

**KOMUNIKASI PERSUASIF ORANG TUA TERHADAP GAME
MOBILE LEGEND PADA MINAT BELAJAR ANAK
DI MAN KOTA PASURUAN**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Sosial(S.Sos)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Oleh:

RIZKY MAULIDHAN IMANI

NIM: D20191113

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS DAKWAH
JUNI 2024**

**KOMUNIKASI PERSUASIF ORANG TUA TERHADAP GAME
MOBILE LEGEND PADA MINAT BELAJAR ANAK
DI MAN KOTA PASURUAN**


SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Sosial(S.Sos)
Fakultas Dakwah
Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam

Oleh:

RIZKY MAULIDHAN IMANI
NIM: D20191113

Disetujui Dosen Pembimbing:


Dr. Kun Wazis, S.sos., M.I.Kom
NIP . 197410032007101002

**KOMUNIKASI PERSUASIF ORANG TUA TERHADAP GAME MOBILE
LEGEND PADA MINAT BELAJAR ANAK DI MAN KOTA PASURUAN**

SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar sarjana (S.Sos)
Fakultas Dakwah
Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam

Hari : Jum'at

Tanggal : 14 Juni 2024

Ketua

Achmad Faesol, M.Si.
NIP. 198402102019031004

Sekretaris

Muhammad Farhan, M.I.Kom
NIP. 201908186

Anggota :

1. Dr. Minan Jauhari, M.Si.
2. Dr. Kun Wazis, M.I.Kom.

Menyetujui
Dekan Fakultas Dakwah



Dr. Fawazul Umam, M.Ag
NIP. 197302272000031001

MOTTO

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَدَلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya : Setiap manusia atas perintah Tuhannya diwajibkan untuk selalu berjalan di jalan yang baik yang memberikan manfaat untuk hidup memberikan hikmah dan manfaat untuk kehidupan serta mendapatkan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk."(QS. An-Nahl 16: Ayat 125)¹

UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

¹Departemen Agama RI, AL-Qur'an dan Terjemahnya, (Jakarta : Yayasan Penyelenggara Penterjemah/Pentafsir AL Qur'an, 1971

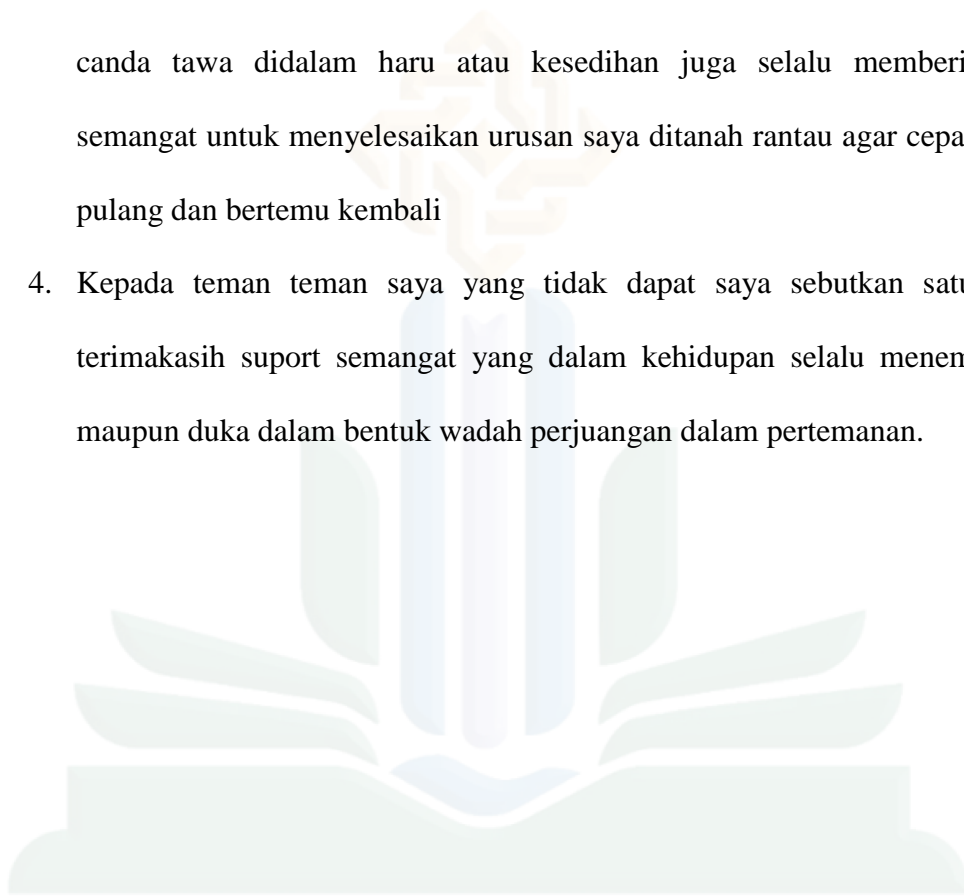
PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat yang sangat luar biasa, atas segala karunia serta kemudahan yang Engkau berikan. Sholawat serta salam tetap tercuru limpahkan kepada baginda Rosullah. Alhamdulillah setelah penuh perjuangan yang kita lewati akhirnya Skripsi yang sangat sederhana dapat terselesaikan tepat waktu. Skripsi yang telah diselesaikan oleh penulis dipersembahkan kepada :

1. Kedua orang tua yang sangat berarti dan berjasa kepada putra putrinya, alm ayah saya Fatkhur Rokhman dan mama saya Elok Fauziyah yang selalu memberikan suport, doa dan selalu mengupayakan yang terbaik bagi anak anaknya kasih sayang yang tak luput agar anak pertamanya dapat meraih gelar yang diimpikan, dan saya juga sangat berterimakasih kepada Alm ayah saya yang sangat mendalam atas jasa yang dulu pernah diberikan kepada anak pertamanya, memang berat di akhir di ujung perkuliahan kehilangan ayah terhebat yang sangat berarti dalam kisah perjuangan anaknya, namun tidak menjadi beban agar nanti dapat memberikan feedback seorang pengganti yang baik kepada adik adik saya.
2. Kepada Tante dan om serta keluarga besar saya sangat berterima kasih sudah memberikan suport dan juga membantu mama dalam segala hal dan juga mendidik mengarahkan yang terbaik untuk ponakannya agar lebih semangat menyelesaikan urusannya.
3. Untuk adik adik saya Rijannah Az zahra dan Ruzain Rifqi Habie adik saya yang sangat saya rindukan dirumah terimakasih sudah menghibur memberikan

canda tawa didalam haru atau kesedihan juga selalu memberikan rasa semangat untuk menyelesaikan urusan saya ditanah rantau agar cepat kembali pulang dan bertemu kembali

4. Kepada teman teman saya yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu terimakasih suport semangat yang dalam kehidupan selalu menemani suka maupun duka dalam bentuk wadah perjuangan dalam pertemanan.



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan menyebut nama Allah SWT Yang Maha Esa lagi Maha Penyayang, yang telah memberi petunjuk-Nya sehingga kita mampu menyempurnakan penyusunan. skripsi yang berjudul “Komunikasi Persuasif antara orangtua dan anak terhadap dampak negatif game Mobile Legend pada minat belajar anak di MAN Kota Pasuruan” ini dengan baik. Semoga do'a dan shalawat terus terpanjatkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat dan umatnya.

Skripsi ini ditulis merupakan bagian dari pernyataan untuk menyelesaikan studi, pendidikan program studi (S1) di Fakultas Dakwah dan guna memperoleh gelar Sarjana Sosial (S. Sos.).

Banyak kendala yang penulis hadapi selama melakukan penelitian dan penulisan skripsi ini, namun atas dukungan, dorongan, dan arahan dari berbagai pihak, skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan membimbingnya dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, M.M selaku Rektor UIN KHAS Jember.
2. Bapak Dr Fawaizul Umam, M.Ag selaku Dekan Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

3. Bapak Hayyan Najikh, M.Kom.I. selaku Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
4. Dr. Kun Wazis, S.sos.,M.I.Kom selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan ilmu, motivasi, bimbingan dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak / Ibu dosen Fakultas Dakwah yang telah memberikan ilmu serta pengetahuan dan pengalaman yang berharga kepada peneliti selama di bangku kuliah dan segenap Civitas Akademik Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
6. Seluruh Staff di MAN Kota Pasuruan yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan ilmunya dalam membimbing dan mengarahkan penulis.
7. Seluruh pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah memberikan fisik maupun psikis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan lancar.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

ABSTRAK

Rizky Maulidhan Imani, Dr. Kun Wazis, S.Sos., M.I.Kom, 2024 : Komunikasi Persuasif Orang Tua Terhadap Game Mobile Legend Pada Minat Belajar Anak Di Man Kota Pasuruan

Kata Kunci : Komunikasi Persuasif, Game Mobile Legend, Minat Belajar Anak.

Perkembangan teknologi semakin maju dan pesat hampir semua orang sudah menggunakan gadget dan internet dalam kegiatan sehari-hari, baik dari segi pekerjaan, pemenuhan informasi, sarana untuk menambah wawasan. Tidak hanya mengenai informasi, internet sendiri juga banyak dipakai untuk sarana hiburan. Dalam segi hiburan.

Dengan penggunaan sarana game online Mobile Legend yang terlalu berlebihan maka akan berdampak bagi pemain. Karena game online bersifat sebagai hiburan yang di dalamnya tentu ada kepuasan tersendiri bagi pemain. Sehingga dengan bermain game online Mobile Legend ini akan membuat ketagihan dan ingin mencobanya kembali sampai dia mendapatkan kepuasan atau kemenangan tersebut.

Dampak negatif dari bermain game Mobile Legend salah satunya adalah dapat mengurangi minat belajar siswa. Fenomena ini terjadi di beberapa kalangan, misalnya siswa. Siswa akan bermain game tanpa tau batas waktu yang menyebabkan minat belajar pada siswa tersebut berkenaan dengan nilai dan prestasi anak di sekolah, peran orang tua sangatlah penting. Selain dalam memberikan pendidikan di rumah, komunikasi antara orang tua dan anak juga menjadi salah satu faktor yang mendukung pencapaian prestasi.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan beberapa permasalahan, diantaranya: a). Bagaimana komunikasi persuasif antara orang tua dan anak terhadap dampak negatif game Mobile Legend pada minat belajar anak di MAN Kota Pasuruan?, Bagaimana upaya orang tua dalam mengurangi dampak negatif game Mobile Legend pada minat belajar anak di MAN Kota Pasuruan?.

Tujuan dari penelitian ini adalah agar Untuk mengetahui komunikasi persuasive antara orang tua dan anak terhadap dampak negatif game Mobile Legend Pada minat belajar anak di MAN Kota Pasuruan, Untuk mengetahui upaya orang tua dalam mengurangi dampak negatif game Mobile Legend pada minat belajar anak di MAN Kota Pasuruan.

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Jenis penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Serta untuk analisis data menggunakan Pengumpulan data, Reduksi data, Penyajian Data, Kesimpulan dan Verifikasi.

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa a) Komunikasi persuasif orang tua dengan anak yaitu dengan memberi penjelasan dampak jika kecanduan Game Mobile Legend, mengarahkan anaknya supaya tidak lalai dalam pelajaran sekolah, mendidik anak dengan lembut agar tutur katanya didengar dan di terapkan oleh anaknya. b). Peran orang tua sangat penting maka melakukan beberapa hal agar anak tidak kecanduan gadget dan game online yaitu dengan cara mendampingi, mengawasi dan memberikan komunikasi terbuka. Upaya orang tua agar anak terhindar dari dampaknya game Mobile Legend yaitu dengan melakukan tindakan pencegahan untuk meminimalkan penggunaan ponsel pada anak.

Kunci : Komunikasi Persuasif, Game Mobile Legend, Minat Belajar Anak.

