman, yang mencakup tahap reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data [7].

Menurut Inah, pola komunikasi interpersonal, mencakup tiga komponen utama yang meliputi komunikasi verbal, yang melibatkan penggunaan kata-kata baik secara lisan maupun tertulis untuk mentransmisikan pesan, komunikasi nonverbal, yang mencakup bahasa tubuh, ekspresi wajah, dan intonasi suara untuk mengungkapkan emosi dan nuansa serta pesan tertulis dalam berbagai bentuk, seperti surat atau pesan teks, yang memungkinkan komunikasi yang lebih terstruktur. Penggunaan dan pemahaman mendalam atas elemen-elemen ini memiliki peran kunci dalam meningkatkan efektivitas komunikasi interpersonal dan dalam memperkuat jalinan hubungan antarindividu (Inah, 2016). Menurut Marentek *dkk*, pola komunikasi interpersonal berperan signifikan dalam membentuk dan menjaga hubungan yang sehat dan harmonis, sebab pola komunikasi interpersonal mencakup kemampuan mendengarkan dengan empati, ekspresi yang jelas, serta pemahaman dan penghargaan terhadap perasaan serta perspektif orang lain [8]. Menurut Saudi dan Nurhayati, Pola komunikasi interpersonal melibatkan kemampuan membaca isyarat nonverbal, seperti bahasa tubuh, ekspresi wajah, dan nada suara, untuk memahami makna yang tersirat dalam pesan komunikasi antar individu [9]. Menurut Rofiatun dan Mariyam, pola komunikasi interpersonal memiliki potensi untuk memperkuat hubungan, mengatasi konflik, dan membentuk ikatan emosional yang kokoh di antara individu yang terlibat dalam komunikasi tersebut. Dalam interaksi interpersonal yang efektif, komunikasi yang baik dapat memperkuat kualitas hubungan dengan memungkinkan pemahaman yang lebih baik [10].

Menurut Wahyudi, kecanduan *game online*, atau yang lebih dikenal dengan istilah "*gaming addiction*" adalah suatu masalah yang semakin meresahkan dalam masyarakat modern. Hal ini terjadi ketika seseorang menghabiskan terlalu banyak waktu dan perhatian pada permainan video *online*, seringkali mengabaikan tanggung jawab sosial, akademik, dan pekerjaan. Akibat dari kecanduan ini, individu mungkin mengalami penurunan produktivitas di sekolah atau pekerjaan, kurangnya interaksi sosial yang sehat, dan bahkan dampak kesehatan fisik dan mental yang serius (Wahyudi, 2019). Haidar & Antika mengemukakan bahwa kecanduan *game online* seringkali memengaruhi keseimbangan hidup, kesehatan fisik, dan kesejahteraan mental individu yang terkena dampaknya. Ketika seseorang terlalu fokus pada permainan *online*, waktu yang seharusnya dialokasikan untuk aktivitas sehari-hari seperti pekerjaan, pendidikan, dan interaksi sosial bisa terabaikan. Ini dapat mengakibatkan penurunan produktivitas di tempat kerja atau dalam pendidikan. Selain itu, kurangnya aktivitas fisik yang sehat karena menghabiskan banyak waktu di depan layar komputer atau konsol juga dapat berdampak negatif pada kesehatan fisik. Di samping itu, kesejahteraan mental juga terancam, dengan potensi peningkatan stres, isolasi sosial, dan gangguan tidur [3]. Rohmadi *dkk*, mengatakan bahwa orang yang mengalami kecanduan *game online* seringkali menunjukkan gejala yang mencakup peningkatan iritabilitas ketika mereka tidak bermain *game*, kehilangan minat pada aktivitas lain di luar *game*, dan isolasi sosial. Mereka mungkin menjadi mudah tersinggung atau marah ketika dipisahkan dari permainan kesukaan mereka, serta cenderung melupakan kegiatan-kegiatan lain yang seharusnya menjadi bagian penting dalam hidup mereka (Rohmadi *et al.*, 2018). Menurut Wahyudi, faktor-faktor seperti desain permainan yang adiktif, lingkungan *online* yang mendukung kecanduan, dan masalah pribadi yang mendasari menjadi sebab kecanduan *game online* tersebut (Wahyudi, 2019).

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1 Kecanduan Bermain *Game Mobile legends* di SMAN 1 Sidikalang

Tabel 1. Rata-Rata Nilai Siswa Pasca Kecanduan *Game Mobile legends*

Sampel	Rata-Rata Nilai/Mata Pelajaran						
	IPA	IPS	Matematika	Bahasa Indonesia	Seni Budaya	Agama	Bahasa Inggris
20 Siswa	Dari 75 menurun > 60	Dari 75 menurun > 70	Dari 75 menurun > 60	Dari 80 menurun > 75	Dari 85 menurun > 75	Dari 85 menurun > 75	Dari 80 menurun > 70

(Sumber: Nilai Siswa Berdasarkan Raport Siswa SMAN 1 Sidikalang).