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
MOTTO	iii
PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Definisi Istilah.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Penelitian Terdahulu	13
B. Kajian Teori	19
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian.....	39
B. Lokasi Penelitian.....	40
C. Subjek Penelitian	40
D. Teknik Pengumpulan Data.....	41

E. Analisis Data	43
F. Keabsahan Data.....	47
G. Tahapan-tahapan Penelitian	47
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	49
A. Gambaran dan Objek Penelitian.....	49
B. Penyajian Data dan Analisis.....	51
C. Pembahasan Temuan.....	62
BAB V PENUTUP	66
A. Kesimpulan	68
B. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	71

UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Komunikasi adalah suatu aktivitas yang melekat dalam kehidupan manusia baik sebagai individu maupun hubungannya dengan manusia lain. Dikatakan aktivitas yang melekat dalam kehidupan manusia, karena komunikasi menjadi alat yang digunakan dalam berinteraksi satu sama lain termasuk antara orang tua dan anak remajanya. Komunikasi menjadi sangat penting dalam kehidupan manusia bukan saja komunikasi dijadikan sebagai alat penyalur pesan, ide, gagasan atau buah pikiran saja, tetapi komunikasi digunakan sebagai alat untuk mengajak atau mempengaruhi orang lain. Secara umum, fenomena komunikasi memiliki relevansi yang teramat kuat bagi keberlangsungan dan lestariannya sistem kehidupan. Tanpa komunikasi maka kebekuan, tidak mungkin dapat dihindarkan. Pengetahuan orang tua mengenai game online menjadikan dasar pengawasan orang tua terhadap anaknya. Orang tua sering hanya mengingatkan saja tanpa ada kontrol maupun pengawasan. Orang tua yang sibuk juga menjadi faktor berkurangnya kesempatan mendidik dan mengawasi anak. Kebiasaan tersebut menjadikan anak terbiasa bermain game online. anak menjadi tidak terkontrol pada perilaku yang diminati karena orang tua kurang memperhatikan dan berkomunikasi dengan anak. Masa anak sangat rentan dari perkembangan teknologi dunia. Munculnya game online sebenarnya sudah sejak zaman dahulu akan tetapi game online yang dimainkan oleh anak-anak terus

berkembang dan semakin canggih. Permainan game online yang lagi mewabah di kalangan anak-anak sekarang terutama yaitu Mobile Legend. Mereka bermain game online ini dengan mudah dikarenakan mereka memainkan permainan ini dapat dimainkan dimana-mana dengan smartphone masing-masing dan dapat dimainkan kapan pun dan dimana pun.²

Permainan game online sendiri adalah permainan online yang didalamnya melibatkan banyak orang. pada awalnya permainan game online tidak sepopuler sekarang. Dahulu permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak yaitu permainan play station (PS). Sekarang permainan play station (PS) sudah menurun peminatnya dikarenakan terdapat permainan yang lebih mengasyikkan dan bisa dimainkan oleh banyak orang dimana saja yaitu game online.³

Kemajuan teknologi membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang dan memberikan dampak yang begitu besar, baik itu dampak yang negatif maupun positif. Beberapa dampak positif dari menggunakan smartphone selain untuk memudahkan komunikasi, sebagai sarana hiburan dan mendapatkan informasi, dapat pula memudahkan mencari tempat dan tujuan, memudahkan pekerjaan dengan online. Disisi lain dampak negatif dari penggunaan smartphone anak lebih memilih duduk diam bermain game Mobile Legend dan menikmati dunia yang ada didalamnya. Kesehatan terganggu terutama otak, dan psikologi. Selain itu terlalu lama menghabiskan

² Kathleen Liwidjaja Kuantaraf, Komunikasi Keluarga, Indonesia Publishing House: Indonesia, 2003, hlm. 1

³ Yudha. Prasetyo, Penelitian Eksploratif Perilaku Gamers di Kalangan Anak Remaja, (Skripsi Fakultas Ekologi Manusia, IPB, 2009).

waktu dengan bermain gadget dapat berpengaruh buruk bagi kemampuan sosialisasinya. Anak menjadi tidak tertarik bermain bersama temannya karena lebih tertarik bermain dengan smartphone nya..

Dalam Proses komunikasi, komunikator memberikan rangsangan melalui: karakteristik isi, karakteristik komunikator, karakteristik media, dan sifat situasi. Rangsangan ini mempunyai makna yang ditentukan oleh faktor predisposisi, yaitu batasan isi, batasan komunikator, batasan media dan batasan situasi. Seseorang menerima sesuatu yang didengarnya atau dilihatnya melalui perhatian, pemahaman dan penerimaan pendapat. Baik perubahan opini, perubahan persepsi, perubahan efeksi maupun perubahan tindakan yang dikehendaki. Kelemahan dari kemajuan teknologi adalah masyarakat akan semakin bergantung pada perangkat dan perangkat lunak yang mereka gunakan, sehingga kehilangan fokus pada diri mereka sendiri. Artinya, interaksi dengan teknologi akan mempersulit penggunanya untuk bersosialisasi dengan orang lain, sehingga berkontribusi terhadap peningkatan pesat angka pengangguran. Anak kehilangan kemampuan untuk berinteraksi dan menjadi terbiasa dengan kehidupan online. Pornografi, perjudian, kecurangan, menonton perilaku kekerasan dan begitu banyak game online yang sangat tidak bisa memberikan manfaat bagi pemainnya jika tidak betul-betul digunakan dengan tepat.⁴

Dengan munculnya media sosial membuat anak memperbaharui apa yang terjadi dengan kehidupan mereka melalui smartphone mereka. Hal ini

⁴ M. Nasor, 2011, h. 35

menyebabkan interaksi sosial dikehidupan mereka berkurang mereka lebih asik berinteraksi melalui media sosial yang tidak jarang berakibat mengganggu hubungan dengan teman, keluarga, dan juga mengganggu prestasi akademik karena lebih fokus bermain dengan smartphone mereka. Dalam situasi ini, peran orang tua sangatlah penting. Komunikasi dan kontak yang efektif antara orang tua dan anak sangatlah penting. Interaksi akan terjadi, saling mempengaruhi dan memberikan stimulus dan respon timbal balik. Akibat komunikasi selama interaksi orang tua-anak, akan berkembang gambaran tertentu pada masing-masing pihak.⁵

Berkenaan dengan dampak game online mobile legend pada anak, orang tua juga harus memperhatikan apakah putra dan putrinya juga ikut memainkan game tersebut, jika iya maka perlulah orang tua melakukan komunikasi persiasif dengan anak. Hal ini di lakukan untukantisipasi game online ini agar tidak mempengaruhi aktifitas belajar anak, apalagi bisa mengganggu minat belajar anak. Sesuai judul yang kami angkat Penting adanya komunikasi persuasif yang dilakukan antara orang tua dan anak mengenai dampak negatif game mobile legend terhadap minat belajar anak di MAN Kota Pasuruan.⁶

Saat ini hampir 100% anak usia SMA tahu apa itu yang di namakan Game online Mobile Legend karena ada kata takkenal maka tak keren, apalagi

⁵Darussalam, “Komunikasi Antar Pribadi (Studi Orangtua dengan Anak Pecandu Game Online di Warnet Rafif Jalan Telaga Dewa Kota Bengkulu)”, (Skripsi: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu, 2020), 1.

⁶Rahayuning Tirta Kencanawati, Lamria Raya Fitriyani, “Pola Komunikasi Humanistik Antara Orang tua dan Anak atas Dampak Negatif Bermain Online Game pada Prestasi di Sekolah Dasar”, *Jurnal Ilmu Komunikasi* 3 no. 1, (Jakarta Pusat 2021): 43-44.

yang sudah mampu bermain dengan level-level tinggi yang tentunya akan memberikan dampak bagi pemain. Karena game online bersifat sebagai hiburan yang punya kelebihan dan membuat ketagihan jika naik level atau meraih kemenangan tentu ada kepuasan tersendiri bagi pemain. Siswa yang sudah kecanduan permainan ini akan mengalami ketergantungan pada aktivitas game, dan otomatis dapat mengurangi waktu belajar. Hal ini tentunya akan berdampak buruk apalagi penggunaanya adalah seorang siswa terutama dari segi akademik maupun sosialnya.⁷

Menurut Grant & Kim kecanduan Bermain game disebut kecanduan game. Artinya, gamer merasa tidak ada hal lain yang bisa dilakukan selain bermain game dan bermain game adalah hidupnya. Pemain yang kecanduan dapat menyebabkan kerusakan yang signifikan. Oleh karena itu, siswa yang bermain game bisa saja melalaikan kewajibannya karena terlalu terlibat dalam permainan tersebut. Hal ini dapat berdampak negatif pada anak, perilaku dan gaya belajarnya. Karena dampak permainan ini sangat besar bagi anak, maka orang tua perlu fokus dan memberikan perhatian lebih terhadap anaknya. Dalam hal ini, kerjasama yang baik antara sekolah dan orang tua juga penting dalam cara belajar setiap anak.⁸

Dampak negatif dari bermain game Mobile Legend salah satunya adalah dapat mengurangi minat belajar siswa. Fenomena ini terjadi di beberapa kalangan, misalnya siswa. Siswa akan bermain game tanpa tau batas

⁷ Krista Surbakti. "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja". *Jurnal Curere* 1,no. 1 (April 2017),29.

⁸Ika Qothrun Nada, "Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Sikap Belajar Siswa Kelas XI MIPA 2 SMAN 1 Taman Sidoarjo" (Skripsi: Uin Sunan Ampel, 2019), 3-4.

waktu yang menyebabkan minat belajar pada siswa tersebut. Salah satu Instansi yang terdapat fenomena tersebut adalah MAN Kota Pasuruan. Sebelum melakukan proses penelitian, penulis melakukan mini riset dengan cara memastikan jika data yang ada dilapangan benar-benar terjadi bahwa dampak game Mobile Legend ini sendiri mempengaruhi dalam suatu minat belajar disekolah, oleh karena itu penulis mengungkap judul yang mempunyai fakta yang valid untuk diangkat sebagai proses penelitian.⁹

Tidak semua siswa MAN Kota Pasuruan terkena dampak negatif dari game Mobile Legend. Berdasarkan wawancara terdapat 3 siswa dari 72 siswa di kelas 12 IPS MAN Kota Pasuruan yang masih memiliki permasalahan terhadap minat belajar yang menurun. Oleh karena itu guru di sekolah tersebut merasa bahwa siswanya terdapat permasalahan yang diakibatkan oleh game Mobile Legend. Hal ini dibuktikan dengan adanya 3siswa yang mengalami dampak negatifnya game ini. Oleh karena itu dengan adanya guru BK (Bimbingan Konseling) dapat memberikan edukasi bagaimana cara meningkatkan minat belajar siswa dan memberikan wawasan untuk kegiatan yang lebih bermanfaat.¹⁰ Berdasarkan wawancara pada beberapa wali murid dari siswa di MANKota Pasuruan yang anaknya mengalami penurunan minat belajar sehingga menyebabkan prestasi disekolahnya menurun, yang dapat di buktikan pada tabel berikut ini:

⁹Robiatul Adawiyah, *diwawancarai oleh penulis*, Pasuruan, 25 Oktober 2023.

¹⁰Robiatul Adawiyah, *diwawancarai oleh penulis*, Pasuruan, 25 Oktober 2023.

Tabel 1.1
Data nilai raport menurun

Nama Wali Murid	Nama Siswa	Nilai raport kelas 10	Nilai raport kelas 11	Nilai raport kelas 12
Elok Fauziyah, S. Pd. AUD	Rijannah Azzahra	89	86	83
Devi Nur Umami	Mohammad NouvalFirmansyah	86	83	79
Mufida	Hadi santoso	84	80	75
Purwatiningsih	Ilmi Cynthia Putri	87	85	82
Joko Santoso	Chealsea Arien Jeni	88	86	84

Sumber Data :

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwaterdapat 5 wali murid memberikan informasi jika anaknya terdampak efek dari game Mobile Legend. Mereka mengalami dampak negatifnya dari Mobile Legend ini, bahwa anaknya setiap malam bermain game, yang dapat mengakibatkan kurangnya jam istirahat. Sehingga setiap pagi mereka sering malas untuk berangkat ke sekolah dan pada akhirnya akan beralasan sakit. Kurang fokus pada kegiatan belajar disekolah. Hal ini, secara otomatis berpengaruh pada turunnya nilai hasil belajar siswa, dari yang awalnya bagus sebelum kenal dengan game online jadi menurun seteh kecanduan game online seperti yang dapat dilihat pada tabel diatas.¹¹

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk mengkaji bagaimana cara orang tua melakukan komunikasi persuasif pada anak terhadap dampak negatif game online mobile legend, juga mengetahui kiat apa dan bagaimana upaya orang tua agar anak mampu mengurangi dan meminimalisir dampak negatif game mobile legend pada minat belajar anak. Maka penelitian ini

¹¹Elok, diwawancarai oleh penulis, Pasuruan, 25 Oktober 2023.

berjudul “komunikasi persuasif orang tua terhadap game mobile legend pada minat belajar anak di man kota pasuruan.”

B. Fokus Penelitian

1. Bagaimana komunikasi persuasif antara orang tua dan anak terhadap dampak negatif game Mobile Legend pada minat belajar anak di MAN Kota Pasuruan?
2. Bagaimana upaya orang tua dalam mengurangi dampak negatif game Mobile Legend pada minat belajar anak di MAN Kota Pasuruan?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui komunikasi persuasif antara orang tua dan anak terhadap dampak negatif game Mobile Legend Pada minat belajar anak di MAN Kota Pasuruan
2. Untuk mengetahui upaya orang tua dalam mengurangi dampak negatif game Mobile Legend pada minat belajar anak di MAN Kota Pasuruan.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat kajian yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti dan menambah wawasan keilmuan tentang komunikasi persuasif antara orang tua dan anak terhadap dampak negatif game mobile legend pada minat belajar anak di MAN Kota Pasuruan dan menjadi bahan kajian lebih lanjut.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peneliti

Memberikan penjelasan mengenai manfaat yang berguna untuk memecahkan suatu masalah dan sebagai alat untuk mencari solusi dari suatu permasalahan, manfaat praktis ini juga di harapkan bisa berguna dalam pengembangan ilmu, sekaligus menjadi acuan dalam penelitian selanjutnya, dandiharapkan bisa menjadi gambaran dalam penelitian untuk dijadikan sebagai laporan tugas akhir strata 1 (satu). Sebagai wacana Yang dibuat untuk ilmu pengetahuan khususnya pada program studi komunikasi dan penyiaran islam untuk mengetahui serta memahami bagaimana komunikasi persuasif yang bisa di lakukan orang tua dan anak untuk mengurangi dampak negatif game mobile legend pada minat belajar anak di MAN Kota Pasuruan.

b. Bagi Kampus UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sedikit kontribusi ilmu pengetahuan, dan sebagai penambah referensi bacaan, dan di harapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran maupun sebagai masukan. bagi kepentingan para akademis dan praktisi komunikasi dan penyiaran islam.

c. Bagi Orang Tua

Penelitian ini sedikitnya bisa berguna sebagai landasan berfikir bagi orang tua untuk melakukan komunikasi persuasif pada anak untuk

mengurangi dampak negatif game mobile legend pada minat belajar anak di MAN Kota Pasuruan.

E. Definisi Istilah

Definisi istilah adalah kata atau gabungan kata yang secara akurat mewakili suatu makna atau konsep, proses, situasi atau karakteristik suatu bidang tertentu, misalnya beberapa istilah penting yang terdapat dalam publikasi ilmiah. Kata-kata dalam bahasa Indonesia yang dapat dijadikan istilah adalah kata-kata yang umum, baik yang umum maupun yang tidak lazim, karena hal inilah yang menjadi perhatian peneliti dalam judul pencariannya. Tujuannya adalah untuk menghindari perbedaan pengertian terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, sehingga jelas maknanya. Oleh karena itu, perlu diperjelas kondisinya. Istilah-istilah yang digunakan dalam proposal skripsi ini antara lain:

1. Komunikasi Persuasif

Komunikasi persuasif adalah suatu proses komunikasi yang dimaksudkan untuk mempengaruhi sikap positif pendapat dan watak seseorang baik secara verbal maupun non verbal yang secara umum bertujuan untuk merubah sikap.

Dalam buku *Speaking Persuasively*, Joseph A. Ilardo memberibatasan persuasif sebagai proses komunikasi mengubah keyakinan, sikap, tujuan, atau perilaku orang lain dengan menggunakan kata-kata dan pesan nonverbal, baik disadari maupun tidak.

Dalam buku *Persuasion: Understanding, Practice, and Analysis* oleh Herbert W. Simons, mengartikan persuasi sebagai “komunikasi manusia yang dirancang untuk mempengaruhi orang lain dengan mengubah keyakinan, nilai-nilai dan sikap mereka.”¹²

2. Game Mobile Legend

Sebuah game dengan genre MOBA yaitu game Mobile legend yang sangat berbeda dengan Moba pada umumnya karena di mainkan di perangkat sesuler Playstore ataupun IOS. Game online multiplayer masif yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton. Game ini dirilis di berbagai wilayah di dunia dan mulai muncul di Android pada tanggal 14 Juli 2016. Mobile Legend Bang-bang merupakan game MOBA yang dirancang untuk ponsel.¹³

Game ini sangat di minati oleh berbagai kalangan terutama anak usia sekolah yang tentunya akan memiliki dampak negative terhadap mereka, berpengaruh pada perkembangan emosi, menjadi kurang bisa menjaga sopan santun, baik dalam prilaku maupun sat berbicara. Menjadi malas sehingga menjadi sering melalaikan tugas utamanya sebagai seorang siswa, selain itu sangat berpengaruh pada semangat belajar siswa di sekolah.¹⁴

¹²Asep Suryana, *Konsep-konsep Dasar Komunikasi Persuasif*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2019), 18.

¹³Ika Qothrun Nada, “Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Sikap Belajar Siswa Kelas XI MIPA 2 SMAN 1 Taman Sidoarjo”, 33.

¹⁴Indah Permata Sari, Nurwahyuni, *Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perkembangan Emosi Sisa Kelas V SDI*, *Jurnal Cakrawala Pendas* No. 4, (Majalengka 2022) : 1043.

Permainan ini memberikan efek ketagihan pada pemainnya. game online mobile legends memiliki level-level yang menarik untuk dimainkan semakin masuk kedalam game ini semakin membuat pemainnya enggan untuk berhenti. Hingga mereka mendapat kepuasan dalam bermain.¹⁵

3. Minat Belajar

Hilgart memberikan rumusan terkait minat sebagai “*Interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy some activity or content*”. Minat sendiri merupakan kecenderungan untuk memperhatikan dan mengingat kembali berbagai aktivitas. Aktivitas yang paling diminati seseorang akan mendapat perhatian terus-menerus disertai perasaan senang, sedangkan minat selalu disertai perasaan senang. Dari situ Anda bisa mendapatkan kepuasan.¹⁶ Minat belajar pada hakikatnya merupakan penerimaan terhadap hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya

¹⁵ Indah Permata Sari, Nurwahyuni, *Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perkembangan Emosi Sisa Kelas V SDI*, JurnalCakrawala, 1040.

¹⁶Nazari Gustina, “*Pengaruh Minat belajar Terhadap Hasil Belajar iswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar Negeri 68 Bengkulu*”, (Skripsi: Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2020), 8

BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan upaya peneliti untuk mencari perbandingan dan kemudian mencari inspirasi baru untuk penelitian selanjutnya. Dalam hal ini peneliti mengangkat penelitian yang di lakukan oleh :

1. Skripsi Nining Ernawati yang berjudul “Komunikasi Persuasif Orangtua Kepada Anak Remaja Terhadap Dampak Negatif dan Positif Penggunaan Smartphone di Dusun Pori Desa Rite Kecamatan Ambalawi Kabupaten Bima NTB, Tahun 2020.

Di mana dari hasil penelitiannya menunjukkan bahwa 40% remaja di Dusun Pori Desa Ritus mengalami dampak positif dan negatif akibat penggunaan/bermain game di smartphone secara berlebihan. Dampak positif yang dirasakan remaja ketika menggunakan smartphone adalah dapat mempermudah pekerjaan, menjalin komunikasi secara menyeluruh, memudahkan proses belajar mengajar, dapat digunakan sebagai alat hiburan atau komunikasi pada saat stres dan dapat dijadikan pedoman pendapat penggunaannya. Lokasi atau tujuan. Beberapa dampak negatifnya antara lain ketidakpedulian, kurangnya empati terhadap keadaan sekitar, kerusakan mata yang menyebabkan mata menjadi lebih sedikit, bengkak dan sering menangis, gaming disorder/kecanduan game, kurangnya interaksi sosial dalam kehidupan nyata, muncul gangguan rasa takut. ,

khususnya rasa cemas jika tidak memegang smartphone, malas belajar di rumah, sering menunda-nunda pekerjaan, dan bangun kesiangan di pagi hari.¹⁷

Ini menjadi catatan bagi peneliti dengan di lakukannya komunikasi persuasif oleh orang tua terhadap anak lebih banyak dampak positif yang di dapat dari penggunaan Smartphone oleh remaja di desa Rite Kecamatan Ambalawi Bima NTB.

2. Skripsi Reza Rosita Dewi yang berjudul “Dampak Komunikasi Audio Visual Game Online Mobile Legend Dalam Penggunaan Bahasa yang diperoleh siswa sekolah dasar setelah menggunakan komunikasi audio visual pada game online Mobile Legend adalah kosakata kasar seperti bodoh, anjing, yang disebabkan oleh kurangnya pemahaman dan ketidaktahuan pemilik game, sehingga ketika berhadapan dengan lawan bicara atau kawan-kawan, pemain profesional sering kali diejek atau kata kotor.¹⁸ Dari penelitian ini di dapatkan dampak negatif dalam komunikasi verbal pada anak akibat penggunaan game online.
3. Skripsi Sindy Adetia Rize yang berjudul “Komunikasi Persuasif Orangtua dengan Anak Dalam Meningkatkan Belajar Membaca Al-Qur’an di Desa Air Selimang Kecamatan Seberang Musi Kabupaten Kepahiang Provinsi Bengkulu” Tahun 2022.

¹⁸Reza Rosita Dewi, “*Dampak Komunikasi Audio Visual Game Online Mobile Legend Dalam Penggunaan Bahasa Siswa Sekolah Dasar Di dusun Junggrang Rt 19 Rw 005 Desa Patempuran Kecamatan Kalisat Tahun2021*”, (Skripsi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember, 2021) 86.

Hasil penelitian dari komunikasi persuasif antara orang tua dan anak untuk meningkatkan minat belajar membaca Al Quran, orang tua selalu mengingatkan anak untuk membaca Al Quran dengan harapan anak dapat membaca Al Quran dan memanfaatkan waktunya dengan baik. Kendala yang dihadapi anak dalam meningkatkan kemampuan membaca Al-Quran, pertama-tama adalah kurangnya minat orang tua. Orang tua yang kurang peduli terhadap anaknya belajar Al-Quran, sehingga anak merasa tidak perlu mempelajarinya membaca Al-Qur'an. Kedua, pengaruh lingkungan terhadap anak, memandang teman, ada anak yang tidak belajar Al-Qur'an, masih ada anak yang terkena dampaknya, terkadang hal ini juga disebabkan oleh teman yang mengajaknya untuk tidak belajar Al-Qur'an. Ketiga, orang tua sibuk dengan pekerjaan, sebagian besar orang tua di Desa Air Selimang adalah petani sehingga menyebabkan orang tua lupa menyuruh anaknya belajar Al Quran. Oleh karena itu, masih terdapat anak-anak di Desa Air Selimang yang belum belajar membaca Al-Quran.¹⁹ Dari penelitian ini dapat di simpulkan komunikasi persuasif orangtua terhadap anak untuk meningkatkan minat belajar membaca Al Qur'an adalah sangat di perlukan.

4. Jurnal Pawitra Komunika oleh Mochammad Iqbal Maulana, Fatihatul lailiyah, dan Moch. Ichdah A.H. Lailinyang berjudul "Pengaruh Komunikasi Persuasif Kreator *Gaming* Steven Age Tentang Item Karakter

¹⁹Sindy Adetia Rize, "*Komunikasi Persuasif Orangtua dengan Anak Dalam Meningkatkan Belajar Membaca Al-Qur'an di Desa Air Selimang Kecamatan Seberang Musi Kabupaten Kepahiang Provinsi Bengkulu*", (Skripsi: Uin Fas Bengkulu, 2022), 91.

AOV Terhadap Komunitas Arena of Valor Regional Mojokerto ” Tahun 2022.

Berdasarkan hasil penelitian dijelaskan Seperti yang dijelaskan dalam hasil uji regresi linier sederhana, jika anggota komunitas Arena Of Valor (Y) bertambah satu satuan, maka kemampuan karakter dalam berkomunikasi secara meyakinkan tentang item (X) akan meningkat sebesar 0,737. Artinya jika anggota komunitas melihat adanya peningkatan kepercayaan, hal tersebut merupakan bagian dari peningkatan komunikasi persuasif mengenai item karakter AOV. Komunikasi meyakinkan yang dilakukan pencipta game Steven Age dengan anggota komunitas Arena Of Valor membuat mereka dapat dengan mudah mengenali dan menggunakan item karakter AOV.²⁰

Tabel 2.1
Persamaan dan perbedaan Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
.	Nining Ernawati	Komunikasi Persuasif Orangtua Kepada Anak Remaja Terhadap Dampak Negatif dan Positif Penggunaan Smartphone di Dusun Pori Desa Rite Kecamatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama –sama menggunakan penilaian kualitatif 2. Pada Peneliti terdahulu sama sama menggunakan pendekatan persuasif untuk menangani 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Variabel yang digunakan peneliti sebelumnya menggunakan dampak negatif dan positif <i>smartphone</i> 2. Sedangkan peneliti menggunakan variabel 	Hasil menunjukkan bahwa menunjukkan bahwa 40% remaja di Dusun Pori Desa Ritus mengalami dampak positif dan negatif akibat penggunaan/bermain game di <i>smartphone</i> secara berlebihan. Dampak positif yang dirasakan remaja ketika menggunakan <i>smartphone</i> adalah

²⁰Mochammad Iqbal Maulana dkk, *Pengaruh Komunikasi Persuasif Kreator Gaming Steven Age Tentang Item Karakter AOV Terhadap Komunitas Arena of Valor Regional Mojokerto*, Jurnal Pawitra Komunika 3, No.1,(Juni 2022) : 41.

		Ambalawi Kabupaten Bima NTB.	suatu permasalahan	dampak mobile legend terhadap minat belajar	dapat mempermudah pekerjaan, menjalin komunikasi secara menyeluruh, memudahkan proses belajar mengajar, dapat digunakan sebagai alat hiburan atau komunikasi pada saat stres dan dapat dijadikan pedoman pendapat penggunaanya
2	Sindy Adetia Rize	Komunikasi Persuasif Orangtua dengan Anak Dalam Meningkatkan Belajar Membaca Al-Qur'an di Desa Air Selimang Kecamatan Seberang Musi Kabupaten Kepahiang Provinsi Bengkulu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama sama menggunakan pendekatan persuasif 2. Menggunakan metode penelitian kualitatif 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti sebelumnya menggunakan variabel komunikasi persuasif dalam meningkatkan minat belajar membaca al-quran 2. Sedangkan peneliti menggunakan variabel dampak negatif game mobile legend terhadap minat belajar 	Dari hasil penelitian tersebut peneliti mengetahui pendekatan apa saja yang dilakukan orang tua dalam menumbuhkan kecintaan anak membaca Al-Quran. Semakin besar kepedulian orang tua terhadap anaknya, semakin selalu mereka mengingatkan bahwa dengan memanfaatkan waktu dengan baik maka akan meningkatkan minat membaca Al-Quran. Pengaruh lingkungan juga dapat meningkatkan minat membaca Al-Quran anak: semakin banyak anak belajar membaca Al-Quran, maka mereka akan semakin menikmati belajar membaca Al-