Berdasarkan data yang tercantum dalam Tabel 1, yang dihasilkan melalui pengamatan hasil belajar siswa, dapat diperhatikan bahwa dari 20 siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini, terdapat penurunan nilai pasca terjadinya kecanduan terhadap permainan *Mobile legends*. Hal ini terlihat dari perbandingan nilai-nilai siswa dalam 7 mata pelajaran yang lebih rendah dibandingkan dengan nilai-nilai sebelum mereka terlibat dalam kecanduan tersebut. Maka dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game Mobile Legends* melahirkan dampak negatif terhadap perolehan hasil belajar siswa di SMAN 1 Sidikalang.

Temuan dalam Tabel 1 mengindikasikan penurunan nilai siswa pada berbagai mata pelajaran pasca-kecanduan, menyoroti dampak negatifnya terhadap hasil belajar. Hal ini sejalan dengan pernyataan Wahyudi, bahwa kecanduan *game* terjadi ketika seseorang menghabiskan terlalu banyak waktu dan perhatian pada permainan video *online*, seringkali mengabaikan tanggung jawab akademik. Akibat dari kecanduan ini, individu mungkin mengalami penurunan produktivitas di sekolah dan bahkan dampak kesehatan fisik dan mental yang serius (Wahyudi, 2019). Haidar & Antika mengemukakan bahwa kecanduan *game online* seringkali memengaruhi keseimbangan hidup, kesehatan fisik, dan kesejahteraan mental individu yang terkena dampaknya [3].

Kecanduan bermain *game* ini disebabkan oleh pengaruh lingkungan siswa sebagaimana pendapat Wahyudi yang mengemukakan bahwa kecanduan *game* disebabkan faktor-faktor seperti desain permainan yang adiktif, lingkungan *online* yang mendukung, dan masalah pribadi yang mendasari menjadi sebab kecanduan *game online* tersebut (Wahyudi, 2019). Jika situasi ini terus dibiarkan, maka akan berdampak negatif pada hasil belajar siswa secara berkelanjutan, seperti yang disimpulkan dalam penelitian yang dilakukan oleh Rohmadi dan rekan-rekannya. Hasil penelitian tersebut mengindikasikan bahwa individu yang mengalami kecanduan *game online* seringkali menunjukkan gejala seperti peningkatan iritabilitas ketika mereka tidak bermain *game*, kehilangan minat pada aktivitas lain di luar *game* (Rohmadi *et al.*, 2018).

#### 3.2 Pola Komunikasi Interpersonal Siswa SMAN 1 Sidikalang

Dalam komunikasi interpersonal yang diarahkan kepada siswa di SMA Negeri 1 Sidikalang, terdapat implementasi prinsip-prinsip dasar yang diimplementasikan. Guru-guru di sekolah ini secara konsisten menjalankan pendekatan yang melibatkan kemampuan mendengarkan secara aktif, menunjukkan minat yang tulus pada apa yang siswa sampaikan, dan menghindari interupsi yang tidak perlu selama siswa berbicara. Pendekatan ini dilakukan dengan tujuan untuk menciptakan ruang yang terbuka bagi siswa untuk mengemukakan pendapat mereka sehingga dapat memperkuat hubungan interpersonal yang positif antara guru dan siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Rudi, ia mengungkapkan “Kadang siswa ini lebih milih main *Mobile Legends* ini mungkin karena suntuk sama pembelajaran, jadi mereka cari alternatif untuk melepas penat, tapi karena terus dibiarkan jadilah mereka ini kecanduan. Dari situ kami buat pendekatan ke mereka, karena kecanduan mereka ini buat nilai mereka turun, karena gak fokus. Jadi cara kami menasihati mereka itu dengan cara mendengarkan kenapa mereka lebih milih main *game*

daripada fokus belajar. Kalau mereka curhat kenapa milih main *game*, kami mendengarkan aja dengan baik, menunjukkan ketulusan tanpa menyanggah opini mereka” (Rudi, 2023).