					Quran. Sebaliknya jika banyak anak yang belum belajar membaca Al-Quran, tentu minat membaca Al-Quran mereka akan menurun karena banyak temannya yang belum membaca Al-Quran.
3	Reza Rosita Dewi	Dampak Komunikasi Audio Visual Game Online Mobile Legend Dalam Penggunaan Bahasa Siswa Sekolah Dasar Di Dusun Junggrang 1 Rt 19 Rw 005 Desa Patempuran Kecamatan Kalisat Tahun 2021	1. Metode yang digunakan sama-sama menggunakan pendekatan persuasif	1. Variabel yang digunakan oleh peneliti sebelumnya menggunakan Komunikasi Audio Visual, 2. Sedangkan peneliti menggunakan komunikasi persuasif	Dari hasil penelitian ini Peneliti menemukan bahwa banyak siswa sekolah dasar menggunakan bahasa yang buruk dalam berkomunikasi karena seringnya menggunakan game audio visual online Mobile Legend, kosakata kasar seperti bodoh, anjing, bego, dll, karena ketidaktahuan dan komentar yang mereka buat. tidak sengaja meniru dalam game dan tidak sengaja melontarkan makian dan ejekan saat bermain game online
4	Mochammad Iqbal Maulana, Fatihatul lailiyah, dan Moch. Ichdah A.H. Lailin	Pengaruh Komunikasi Persuasif Kreator <i>Gaming</i> Steven Age Tentang Item Karakter	1. Sama-sama menggunakan variabel komunikasi persuasif dalam penelitiannya	1. Metode pengumpulan data menggunakan triangulasi . Sedangkan Metode	Dari hasil penelitian dijelaskan hasil uji regresi linier sederhana menunjukkan kemampuan berkomunikasi persuasif pada (X)

		AOV Terhadap Komunitas Arena of Valor Regional Mojokerto.		pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti terdahulu menggunakan penyebaran kuisioner dan teknik analisis data menggunakan Spss	mengalami peningkatan sebesar 0,737. Artinya jika anggota komunitas merasakan peningkatan kepercayaan maka hal ini merupakan bagian dari peningkatan komunikasi persuasif tentang elemen karakter AOV. Komunikasi menarik yang dilakukan oleh pembuat game Steven Age dengan anggota komunitas Arena Of Valor memudahkan anggota komunitas Arena Of Valor untuk mengenali dan menggunakan item karakter AOV
--	--	---	--	--	---

B. Kajian Teori

Kajian teori adalah serangkaian definisi konsep dan perspektif yang terorganisir dengan baik terhadap suatu subjek. Membahas teori-teori yang dapat dijadikan perspektif dalam penelitian. Pembahasan yang lebih luas dan mendalam mengenai teori-teori yang relevan dengan penelitian akan semakin memperluas wawasan peneliti dalam mengkaji permasalahan yang akan diangkat sesuai dengan fokus dan tujuan penelitian.²¹

²¹Tim penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Jember: IAIN Jember Press,2020), .46.

1. Pengertian Komunikasi

Komunikasi merupakan aktivitas dasar manusia. Melaluinya, orang berinteraksi satu sama lain dalam kehidupan sehari-hari dan dalam masyarakat. Komunikasi memegang peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia untuk berkembang secara intelektual. Komunikasi ini juga merupakan sistem sosial yang saling menuntut. Akibatnya, komunikasi dengan komunitas mungkin terputus.²²

Menurut Dedy Mulyana, komunikasi persuasif adalah suatu proses komunikasi dimana terdapat usaha untuk meyakinkan orang lain agar publiknya berbuat dan bertingkah laku seperti yang diharapkan komunikator dengan cara membujuk tanpa memaksanya.²³ Dalam buku Komunikasi massa : Kajian Teoritis dan Empiris yang ditulis oleh Kun Wazis, Effendy mengatakan bahwa suatu istilah pelaku komunikasi (*Communications actor*) yang dimaknai sebagai orang – orang yang terlibat dalam peristiwa komunikasi, yaitu komunikator sebagai penyampai suatu pesan dan komunikasikan yang dijadikan sasaran sebagai penerima pesan.²⁴

Seorang ahli Hovland Janis dan Kelley yang dikemukakan oleh Forsdale Komunikasi adalah proses dimana individu mengirimkan

²²Alhidayahullah Ak, Dkk. “Metode Komunikasi Interpersonal Pada Pelayanan Pelanggan Terhadap Citra Perusahaan Listrik Negara (PERSERO) Rayon Takengon Kabupaten Aceh Tengah (Studi Deskriptif Keluhan Tarif Listrik di Kampung Bebesan)” *TELANGKE (Jurnal Telangke Ilmu Komunikasi)*, 4, no 1, 2022, 4.

²³Dedy Mulyana, Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar, (Bandung. PT. Remaja Rosdakarya, 2005) hal, 92

²⁴Kun Wazis, *Komunikasi massa : Kajian Teoritis dan Empiris*, (Jember: UIN KHAS Press, 2022), 1-2.

stimulus, biasanya dalam bentuk ucapan, untuk mengubah perilaku seseorang satu sama lain.

Berdasarkan pengertian komunikasi tersebut terdapat beberapa unsur-unsur komunikasi yaitu:

a. Komunikator

Komunikator adalah orang yang bertindak sebagai pengirim /menyampaikan pesan. Komunikator sangat berperan penting dalam penyampaian pesan oleh karena itu mengerti atau tidaknya lawan bicara tergantung cara penyampaian.

b. Pesan

Pesan adalah isi atau maksud yang akan dikomunikasikan oleh satu pihak kepada pihak lainnya. Pesan juga diartikan sebagai istilah komunikasi atau pernyataan yang dikirimkan dari satu orang atau kelompok ke kelompok lain. Ada beberapa teknik/metode penyampaian informasi yang ingin disampaikan kepada penerima pesan, misalnya secara verbal atau nonverbal. Pesan verbal dapat berbentuk tulisan, misalnya berupa surat, buku, majalah, memo, sedangkan pesan verbal dapat berupa percakapan telepon, radio, dan lain-lain. Pesan nonverbal dapat berupa gerak tubuh, gerakan tubuh atau ekspresi wajah dan nada suara.

c. Media

Media adalah sarana atau alat yang digunakan oleh komunikator untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada

masyarakat dengan tujuan agar penyebaran informasi atau pesan tersebut lebih efektif digunakan untuk memberikan umpan balik dari komunikator ke komunikator.

d. Penerima

Penerima adalah pihak yang menerima pesan dari pihak lain yang menjadi sasaran pesan yang dikirimkan oleh sumber. Penerimaannya dapat mencakup beberapa sasaran atau dapat berupa sekelompok pihak atau negara. Dalam proses komunikasi dipahami bahwa keberadaan penerima merupakan konsekuensi dari keberadaan sumber. Tidak ada penerima tanpa sumber.

e. Efek

Pengaruh atau efek adalah perubahan yang terjadi pada diri penerima pesan komunikasi, perbedaan yang dipikirkan dan dilakukan oleh penerima sebelum dan sesudah menerima pesan. Pengaruh tersebut bisa terjadi pada pengetahuan sikap dan tingkah laku seseorang. Oleh karena itu pengaruh pesan juga dapat diartikan seperti perubahan keyakinan pada pengetahuan sikap dan tindakan seseorang sebagai penerima pesan.²⁵

Terdapat beberapa jenis komunikasi diantaranya:

- 1) Komunikasi tertulis merupakan tindakan menulis, mengetik, atau mencetak simbol seperti huruf dan angka untuk menyampaikan

²⁵Alhidayatullah Ak, Dkk. "Metode Komunikasi Interpersonal Pada Pelayanan Pelanggan Terhadap Citra Perusahaan Listrik Negara (PERSERO) Rayon Takengon Kabupaten Aceh Tengah (Studi Deskriptif Keluhan Tarif Listrik di Kampung Bebesan)" *TELANGKE (Jurnal Telangke Ilmu Komunikasi)*, 6-7.

informasi. Hal ini membantu karena memberikan catatan informasi untuk referensi. Menulis biasanya di gunakan untuk berbagai informasi melalui buku, pamflet, blog, surat, memo dan lainnya.

- 2) Komunikasi lisan ialah suatu pesan yang di sampaikan menggunakan bahasa lisan. Komunikasi lisan adalah jenis komunikasi yang di lakukan dengan cara berbicara langsung antara dua pihak atau lebih.
- 3) Komunikasi Verbal adalah komunikasi yang dilakukan secara berhadapan langsung (face to face) atau dengan perantara media contohnya berinteraksi menggunakan sosial media atau telpon genggam.
- 4) Komunikasi non verbal suatu komunikasi tanpa menggunakan kata namun menyampaikan pesan tertentu. Komunikasi non verbal biasanya di sampaikan melalui simbol yang di tunjukkan melalui gestur atau hal lain selain kata-kata, seperti menggunakan mimik wajah atau bahaya isyarat
- 5) Komunikasi satu arah merupakan komunikasi yang berlangsung dari satu pihak saja, yaitu dari pihak komunikator, dalam hal ini pihak penerima berita yaitu komunikan tidak ada.
- 6) Komunikasi dua arah adalah merupakan proses penyampaian pesan, ide, gagasan yang di lakukan oleg kedua belah pihak secara

bergantian, komunikasi ini lebih bersifat informativ dan memerlukan feedback atau hasil.²⁶

b. Komunikasi Persuasif

Komunikasi persuasif merupakan suatu proses komunikasi yang bertujuan untuk mempengaruhi sikap, pendapat, dan perilaku seseorang, baik secara verbal maupun nonverbal.

Komunikasi persuasif terdiri dari dua kata, yaitu komunikasi dan persuasi. Pengertian komunikasi telah dijelaskan pada poin pertama, sedangkan istilah persuasi berasal dari bahasa latin membujuk. Kata kerjanya adalah Membujuk, yang dalam bahasa Inggris berarti membujuk, yang artinya meyakinkan atau merayu.²⁷

Menurut Phill Astrid dalam buku karangan Roudhonah, pandangan mengenai pengertian komunikasi persuasif adalah mengatakan bahwa komunikasi persuasif adalah suatu cara yang digunakan untuk mempengaruhi seseorang dengan menggunakan data dan fakta psikologis atau sosiologis dari komunikasi yang dimaksudkan untuk mempengaruhi.²⁸

William L Nothstine dalam bukunya *Influencing Other* mengartikan persuasi sebagai Segala usaha untuk mempengaruhi tindakan atau penilaian orang lain dengan cara berbicara atau menulis kepada orang

²⁶Alhidayatullah Ak, Dkk. "Metode Komunikasi Interpersonal Pada Pelayanan Pelanggan Terhadap Citra Perusahaan Listrik Negara (PERSERO) Rayon Takengon Kabupaten Aceh Tengah (Studi Deskriptif Keluhan Tarif Listrik di Kampung Bebesan" *TELANGKE (Jurnal Telangke Ilmu Komunikasi)*, 7.

²⁷Roudhonah, *Ilmu Komunikasi*, (Jakarta: UIN Jakarta Press, 2007), 185.

²⁸Roudhonah, *Ilmu Komunikasi*, 187.

tersebut. Dari beberapa definisi yang dikemukakan, terlihat bahwa konsep persuasi menitikberatkan pada “mempengaruhi orang lain”, baik secara langsung maupun tidak langsung, secara verbal dan non-verbal, teks lisan maupun tulisan, disengaja atau tidak.²⁹

Hubungan antara sasaran persuasi dan faktor motivasional menurut Dedi Malik dan Yosol bahwa sangat mempengaruhi keberhasilan persuasi. Jika dilihat secara umum perilaku seseorang atau kelompok yang akan dipengaruhi ini terdiri dari tiga komponen, yakni:

- 1) Kognitif, komponen ini berkaitan dengan kepercayaan dan persepsi relatif seseorang terhadap objek tertentu. Kognitif ini merupakan perilaku di mana seseorang mencapai tingkat “tahu” pada objek yang diperkenalkan. Sehingga mampu mempertimbangkan dan meniali suatu peristiwa.
- 2) Afektif, merupakan sikap di mana seseorang memiliki perasaan dan emosi, afeksi, kepribadian afektif, regulasi emosi dan motivasi emosional kecenderungan suka atau tidak suka pada objek. Pada komponen afektif ini berbicara tentang perasaan yaitu menunjukkan perasaan, perhatian terhadap suatu objek tertentu, seperti ketakutan, kesukaan, dan lainnya.
- 3) Konatif merupakan bentukan pola sikap yang menunjukkan bagaimana perilaku ataupun kecenderungan berperilaku yang ada di dalam diri seseorang terkait dengan objek sikap yang di hadapinya. Aspek ini

²⁹Asep Suryana, *Konsep-konsep Dasar Komunikasi Persuasif*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2019), 37.

menyangkut kecenderungan untuk bertindak terhadap objek atau mengimplementasikan perilaku sebagai tujuan terhadap objek.³⁰

Dalam buku Komunikasi Persuasif ada tiga alat utama untuk melakukan komunikasi persuasif, yaitu:

- 1) Memperkuat Argumen dan Bukti. Argumen adalah alasan untuk memperkuat atau menolak suatu pendapat, pendirian atau gagasan. Argumen akan lebih lengkap disertai dengan bukti pendukung berupa fakta.
- 2) Daya Tarik Kredibilitas. Kredibilitas merupakan persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap sumber. Dalam komunikator faktor kredibilitas sangat menentukan keberhasilan suatu proses komunikasi, hal ini menitik beratkan pada kualitas daya persuasi persuad. Biasanya karakter persuader yang humoris, terbuka, santai sopan, ramah, itu bisa menjadi daya tarik tersendiri.
- 3) Daya Tarik Psikologis. Merupakan suatu proses psikologis yang berfokus pada bagaimana memelihara dan mengarahkan hubungan, hal itu dipengaruhi oleh adanya kesukaan yang dilihat dari fisik, penampilan, perilaku dan kompetensi. Point ini dipusatkan pada motif yang menyemangati seseorang untuk mengubah ataupun memperkuat pendapat atau perilaku seseorang.³¹

c. Prinsip-prinsip Persuasif

³⁰Ngalimun, *Komunikasi Interpersonal*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018), 62.

³¹Ezi Hendri, *Komunikasi Persuasif Pendekatan dan Strategi*, Remaja Rosdakarya, 2019), 67.

Kandungan makna dari konsep persuasif merupakan prinsip-prinsip dasar yang dijelaskan oleh Ilardo salah satunya sebagai berikut:

- 1) Persuasif merupakan bentuk inti dari komunikasi. Hal ini melibatkan pengirim pesan dan penerima pesan dalam suatu interaksi. Hubungan yang terjadi merupakan faktor yang sangat penting bagi semua proses persuasif
- 2) Persuasif merupakan sebuah proses, persuasif bukan merupakan suatu tindakan, tidak statis bukan suatu kejadian belaka, bukan juga suatu objek. Persuasif tidak dapat disentuh, diraba atau terukur secara pasti. Ini merupakan suatu ketika kita terlibat didalamnya bersifat terus menerus, proses tersebut bukan ditentukan oleh ruang tetapi oleh waktu. Hal ini memungkinkan untuk memudahkan arahan terhadap sebuah jejak dari permulaan dari evolusi dari proses persuasif.
- 3) Persuasif berkaitan dengan perubahan. Pesan persuasif seperti halnya intervensi *therapeutik* yang direncanakan dan ditangani oleh dokter medis. Oleh karena itu, intervensi tersebut diawali dengan suatu tujuan. Hasil dari intervensi tersebut, sasaran diperkirakan akan berubah melalui berbagai cara. Berhasil atau gagal nya proses tersebut dikur dengan tingkat efek yang diharapkan dapat tercapai.
- 4) Persuasif dapat terjadi secara sadar ataupun tidak sadar. Seorang *persuader*, mungkin secara sadar bermaksud untuk mengubah individu atau kelompok khusus. Hal ini terjadi bilamana pembicara

persuasif merencanakan dan mengucapkan kata-katanya dengan tujuan khusus untuk mengubah sikap pendengar maupun sasaran.

- 5) Persuasif dapat menggunakan pesan verbal dan pesan non verbal. Seperti diketahui bahwa kata-kata yang disusun secara tepat dapat membuat efek persuasif.³²

d. Strategi Komunikasi Persuasif

Strategi komunikasi persuasif adalah perpaduan antara perencanaan komunikasi persuasif dengan manajemen komunikasi untuk mencapai suatu tujuan. *A Strategy is a carefully chosen plan or series of maneuvers designed to achieve a specific goal*". yaitu strategi adalah rencana terpilih yang diteliti dengan hati-hati yang telah dirancang untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Pernyataan tersebut tertulis di dalam buku yang ditulis oleh Ezi Hendri.³³

Strategi komunikasi persuasif tiga menurut pendapat Melvin L. De Fleur dan Sandra J. Ball, yaitu³⁴:

³²Asep Suryana, *Konsep-konsep Dasar Komunikasi Persuasif*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2019), 40-41.

³³Ezi Hendri, *Komunikasi Persuasif Pendekatan dan Strategi*, 288-289.

³⁴(DeFleur, M. L., & Ball-Rekeach, S. (2003) . *Theories Of Mass Communication* ., n.d.)

1) Strategi Psikodinamika

Strategi ini menitik pusatkan pada faktor kognitif (faktor emosional) dengan pesan persuasi. Dalam hal ini menggunakan pesan persuasif dalam menyatakan emosional. Faktor kognitif dapat diubah, begitupun perilaku dapat diubah pula. Karena faktor kognitif tersebut sangat berpengaruh pada perilaku manusia. Sebagai upaya untuk merubah pendapat dan pemahaman anak muda agar mencapai kehidupanyang positif.

2) Strategi Persuasi Sosiokultural

Strategi Persuasi Sosiokultural ini berasumsi bahwa perilaku manusia itu dipengaruhi kekuatan luar diriindividu. Perspektif sosiokultural ini menekankan bahwaindividu terpengaruh orang lain baik oleh institusi sosialatau kekuatan sosial dari lingkungannya. Para ahli punmeyakini bahwa perubahan sikap dan perilaku seseorangdapat dipengaruhi oleh masyarakat lingkungan sekitar.Strategi Persuasi Sosiokultural yang efektif membutuhkan pemahaman faktor luar diri individu, yaitu lingkungan dari Persuadee. Strategi ini menjelaskan bahwa prilaku manusia di penagruhi oleh kekuatan luar individu.

3) Strategi The Meaning Construction

Prinsipnya strategi ini menekankan pada permainankata. Bahasa sebagai penyampaian kata persuasi yangdimodifikasi hingga bisa menarik perhatian persuade.Meskipun pada awalnya persuade

tidak tertarik pada persuader, namun dengan permainan kata dan makna persuadee akhirnya memperhatikan dan tertarik dengan apa yang disampaikan.³⁵

Komunikasi persuasif berusaha memengaruhi seseorang melalui pesannya, sehingga dapat diartikan bahwa pesan yang disampaikan itu untuk mengubah sikap, pendapat, ataupun kepercayaan seseorang maupun organisasi.³⁶

e. Pengertian Orang tua

Orang tua adalah komponen keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu, dan merupakan hasil dari sebuah ikatan perkawinan yang sah yang dapat membentuk sebuah keluarga. Orang tua memiliki tanggung jawab untuk mendidik, mengasuh dan membimbing anaknya-anaknya untuk mencapai tahapan tertentu yang menghantarkan anak untuk siap dalam kehidupan masyarakat.³⁷

Orang tua merupakan pendidik pertama dan utama bagi anak-anak, mereka memiliki peran sebagai guru di rumah yang di mana orang tua dapat membimbing anaknya dalam belajar secara jauh dari rumah. Dengan demikian bentuk pertama dari pendidikan non formal adalah pendidikan orang tua di Rumah. 21 Jalaludin Rahmat, *Retorika Modern: Pendekatan Praktis, dalam keluarga*. Oleh karena itulah peran orang tua dalam pembentukan anak sholeh menjadi penentu atau dengan kata lain akar

³⁵ Dian Pertiwi, "Strategi Komunikasi Persuasif dalam Meningkatkan Jumlah Debitur di PT. BNI(PERSERO) Tbk Kantor cabang Padang", *Jurnal JOM FISIP* 6, no. 1(2019), 7.

³⁶ Neng Novi Naila Izzati, "Strategi Komunikasi Persuasif Dalam Meningkatkan Penjualan Emas (Studi Kasus Toko Mas Sinar Simpati Cianjur)", (Skripsi: IIQ Jakarta, 2021), 40.

³⁷ Diakses : <http://www.pengertiandefinisi.com/2011/11/pengertian-orang-tua-html/>. 13 Mei 2024

permasalahan dari kesuksesan terwujudnya anak yang sholeh dimulai dari sikap dan perilaku orang tua terhadap nilai-nilai kebaikan atau dengan bahasa agama ketaqwaan orang tuanya.³⁸

Dalam islam, orang tua merupakan sosok yang di muliakan dan keluarga merupakan instuisi sosial terpenting dalam membentuk generasi dan keturunan yang baik. Orang tua dalam keluarga selanjutnya memiliki peranan strategis dalam membentuk anak yang baik dan jauh dari keburukan.³⁹

Dari kajian terhadap hasil penelitian tentang relasi orang tua dan anak bisa dipetakan peran-peran orang tua sebagai berikut⁴⁰:

a. Melakukan kontrol dan pemantuan

Bertujuan untuk menghindarkan anak, terutama di masa remaja dari segala tindakan yang melanggar aturan keluarga, agama dan masyarakat.

b. Memberikan dukungan dan keterlibatan

Upaya yang di berikan orang tua kepada anak baik itu moril maupun material untuk memotivasi anak dalam melaksanakan aktivitas.

c. Menjaga komunikasi

Komunikasi yang baik bertujuan untuk dapat mempengaruhi seseorang anak untuk lebih giat belajar dan seabliknya komunikasi yang buruk

³⁸ Ayuhan, Konsep Pendidikan Anak Salih Dalam Perpektif Islam, Yogyakarta: Deepublish, 2018, h. 26

³⁹ Sri Lestari, Psikologi Keluarga, Jakarta: Pernadamedia, 2016, h. 62

⁴⁰ Sri Lestari, Psikologi Keluarga, Jakarta: Pernadamedia, 2016, h. 63

dapat menurunkan motivasi belajar seorang anak dan bisa menyebabkan terjadinya konflik.

d. Melakukan kedekatan

Tujuan melakukan kedekatan adalah agar tumbuh rasa nyaman, serta adanya emotional sharing antara remaja dan orang tuanya.

e. Menerapkan pendisiplinan

Disiplin adalah kualitas yang membantu seseorang untuk mencapai tujuannya, membantu orang untuk fokus dan berpegang pada rencana yang telah di tetapkan, sehingga dengan menerapkan kedisiplinan akan membantu anak mencapai hasil belajar yang di inginkan.

f. Game Mobile Legend

Mobile legend merupakan arena game online multiplayer game yang dikembangkan dan terbit oleh Moonton. Game ini rilis di seluruh penjuru dunia untuk android pada tanggal 14 juli 2016. Mobile legend merupakan sebuah game (Multiplayer Online Battle Arena) yang dikembangkan dan mulai dipertainkan oleh Moonton. Game Mobile legend ini mengharuskan kerjasama dari tiap pemain dalam tim. Parapemainnya pun bisa berinteraksi dengan menggunakan fitur voice chat yang ada di dalam game. Mobile legend Bang-bang adalah sebuah permainan MOBA yang di rancang untuk ponsel.⁴¹

⁴¹ Rizky Wahyudy, Fenomena Game Online Mobile Legend di Pekanbaru (Studi Fenomenologi Pada Komunitas Avatarius Squad), (Skripsi: UIR Riau, 2020), 4.

1) Sejarah Game Mobile Legend

Mobile Legend adalah sejenis game MOBA (Manssvie Online Battle Arena). Secara harfiah, dapat diartikan sebagai pertempuran dalam suatu pertandingan dalam satu arena yang dilakukan oleh beberapa peserta secara online. Bila kita amati ke belakang, sejarah game MOBA sebenarnya diprakarsai dari genre RTS (Real Time Strategi) yang mana menariknya ini sendiri telah dimulai sebelum tahun 90an oleh salah satu orang bernama Herzog Zwei yang dirilis pada tahun 1989 untuk console sega.⁴²

2) Nilai-nilai Mobile Legend

a) Manage and control yourself

Dalam game mobile legend ini mengajarkan cara kita mengontrol dan manage tentang diri kita sendiri. Setiap orang mempunyai tujuan, impian maupun mimpi yang harus dikembangkan dan menyusun strategi pada diri kita serta nilai untuk meraihnya.

b) Modal utama

Dalam setiap kehidupan bukan berarti kita tidak membutuhkan modal yang nominalnya triliunan, badan yang lengkap, serta pengetahuan yang luas, bahkan semangat yang kuat.

⁴²Ika Qothrun Nada, "Pengaruh Game Online *Mobile Legend* Terhadap Sikap Belajar Siswa Kelas XI MIPA 2 SMAN 1 Taman Sidoarjo", 36-37.

c) Epic Comeback

Dalam setiap kehidupan kita selalu ada yang namanya comeback yaitu dimana kita merasa kalah dan tidak percaya diri tetapi kemenangan bagi kita sudah didepan mata, maka dari itu kita harus buktikan dalam kehidupan bahwa kita bisa epic comeback.

d) MPV (penghargaan)

Segala sesuatu yang kita kerjakan dengan baik akan memberikan hasil atau nilai yang diperoleh sangat baik.

e) Rangked (peringkat)

Di kehidupan nyata, kita harus sempurna (cermat) disetiap pekerjaan yang kita lakukan. Dalam arti setiap kali kita menang dalam hal permainan maka itu bisa menaikkan nilai bagi kita sendiri.

f) Kerja keras sendiri untuk memperoleh kemenangan

Yang bagaimana setiap permainan akan selalu sungguh-sungguh untuk memberikan yang terbaik agar salah satu dari team kita dalam memperoleh kejuaraan.

g) Kerja sama

Dalam setiap kehidupan kerja sama sangatlah penting yang mana agar bisa meringankan bebas dan juga dapat memberikan hal yang terbaik yang dalam diberikan.⁴³

⁴³ Eryzal Novrialdy, "Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya" *Buletin Psikolog* 27, No. 2 (2019). 150.

3) Fitur Mobile Legend

- a) level 5 vs 5 real time melawan pemain sungguhan, dapat juga mengundang teman sebagai teman maupun musuh.
- b) Banyak pilihan pemain yang dapat dipilih, dan berbagai macam pemain yang sudah tersedia di room, maupun Fighter, Assasin, Markman, Mage, Suport. kerjasama team dan mengatur strategi untuk memperoleh kemenangan.
- c) Kontrol yang memanjakan dan mudah untuk dipahami hanya dengan sentuhan.
- d) Pertarungan yang adil, skil pemain meracik strategi bermain
- e) Pencarian lawan tidak kurang dalam 10 menit, sehingga dengan mudah menemukan lawan bermain.⁴⁴

4) Aturan Bermain

- a) Setiap peserta tidak diperkenankan memilih jagoan yang sama dalam tiem kecuali sesama musuh diperbolehkan menggunakan jagoan yang sama.
- b) Setiap peserta juga tidak boleh berbicara kotor
- c) bermain dengan taruhan besar yang lebih di atas 3 tingkat atau dibawah peringkat yang pemain miliki.
- d) Jika peserta waktu bermain memiliki kendala jaringan makan peserta tersebut dinyatakan AFK.

⁴⁴Nofri Agustria, "Pengaruh Penggunaan Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa SMAN 1 X Koto Diatas Kab. Solok Provinsi Sumatera Barat" (Skripsi : Uin Suska Riau, 2022), 21-23.