Guru-guru di SMA Negeri 1 Sidikalang juga menjalankan praktik komunikasi melalui bahasa tubuh yang mendukung atmosfer positif. Mereka senantiasa menunjukkan senyuman, menghadirkan kontak mata yang memadai, dan mempertahankan postur tubuh yang terbuka dan ramah. Kombinasi dari elemen-elemen ini bertujuan untuk menciptakan suasana yang kondusif bagi komunikasi yang efektif. Selain itu, guru-guru tersebut menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami. Pendekatan ini memastikan bahwa siswa merasa nyaman dan terbuka untuk berkomunikasi dengan guru, serta memahami dengan jelas apa yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ida, ia menyatakan “Zaman sekarang ini gak bisa lagi berharap didengar hanya karena kami guru mereka. Untuk buat nilai mereka bagus lagi sebelum kecanduan *game Mobile Legends* ini, ya kami juga buat pendekatan emosional ke mereka ini dengan cara menegur mereka, senyum ke mereka, ngobrol-ngobrol dengan mereka. Kalau mereka nyaman, mereka pasti mau mendengarkan kami” (Ida, 2023). Pendekatan komunikasi guru di SMA Negeri 1 Sidikalang juga mencakup pemberian pujian dan kritik yang bijak dalam upaya memotivasi dan membimbing siswa. Dalam hal ini, guru memberikan pujian secara konsisten ketika siswa mencapai prestasi yang baik, memberikan pengakuan atas usaha mereka, dan menguatkan motivasi mereka untuk terus berprestasi.

Ketika harus memberikan kritik, guru melakukannya dengan bijak, selalu menyertakan solusi atau langkah-langkah perbaikan yang konstruktif. Guru-guru ini juga berusaha memahami perasaan dan perspektif siswa, menunjukkan empati ketika siswa menghadapi masalah atau kesulitan. Pendekatan ini tidak hanya bertujuan untuk membantu meningkatkan kualitas belajar siswa, tetapi juga menciptakan hubungan yang erat dan positif antara guru dan siswa sehingga dapat memperkuat ikatan interpersonal dalam lingkungan sekolah. Berdasarkan hasil wawancara dengan Faisal, ia berpendapat “Misalnya masalah kecanduan *Mobile Legends* ini, gak bisa kami larang mereka dengan paksaan. Kadang kalau mereka cerita kalau mereka juara di lomba *Mobile Legends* ini, ya kami tetap apresiasi mereka. Tapi disamping itu kami juga kasih nasihat supaya bisa seimbang antara main *game* sama belajar” (Faisal, 2023).

Guru-guru di SMA Negeri 1 Sidikalang menampilkan kontrol diri dan kematangan emosional yang tinggi dalam interaksi dengan siswa. Mereka berusaha untuk tidak mengungkapkan emosi negatif atau rasa frustrasi secara berlebihan, terutama dalam situasi yang menantang. Guru-guru ini tetap tenang dan terkendali, sehingga menciptakan lingkungan yang stabil dan positif di kelas. Mereka memberikan kesempatan yang adil bagi siswa untuk bertanya dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran, tanpa rasa takut atau ketegangan.

Pendekatan ini dilakukan untuk membantu menciptakan suasana yang aman dan inklusif, di mana siswa merasa didukung dalam proses belajar mereka. Selain itu, guru-guru ini menjadi contoh yang baik dalam hal pengendalian emosi dan komunikasi yang efektif dalam mengatasi tantangan pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan Fitri, ia mengatakan “Kalau lagi belajar, kadang ada dari siswa ini yang curi-curi main *Mobile Legends* ini, tapi zaman sekarang ini gak bisa pakai marah-marah menegur mereka, jadi mau gak mau kita datengin, tanya kenapa main *game*, kalau seandainya mereka suntuk, kami sebagai guru kasih waktu rehat selama 15 menit” (Fitri, 2023).

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan, bahwa pola komunikasi interpersonal yang dijalankan guru-guru di SMA Negeri 1 Sidikalang memiliki tujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan sukses bagi siswa. Mereka tidak hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga sebagai sumber inspirasi dan dukungan dalam perkembangan siswa. Dalam upaya mengatasi masalah kecanduan *game Mobile Legends* yang menghambat hasil belajar siswa di SMAN 1 Sidikalang, guru-guru menerapkan pendekatan yang melibatkan mendengarkan siswa secara aktif untuk memahami mereka, memberikan pujian ketika siswa berhasil mengendalikan kecanduan, dan memberikan kritik yang bijak untuk membimbing siswa menuju penggunaan yang lebih seimbang.

Pendekatan ini sejalan dengan pernyataan Marentek *dkk*, bahwa pola komunikasi interpersonal bertujuan untuk membangun dan memelihara hubungan yang sehat dan harmonis yang mencakup kemampuan mendengarkan dengan baik, mengungkapkan diri dengan jelas, serta memahami perasaan dan perspektif orang lain [8]. Bahasa tubuh yang positif dan penuh empati juga dilakukan

dalam membangun hubungan yang kuat dengan siswa, sehingga mereka merasa didukung dalam upaya mengatasi kecanduan. Selain itu, guru-guru yang menunjukkan kontrol diri dan kematangan emosional akan lebih efektif dalam mendampingi siswa dalam proses penyembuhan dari kecanduan bermain *game*.