- e) Jika peserta memiliki skil yang rendah maka peserta mendapat peringkat.⁴⁵

5) Dampak Negatif Game Mobile

Dampak negatif dalam game ini terdapat beberapa dampak negatif yang dapat mempengaruhi bagi yang bermain terlebih bagi siswa dampaknya bisa mengganggu dalam kegiatan. Oleh sebab itu, dampak negatif diantaranya:

- a) Seringnya para pemain ini dapat memengaruhi tingkat emosional misalnya, berkata kasar. Yang mengakibatkan para pemain dapat melakukan perilaku *toxic disinhibition*.
- b) Dari game ini munculnya tingkat keseriusan lebih tinggi sehingga menimbulkan kecanduan dan berakibat konsentrasi siswa belajarnya menurun.
- c) Tidak bisa memanage waktu, sehingga menimbulkan waktu berantakan. Bagi siswa, kecanduan game ini dapat mengurangi waktu belajar karena keasikan bermain game.
- d) Menjadikan para pemain yang bermain digame ini boros, karena pada game ini terdapat fitur-fitur yang berbayar. Sehingga menjadikan para pemain ingin mengupgrade ke versi yang lebih baru.⁴⁶

⁴⁵Ika Qothrun Nada, “Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Sikap Belajar Siswa Kelas XI MIPA 2 SMAN 1 Taman Sidoarjo”, Skripsi: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, 38.

⁴⁶Nur Fikri Khoiri, “Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online (Studi Kasus Di Warung Kopi Ourung, Siman, Ponorogo)”, (Skripsi: IAIN Ponorogo, 2021), 32.

6) Minat Belajar

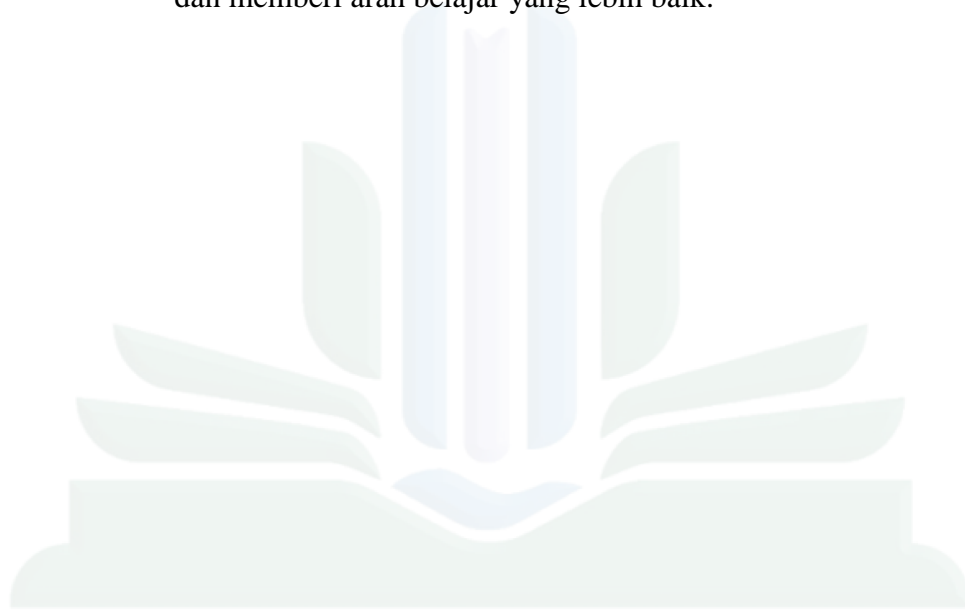
Minat artinya seseorang memberikan perhatian khusus akan sesuatu hal. Setiap individu memiliki minat pada dirinya, minat ini sendiri mempunyai dampak yang besar atas perilaku dan sikap seseorang. Dalam belajar minat menjadi salah satu sumber motivasi yang kuat untuk mendorong kemauan belajar. Siswa yang menaruh minat pada suatu mata pelajaran maka perhatiannya akan lebih tinggi dan hal itu akan berfungsi sebagai pendorong seseorang agar lebih aktif dalam kegiatan belajar. Setiap orang tua yang menyekolahkan anaknya menginginkan anaknya berprestasi atas keberhasilan dalam proses belajarnya.⁴⁷

Menurut pengertian secara psikologis belajar merupakan sebuah proses perubahan yang mana merupakan langkah awal menuju hasil dan interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah lakunya. Belajar merupakan proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.⁴⁸ Durton mengartikan belajar adalah suatu bentuk perubahan dalam setian individu sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya untuk memenuhi kebutuhan yang menjadikannya lebih mampu melestarikan lingkungannya agar semua lebih mawadai. Oleh

⁴⁷Fitra Audina, Putri Rizki Aini, "Minat Belajar Siswa Terhadap Pelajaran Bahasa Indonesia" *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 2, no. 2, 2022, 157.

⁴⁸Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), 2.

karena itu orang cenderung melihat tingkah laku yang pada akhirnya tersusun suatu model yang menjadi prinsip-prinsip belajar yang bermanfaat sebagai bekal untuk memahami, mendorong mensupport dan memberi arah belajar yang lebih baik.⁴⁹



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

⁴⁹Mutadi, *Pendekatan Efektif dalam Pembelajaran Matematika* (Semarang : Balai Diklat Keagamaan Semarang, 2007) 12.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang akan di gunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah metode penelitian yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Dalam penggunaannya, metode penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah. Sehingga pada penulisan proposal ini hanya disuguhkan data berupa narasi. Pendekatan kualitatif deskriptif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti kondisi objek alamiah dimana peneliti memposisikan diri sebagai instrumen.⁵⁰ Studi kasus adalah suatu bentuk penelitian atau studi yang membahas suatu permasalahan tentang adanya dampak negatif bermain game Mobile Legend yang sangat mempengaruhi minat belajar anak di MAN Kota Pasuruan. Pendekatan kualitatif dilakukan dengan sasaran perorangan, kelompok, bahkan masyarakat luas. Menurut Stake Denzin & Lincoln, studi kasus tidak selalu menggunakan pendekatan kualitatif, dan juga ada beberapa studi kasus yang menggunakan pendekatan kualitatif, Stake. Dalam membahas studi kasus akan menekankan pendekatan kualitatif yang bersifat naturalisti, berbasis pada budaya sehingga dan pada minat fenomenologi. Studi kasus bukan merupakan pilihan metodologi tetapi pilihan masalah yang bersifat khusus dan perlu dipelajari.⁵¹

⁵⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 7-8.

⁵¹Zuhri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif*. (Makassar : CV.Syakir Media Press, 2021), 90-91

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini bertempat di Jl. Erlangga Gg. Bougenville No.48, Purworejo, Kec. Purworejo, Kota Pasuruan Jawa Timur 67115. Pemilihan lokasi ini berdasarkan wacana di mana banyak wali murid yang menyayangkan nilai dari anaknya yang mengalami penurunan dari tahun ketahun yang disebabkan oleh dampak negatif dari game Mobile Legend. Para siswa ini berasal dari MAN Kota Pasuruan. Berkenaan dengan fenomena tersebut maka relevan dengan penelitian yaitu dampak negatif game Mobile Legend yang memengaruhi minat belajar pada anak, sehingga dapat mendukung dan memberikan banyak informasi bagi peneliti untuk menyusun dan menyelesaikan skripsi ini. Alasan peneliti memilih lokasi penelitian ini yaitu karena peneliti sudah melakukan pra penelitian dengan berkunjung ke MAN Kota Pasuruan dan lokasi penelitian ini sesuai dengan karakter permasalahan yang peneliti angkat. dan untuk aksesnya mudah dicapai sehingga penelitian ini dapat dilakukan dengan lancar.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah orang atau benda yang dapat memberikan informasi untuk menjawab rumusan masalah. yang dimaksudkan disini yaitu jenis data dan sumber data. Informasi tersebut meliputi apa saja yang ingin diperoleh, siapa saja yang hendak dijadikan informan, dan bagaimana data akan dicari sehingga validatasnya dapat dijamin. Subjek adalah penelitian

adalah *purposive*, yaitu penentuan yang diwawancarai yang dipilih dengan pertimbangan dan tujuan tertentu.⁵²

Oleh karena itu, penulis memilih teknik *purposive* dengan menetapkan pertimbangan-pertimbangan tertentu yang harus dipenuhi oleh informan yang digunakan dalam penelitian ini. Para Informan dalam penelitian ini adalah :

1. Robiatul Adawiyah, S.Psi sebagai Guru Bimbingan Konseling MAN Kota Pasuruan
2. Elok Fauziyah, S.Pd.AUD wali murid dari Rijannah Azzahra
3. Devi Nur Umami wali murid dari Mohammad Nouval Firmansyah
4. Mufida wali murid dari Hadi Santoso
5. Purwatiningsih wali murid dari Ilmi Cynthia Putri
6. Joko Santoso wali murid dari Chelsea Arien Jeni

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang di gunakan untuk mengumpulkan riset juga merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar yaitu data :

1. Observasi

Secara bahasa pengertian observasi adalah memperhatikan atau melihat. Observasi adalah suatu aktivitas yang di lakukan untuk mengamati secara langsung suatu objek tertentu dengantujuan memperoleh

⁵²Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, 216.

sejumlah data dan informasi terkait objek tertentu. Observasi kualitatif menurut John w. Creswell adalah ketika peneliti membuat catatan lapangan tentang perilaku dan aktifitas individu dilokasi penelitian. Dalam catatan lapangan ini, peneliti mencatat dengan cara terstruktur atau semi terstruktur (menggunakan beberapa pertanyaan sebelumnya yang ingin diketahui). Aktifitas dilokasi penelitian. Pengamat kualitatif juga dapat terlibat dalam peran yang bervariasi penuh biasanya observasi ini bersifat terbuka, yaitu penelitian mengajukan pertanyaan umum kepada partisipan sehingga memungkinkan partisipan bebas memberikan pandangannya.⁵³ Hal ini juga dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data dari informan melalui Observasi secara langsung ditempat yang dijadikan *base camp* yang di tempati untuk berkumpulnya para pemain.

2. Wawancara

Wawancara adalah temu duga kegiatan tanya jawab secara lisan untuk memperoleh informasi. Bentuk informasi yang di peroleh dinyatakan dalam tulisan atau direkam secara audio, visual atau audio visual. Wawancara adalah kegiatan utama dalam kajian pengamatan. Esterbeg dalam dalam buku Sugiyono mengungkapkan wawancara adalah merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat di kontruksikan makna dalam suatu topik tertentu Adapun metode wawancara yang digunakan untuk memperoleh

⁵³John W. Creswell (*Research Desaign Qualittative And Mixet Methods Approaces (Asia Pasific: Publikasi Sage)*), 95.

gambaran atau keterangan secara langsung.⁵⁴ Mengenai data yang penulis perlukan dengan cara mengajukan pertanyaan kepada narasumber di MAN Kota Pasuruan

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pengumpulan, pemilihan, pengolahan dan penyimpanan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen biasa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Peneliti menggunakan dokumentasi karna peneliti ingin mendapatkan kebenaran yang diteliti melalui berbagai dokumentasi yang ditetapkan dalam penelitian.

E. Analisis Data

Analisis data merupakan tahap yang terdapat dalam rangkaian proses penelitian. Setiap peneliti umumnya melakukan analisis data setelah data cukup atau memenuhi ketentuan jumlah data yang di perlukan dalam penelitian. Pada bagian ini diuraikan bagaimana prosedur analisis data yang hendak dilakukan sehingga memberikan gambaran bagaimana peneliti akan melakukan pengolahan data seperti proses pelacakan, pengaturan, dan klasifikasi data yang akan dilakukan. Analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada saat wawancara, peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban yang di wawancarai. Bila jawaban yang di wawancarai setelah dianalisis terasa belum memuaskan, maka peneliti akan

⁵⁴Sugiyono, *Metode Penelitian\ Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2022), 231.

melanjutkan pertanyaan lagi sampai tahap tertentu, sehingga dapat diperoleh data yang di anggap kredibel.⁵⁵

Menurut pendapat Miles dan Huberman, analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya penuh⁵⁶. Berikut ini merupakan langkah-langkah analisis data kualitatif:

1. Pengumpulan data

Kegiatan utama pada setiap penelitian adalah mengumpulkan data.

Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi atau kombinasi ketiganya (triangulasi). Pengumpulan data memakan waktu yang lama, sehingga data yang diperoleh akan melimpah. Pada tahap awal penelitian, peneliti melakukan penjelajahan umum terhadap situasi sosial/obyek yang diteliti, dan merekam semua hal yang dilihat dan didengar. Dengan cara ini, peneliti akan memperoleh data yang beragam dan sangat banyak.⁵⁷

2. Reduksi data

Reduksi data merupakan bagian dari analisis data dengan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan dan membuang data yang tidak di perlukan serta mengorganisasi data sehingga kesimpulan final dapat di ambil dan di verifikasi. Reduksi data berarti menggabungkan, memilih yang penting, dan menemukan tema serta pola yang relevan. Dengan melakukan hal ini, data yang telah direduksi akan

⁵⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, 246.

⁵⁶Milles dan Huberman, *Analisis Data Kualitatif*, (Jakarta: Universitas Indonesia Press, 1992), 16.

⁵⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, 134.

memberikan gambaran yang lebih jelas dan memudahkan peneliti untuk mengumpulkan data selanjutnya atau menemukannya kembali di masa depan. Peneliti melakukan reduksi data melalui proses observasi, wawancara, intisari dokumen, dan rekaman.⁵⁸

3. Penyajian Data

Penyajian data merupakan salah satu kegiatan dalam membuat laporan hasil penelitian yang telah dilakukan agar dapat dipahami dan dianalisis sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Miles & Huberman membatasi suatu penyajian sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.⁵⁹ Dalam tahap penyajian data, data yang telah diperoleh diorganisir dalam bentuk uraian yang terkelompok. Melalui proses ini, peneliti dapat memperoleh pemahaman tentang situasi yang sedang terjadi, mengevaluasi data, dan mengambil tindakan atau melakukan analisis lebih lanjut sesuai dengan kesimpulan yang diambil dari penyajian data tersebut.⁶⁰

4. Kesimpulan dan Verifikasi

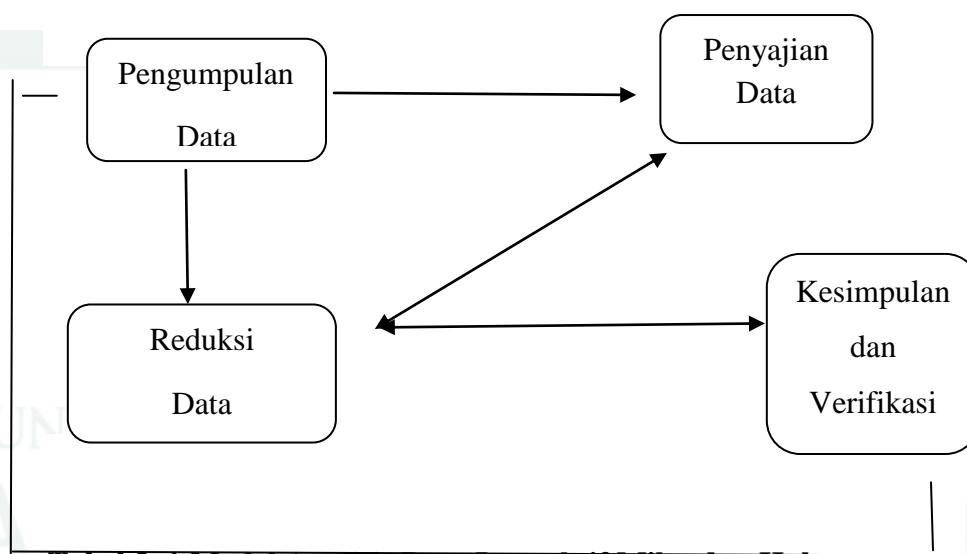
Verifikasi adalah usaha untuk mencari atau memahami makna/arti, keteraturan, pola-pola, penjelasan, alur sebab akibat atau prosisi. Penarikan kesimpulan menurut Miles dan Huberman merupakan kesimpulan awal yang dikemukakan yang masih bersifat sementara, dan akan berubah apabila tidak ditemukan bukti-bukti yang akan mendukung

⁵⁸Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, 135.

⁵⁹Milles dan Huberman, *Analisis Data Kualitatif*, 18.

⁶⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, 137.

pada tahap pengumpulan data berikutnya. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap, sehingga setelah diteliti menjadi lebih jelas.⁶¹ Singkatnya, makna-makna yang muncul dari data yang lain harus diuji kebenarannya, kekokohnya, dan kecocokannya, yakni yang merupakan validitasnya. Kesimpulan akhir tidak hanya terjadi pada waktu proses pengumpulan data saja, akan tetapi perlu diverifikasi agar benar-benar dapat dipertanggungjawabkan. Secara skematis proses analisis data menggunakan model analisis data interaktif Miles dan Huberman dapat dilihat pada bagan berikut:



Tabel 3. 1 Model Analisis Data Interaktif Miles dan Huberman

⁶¹Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, 252.

F. Keabsahan Data

Validitas atau keabsahan data adalah data yang tidak berbeda antara data yang di peroleh dengan data yang sesungguhnya pada objek penelitian sehingga keabsahan data yang telah disajikan dapat dipertanggungjawabkan. Dalam sebuah penelitian keabsahan data memiliki fungsi yang penting agar data yang diperoleh akurat serta dapat dipercaya. Keabsahan data yang digunakan dalam skripsi ini yaitu menggunakan triangulasi sumber. Triangulasi adalah teknik untuk mengecek kebenaran data dengan membandingkannya dengan data yang diperoleh. Triangulasi sumber merupakan metode yang digunakan untuk menguji keabsahan data dengan cara membandingkan informasi yang didapatkan dari sumber yang berbeda.⁶²

G. Tahapan-tahapan dalam Penelitian

1. Tahap Persiapan

Tahapan persiapan meliputi kegiatan sebagai berikut, Perumusan dan identifikasi masalah. Observasi dan peninjauan langsung di lokasi masalah. Penentuan kebutuhandata, sumber data dan pengadaan administrasi perencanaan data yang di lanjutkan dengan pengumpulan data.

⁶² Lexy J Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), 331.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan merupakan puncak hasil persiapan yang telah dilakukan serta dokumentasi dari setiap kegiatan, yang diawali dengan melakukan tinjauan pustaka terhadap pedoman MAN Kota Pasuruan yang lalu dan penelitian tentang MAN Kota Pasuruan yang terdahulu. Mengidentifikasi masalah melalui wawancara awal mengenai dampak negatif game online terhadap minat belajar siswa MAN Kota Pasuruan. Merumuskan masalah, menentukan tujuan, dan batasan masalah. Melakukan wawancara untuk mengumpulkan informasi lebih lanjut mengenai dampak game online dan komunikasi persuasif yang dilakukan orang tua untuk meningkatkan minat belajar siswa MAN Kota Pasuruan. Melakukan observasi langsung di lapangan. Pengumpulan dokumen MAN Kota Pasuruan.

3. Tahap Analisis Data

Secara umum pengertian analisis data adalah langkah mengumpulkan, menyeleksi dan mengubah data menjadi sebuah informasi. Langkah pertama adalah mengumpulkan data responden yang dibutuhkan melalui wawancara, maka dilakukan analisis dan hasil data yang diperoleh dari narasumber di seleksi untuk membuang data yang tidak diperlukan (penyuntingan). Ketika memang sudah cocok dengan plan yang sudah disiapkan oleh peneliti maka dilakukan pengkodean untuk mengidentifikasi dan mengelompokkan data berdasarkan variabel. Tahap selanjutnya hasil penelitian disusun secara sistematis ke dalam laporan dan siap dipertanggung jawabkan.

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISA

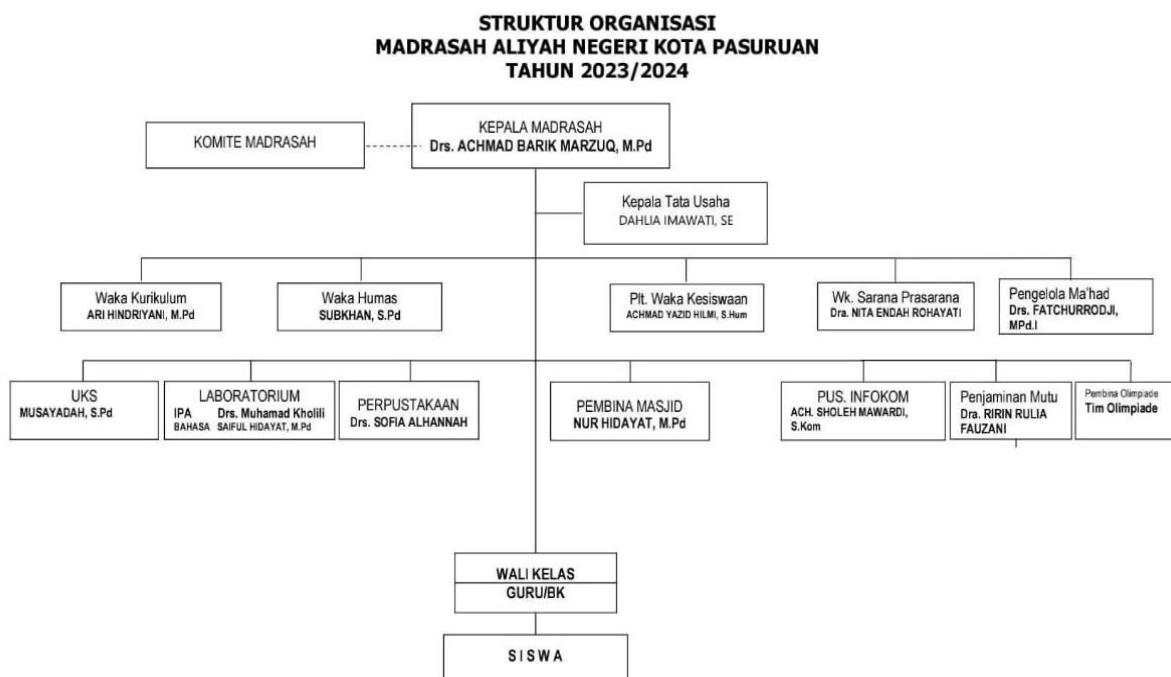
A. Gambaran Objek Penelitian

1. Sejarah Berdirinya

Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Pasuruan mengalami beberapa perkembangan. Pada tahun 1964 atas dorongan masyarakat Kota Pasuruan yang menginginkan ada lembaga pendidikan yang bernuansa Islam, maka pengurus yayasan Lembaga Pendidikan Ma'arif mendirikan IAIP (Institut Agama Islam Pasuruan). Karena kurikulumnya sulit dibentuklah SPIAIP (Sekolah Persiapan Institut Agama Islam Pasuruan) sederajat dengan PGA/SMU yang terlatak di Poncol. Antusias masyarakat terhadap lembaga pendidikan tersebut cukup besar terbukti dengan banyaknya siswa yang menempuh pendidikan di lembaga tersebut, sehingga lokalnya tidak memenuhi syarat. Sehubungan dengan Lembaga Pendidikan Ma'arif yang mengajukan untuk dinegerikan, maka pada tanggal 27 September 1967 SPIAIP menjadi SPIAIN (Sekolah Persiapan Institut Agama Islam Negeri) dengan kepala sekolah yang pertama Drs. Fatkhul Mubin Djaka, dan lama pendidikannya ditempuh selama 2 tahun yang berlangsung sampai dengan tahun 1968, namun kemudian ditempuh selama 3 tahun sampai sekarang. Pada tahun 1975 berdasarkan Surat Keputusan Menteri Agama, SPIAIN resmi menjadi MAAIN (Madrasah Aliyah Agama Islam Negeri). Pada tahun 1976 MAAIN direstrukturisasi menjadi MAN (Madrasah Aliyah Negeri) Pasuruan berdasarkan SKB 3

Mentri (Mentri Agama, Mentri Pendidikan dan Kebudayaan, dan Mentri Dalam Negeri).⁶³

2. Struktur Organisasi



a. Visi

Terwujudnya insan unggul dalam IMTAQ dan IPTEK serta peduli lingkungan.

b. Misi

1. Menumbuhkembangkan sikap, perilaku dan amaliah keagamaan Islam.
2. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif, sehingga setiap siswa dapat berkembang secara optimal, sesuai dengan potensi yang dimiliki.

⁶³ Diakses : <https://mankotapasuruan.sch.id/sejarah-man-kota-pasuruan/> . 10 Maret 2024

3. Menumbuhkan semangat keunggulan secara intensif kepada seluruh warga Madrasah baik dalam prestasi akademik maupun non akademik.
4. Menciptakan lingkungan Madrasah yang sehat, bersih dan indah.
5. Mendorong dan membantu serta memfasilitasi siswa untuk mengembangkan bakat dan minatnya, sehingga dapat dikembangkan secara lebih optimal.
6. Mengembangkan life-skills dalam setiap aktivitas pendidikan.
7. Mengembangkan kepekaan terhadap lingkungan.
8. Menerapkan manajemen partisipatif dengan melibatkan seluruh warga Madrasah dan Komite Madrasah.
9. Mendapatkan kepercayaan dari masyarakat dengan melibatkan seluruh warga Madrasah dan Komite Madrasah.

B. Penyajian Data Dan Analisis

Pada Bab ini membahas mengenai paparan data yang diperoleh peneliti selama melakukan penelitian dan selain itu juga membahas temuan data terkait fokus penelitian. Berikut data yang didapatkan selama penelitian.

1. Komunikasi persuasif orang tua dan anak terhadap dampak negatif game *Mobile Legend* pada minat belajar anak di MAN Kota Pasuruan.

Keluarga merupakan tempat pertama dalam melakukan sebuah komunikasi, terutama komunikasi dengan orang tua. Dengan seringnya melakukan percakapan antara orang tua dan anak akan membuat hubungan sesama anggota keluarga semakin erat. Melalui sentuhan hangat, seorang

orang tua akan berkomunikasi secara verbal maupun non verbal terhadap anaknya. Komunikasi yang dilakukan antara orang tua menjadi tolak ukur keberhasilan dalam menciptakan pembentukan perilaku anak. Komunikasi yang terjadi dalam hubungan keluarga khususnya antara orang tua dan anak sangatlah penting karena hal ini berkenaan dengan lingkungan sosial dan pendidikan mereka. Keluarga merupakan satu kesatuan yang dibentuk untuk saling berinteraksi dan saling berhubungan. Komunikasi antara orang tua dan anak memiliki faktor pengaruh yang besar terhadap lingkungan masyarakat. Dengan terjalinnya hubungan komunikasi yang baik antara orang tua dan anak akan membuat seorang anak dalam membentuk nilai sikap yang akan dibawa saat mereka berada di lingkungan masyarakat.