Hal ini sejalan dengan pendapat Inah yang mengemukakan bahwa pola komunikasi interpersonal mencakup berbagai elemen seperti komunikasi verbal (melalui kata-kata), nonverbal (seperti bahasa tubuh dan ekspresi wajah), dan pesan tertulis (Inah, 2016). Menurut Saudi & Nurhayati, pola komunikasi interpersonal meliputi kemampuan membaca isyarat nonverbal dalam menafsirkan pesan komunikasi antar individu [9]. Seluruh pendekatan yang dilakukan bertujuan untuk membangun dan memperkuat hubungan antara guru dengan siswa di SMAN 1 Sidikalang dalam proses pengurangan kecanduan bermain *game Mobile Legends* sejalan dengan pendapat Rofiatun & Mariyam, bahwa pola komunikasi interpersonal dilakukan untuk memperkuat hubungan, memecahkan konflik, dan menciptakan ikatan emosional yang kuat antara individu-individu yang terlibat dalam komunikasi tersebut [10].

#### 4. Kesimpulan

Pola komunikasi interpersonal yang diterapkan oleh guru-guru di SMA Negeri 1 Sidikalang berfokus pada membina hubungan yang positif dengan siswa. Mereka mendengarkan siswa dengan penuh perhatian, menunjukkan minat tulus, dan menghindari interupsi yang tidak perlu, sehingga siswa merasa didengar dan dihargai. Selain itu, penggunaan bahasa tubuh yang mendukung atmosfer positif dan bahasa yang sederhana membantu menciptakan lingkungan yang nyaman. Guru-guru memberikan pujian ketika siswa berhasil, meningkatkan rasa percaya diri mereka, dan memberikan kritik dengan bijak, sehingga siswa merasa didukung dalam proses pembelajaran. Kontrol diri dan kematangan emosional yang ditunjukkan oleh guru-guru membantu mereka membimbing siswa dalam mengatasi masalah kecanduan bermain *game Mobile Legends*. Keseluruhan pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan hubungan interpersonal yang positif dan memberikan dukungan yang sangat dibutuhkan dalam perkembangan siswa.

#### 5. Daftar Pustaka

- [1] Ariantoro, T. R. (2016). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)*, 1(1).
- [2] Indrapuri, R. S. A. (2021). PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR MAHASISWA RADIOLOGI STIKes AWAL BROS PEKANBARU. *Journal of STIKes Awal Bros Pekanbaru*, 2(2), 11-15. DOI: <https://doi.org/10.54973/jsabp.v2i2.139>.
- [3] Haidar, W. M., & Antika, E. R. (2022). Prestasi Akademik Siswa Ditinjau Dari Kecanduan Bermain Game Online Mobile Legends. *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 5(3), 319-325. DOI: <https://doi.org/10.26539/teraputik.53872>.
- [4] Yani, J. A., Mangkunegara, A. A. A. P., & Aditama, R. (1995). Sugiyono. 2017, Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta. *Procrastination And Task Avoidance: Theory, Research and Treatment*. New York: Plenum Press, Yudistira P, Chandra, Diktat Ku.
- [5] Moleong, L. J. (1989). Metodologi penelitian kualitatif. (No Title).



- [6] Creswell, J. W. (2010). *Research design pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed*. Yogyakarta: *pustaka pelajar*.
- [7] Milles, M. B., & Huberman, A. M. (1992). *Analisis data kualitatif: buku sumber tentang metode-metode baru*. Jakarta: *UIP*.
- [8] Marentek, Y. R., Sondakh, M., & Kawengian, D. D. (2018). Pola Komunikasi Interpersonal Dosen Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Mahasiswa Ilmu Komunikasi 2014. *Acta Diurna Komunikasi*, 7(2).
- [9] Saudi, Y., & Nurhayati, N. (2021). Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dalam Mendampingi Proses Belajar Anak Di Masa Pandemi Covid-19 Di Dusun Jelapang. *Al-I'lam: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 5(1), 39-47. DOI: <https://doi.org/10.31764/jail.v5i1.5181>.
- [10] Rofiatun, A., & Mariyam, S. (2021). Pola Komunikasi Interpersonal Guru dan Murid dalam Pembinaan Akhlak di SMP Plus Nurul Hikmah Pamekasan. *Al-Hikmah*, 19(2), 103-116. DOI: <https://doi.org/10.35719/alhikmah.v19i2.71>.