Berikut Wawancara peneliti dengan Guru BK di MAN Kota Pasuruan terkait komunikasi persuasive antara orang tua dan anak terhadap dampak negative Game online pada minat belajar anak yaitu :

“Dilihat sikon dari pembelajaran siswa itu, kadang saat jam kosong itu malah digunakan untuk main game, yang berakibat siswa tersebut tidak kosen dan males ke sekolah, ngantuk. tapi kalo diambil sisi positifnya bahkan dr sekolah itu memberi fasilitas e-sport mobile legend, jadi sekolah itu memberi wadah sebuah kompetisi mobile legend, dampak negatif dan positifnya pasti ada, cuman menurut saya lebih cenderung ke negatif, mangkanya harus ada pendampingan darj orang tua dan guru disekolah. nah mungkin guru BK ini kadang siswa kena kasus terlambat krn banyak begadang dan main game, main hp saat di sekolah sat kegiatan belajar mengajar, .biasanya pengaruh negatifnyanya biasanya keteteran tugas, tidak mengerjakan tugas sehingga menyebabkan NK (nilai kurang), mengatakan kata kotor, kasar, tingkat emosional tinggi.pengaruh positifnya anak dapat mengembangkan skillnya di bidang ini dan menang dan hadianya 2juta gitu mas.melihat dari track record di lapangan lebih

banyak negatif, mangkanya dr sekolah ini mengupayakan bagaimana memberi fasilitas terhadap siswa yang memiliki skill itu ya dengan mengadakan e sport.”

Berdasarkan wawancara diatas bahwa sekolahan memberikan wadah dan mendukung bakat siswa dengan mengadakan kompetisi Mobile Legend dengan harapan mengajarkan anak untuk mengasah bakat dan menemukan bakatnya. Akan tetapi, hal tersebut malah membawa dampak negative pada siswa. Selain itu Guru BK menjelaskan bahwa siswa juga banyak kasus terlambat datang kesekolah karena ketika dirumah siswa banyak begadang untuk bermain Game Mobile Legend ini sampai larut malam. Dan juga banyak laporan dari setiap wali kelas ke Guru BK bahwa muridnya sering sekali tidak mengerjakan tugas-tugas yang di kasih oleh Wali Kelasnya. Oleh karena itu dampak bermain Game Mobile Legend ini terbilang banyak dampak negativenya.

Berikut hasil wawancara dari Bu Elok walimurid dari Rijannah Azzahra yaitu :

“Mengajak komunikasi anak dengan sedikit mengarahkan saja mas ya contohnya ketika dia lagi ada waktu senggang atau pas liburan disitu peran saya sebagai orang tua saya lakukan agar anak saya tidak terlalu terjerumus ke dalam hal yang kurang baik itu, dan tentunya memberi sedikit penjelasan yg sekiranya di terima anak lalu membuat kesepakatan yang intinya mengurangi hobbynnya dan menambah waktu belajar anak dan tentunya tetap saya awasi”⁶⁴

Dalam wawancara diatas bahwa Bu Elok sebagai orang tua selalu mengajak komunikasi anaknya dengan tujuan agar anak tidak canggung dan lebih terbuka dengan orang tua ketika anak memiliki kesulitan hal.

⁶⁴ Wawancara peneliti dengan Bu Elok. Pasuruan 15 Maret 2024

Dan komunikasi yang dilakukan Bu Elok dalam konteks ini yaitu lebih banyak mengarahkan anaknya untuk tidak kecanduan Game mobile Legend serta memberi batasan waktu bermain gamenya agar waktu belajarnya digunakan dengan baik dan benar. Dilanjutkan lagi oleh Bu Devi Nur Umami wali murid dari Muhammad Nouval Firmansyah terkait komunikasi persuasif antara orang tua dan anak terhadap dampak negatif game online pada minat belajar anak yaitu :

“Alhamdulillah semakin saya komunikasikan dengan anak saya, dan komunikasi yang biasanya saya pakai itu ketika dia bermain game saya hanya memberikan gambaran efek jika terlalu sering game dan akhirnya lambat laun anak saya paham, bahwa dampak ini membuat hidup dia keteteran juga, misalnya ada tugas tapi kelupaan, kemudian bangun telat sehingga menyebabkan berangkat ke sekolah terlambat. Kenapa saya tidak mengekang anak terlalu berlebihan ya karna perhatian saya ingin didengar dan di terapkan sama anak saya ya saya pakai cara halus untuk mengingatkannya”.⁶⁵

Berdasarkan Wawancara diatas bahwa Bu Devi Nur Umami juga selalu menerapkan komunikasi terbuka agar tutur katanya di pakai oleh anaknya. Waktu yang digunakan Bu Devi Nur Umami ketika mengarahkan anaknya yaitu setiap anaknya bermain Game Mobile Legend dengan di dampingi dan memberi gambaran apabila efek terlalu berlebihan bermain Game Online itu tidak baik. Setiap hari di beri masukan oleh orang tuanya anak tersebut akhirnya sedikit demi sedikit mulai nurut dengan aturan yang di sepakati dengan orang tuanya. Hal serupa yang dialami oleh Ibu Mufida selaku Walimurid dari Hadi Santoso terhadap anaknya yaitu :

⁶⁵ Wawancara Peneliti dengan Bu Devi Nur Umami, Pasuruan 15 Maret 2024

“Menurut saya selama ini dia tetap pada aturan saya mas, yaitu bermain game seperlunya saja, dan saya sebagai orangtua juga tau dampak negatifnya tapi saya juga tidak terlalu melarang mas, karena saya tau anak jaman sekarang semakin di kekang semakin jadi. Untuk itu saya pakai cara sederhana biasanya mengenakan ekonomi saya kalau kecanduan kan pengaruh ke financial keluarga mas karna yang saya ketahui game Mobile Legend itu pakai paket data, nah kalau semisal ngegame yang normal-normal aja kan gak sampek menghabiskan banyak uang karna penggunaan datanya normal. Dari situ saya amati anak saya sekarang sudah mengurangi waktunya untuk bermain game”.⁶⁶

Berdasarkan hasil wawancara diatas bahwa Ibu Mufida memiliki aturan yang berbeda dengan wali murid yang lainnya yaitu dengan memberikan kebebasan anaknya untuk mengakses hp nya mau ngegame atau yang lain. Akan tetapi, Ibu mufida sudah membuat kesepakatan bersama dengan anaknya dengan cara mengikuti aturan yang sudah dibuat oleh orang tuanya. Dan Ibu Mufida juga mengenakan biaya pengeluaran yang sudah dikeluarkan apabila terlalu seringbermain Game Mobile Legend agar anak tau kebutuhan orang tua tidak hanya mengeluarkan biaya untuk membeli paket data yang digunakan anaknya bermain Game Online. Dengan begitu anaknya sedikit demi sedikit lebih mengerti dan sekarang sudah mengurangi bermain Game Mobile Legend. Di lanjutan wawancara oleh Bapak Joko Santoso selaku Walimurid dari Chelsea Arien Jeni menjelaskan terkait hal serupa yaitu:

“Begini mas anak saya ini type anak yg kalo gak diomelin gabakal berhenti mas, jadi saya sebagai orangtua setiap hari ngomel hanya pekara game mobile legend ini, ya bisa dibilang komunikasi saya ini seperti menegaskan bahayanya begadang, bahayanya mata yang slalu dekat dengan layar hp gitu-gitu aja dan menakut nakuti kalau terlalu seringbermain game bisa pengaruh ke nilai sekolah dan

⁶⁶ Wawancara Peneliti dengan Ibu Mufida, pasuruan 15 Maret 2024

menyebabkan tidak bisa lulus dan saya bilang kalau sampek ndak bisa lulus sekolah saya ndak mau ngurusi kesekolah dan saya biarkan saja, sampek saya bilang begitu mas. Sebagai orang tua mau bagaimanapun ulah anaknya gak mungkin saya membiarkan anak saya sendiri dan gak mungkin orang tua malah menjerumuskan anak sendiri tindakan saya kayak gitu hanya menakut nakuti saja biar tidak terlalu kecanduan gitu”.⁶⁷

Berdasarkan wawancara diatas bahwa Bapak JokoSantososelalu menjalin komunikasi dengan baik dengan anaknya. Anaknya Pak Joko Santoso termasuk typical anak yang kalau di kekang atau di marahi malah menjadi jadi. Untuk itu cara yang digunakan oleh Pak Joko Santoso yaitu lebih banyak menjelaskan dampak negative berlebihan pemakaian hp atau ngegame berlebihan. Karena anaknya selama ini sering begadang dan minat belajarnya semakin berkurang semenjak mengenal Game Online termasuk yang paling sering di mainkan yaitu Game Mobile Legend.

Dilanjutkan oleh Ibu Purwatiningsih selaku Walimurid dari Ilmi Cynthia Putri bahwa :

“Jadi begini mas. saya akan dukung jika memang itu menjadi hobby anak saya, namun, jika dengan bermain game mobile legend tersebut dapat menurunkan minat anak saya pada belajar, maka peran saya disini sebagai orangtua memberi sanksi yang sebelumnya sudah disepakati bersama karena saya harus bisa menegaskan mana waktu untuk belajar dan mana tempat waktu untuk melakukan hobby. Anak saya akan merasa lebih nurut ke saya kalau semisal saya tidak terlalu ngegang ke dia tapi dengan kesepakatan kalau aturan saya tetap di pakai sama dia”.⁶⁸

Berdasarkan wawancara diatas bahwa komunikasi persuasive Ibu Purwatiningsih yang di lakukan ke anaknya lebih banyak menegaskan dan memeberi sanksi apabila minat belajar anaknya mulai menurun dan tidak

⁶⁷ Wawancara Peneliti dengan Bapak Joko Santoso, Pasuruan 15 Maret 2024

⁶⁸ Wawancara peneliti dengan Ibu Purwatiningsih, Pasuruan 15 Maret 2024

mentaati aturan orang tuanya. Jadi sebagai orang tua Ibu Purwatiningsih tidak hanya membatasi atau membebaskan hobby anaknya saja tetapi juga memberi arahan dampak negative dari berelebihan ngegame. Karena anaknya pernah bilang bahwa dia tidak suka terlalu dikekang dan apabila dikasih kebebasan dia akan semakin nurut kepada orang tuanya. Dengan syarat harus tetap dalam pantauan orang tuanya dan nurut dengan aturan orang tuanya. Berikut ini wawancara dari Guru BK di MAN Kota Pasuruan terkait pengaruh minat belajar anak terhadap game mobile legend yaitu :

2. Upaya orang tua dalam mengurangi dampak negatif game Mobile Legend pada minat belajar anak di MAN Kota Pasuruan.

Orang tua memiliki peran penting dalam pengawasan perilaku anak.

Dan mengawasi anak yang mulai menunjukkan ketertarikan pada game online adalah suatu hal yang harus di lakukan sebelum anak betul-betul kecanduan game online, sehingga anak dapat terkontrol dengan baik. Agar hal tersebut dapat tercapai maka dibutuhkan tanggung jawab orang tua untuk selalu memperhatikan anak. Upaya yang dapat dilakukan orangtua bisa dimulai dengan membatasi waktu saat anak bermain game online, melakukan pendekatan emisional pada anak, menerapkan aturan-aturan yang di sepakati anak, memberikan sanksi untuk efek jera bagi anak yang melanggar aturan dan memberikanreward bagi anakyang berhasil sesuai harapan.

Berikut terdapat wawancara peneliti dan Guru BK terkait upaya orang tua dalam mengurangi dampak negative Game Mobile Legend pada minat belajar anak di MAN Kota Pasuruan yaitu :

“Kalau Sisi negatifnya itu juga memengaruhi minat belajar anak, lebih suka main game daripada sekolah. Saya kadang juga memberi sanksi kalau ada keterlambatan datang ke sekolah. Penanganan dampak negatif game mobile legend terhadap minat belajar anak itu ya dari kerja sama antara orangtua dan guru.”

Berdasarkan wawancara diatas bahwa Guru BK memberi sanksi apabila ada murid yang terlambat datang ke sekolah, dan wali kelas juga sering memberikan tugas tambahan kepada murid yang tidak mengerjakan tugas dan tidur di kelas pada saat jam pelajaran. Berikut ini juga tanggapan dari Bu Elok Wali Murid dari Rijannah Azzahra terkait upaya orang tua dalam mengurangi dampak negative Game Mobile Legend pada minat belajar anak di MAN Kota Pasuruan yaitu :

“Upayah saya ya memberikan sanksi jika terlalu berlebihan mas. Menurut saya agak pantas kalo cewek terlalu nyandu ngegame mas dan ya alhamdulillah akhir semester ini Zahra lebih giat belajar dan banyak membantu saya dirumah sehabis tak. bilangi itu, saya kasih waktu ngegame tapi di hari Sabtu Minggu dan syukur lah ya dianya manut mas. Ya kalau nggak digitukan mau jadi apa anak saya kedepannya mas”.⁶⁹

Berdasarkan wawancara diatas bahwa Bu Elok memiliki upaya agar anaknya tidak nyandu dengan Game Mobile Legend yaitu dengan mengenalkan membantu pekerjaan rumah. Karena Zahra cewek menurutnya tidak pantas apabila terlalu sering main Game Online apalagi sampai tidak tahu atau tidak peka dengan pekerjaan dirumahnya. Akan tetapi Ibu Elok tidak terlalu mengekang anaknya berlebihan dia tetap

⁶⁹ Wawancara Peneliti dengan Ibu Elok, Pasuruan 15 Maret 2024

memberi waktu untuk bermain tetapi di hari sabtu dan minggu. Dengan begitu waktu belajar anaknya tidak akan terganggu lagi. Berikut juga tanggapan dari Bu Devi Nur Umami selaku Walimurid dari Muhammad Nouval Firmansyah terkait hal serupa yaitu :

“Upayah saya ya pelan-pelan mengajarkan anak saya menghargai waktu, Dan memberikan batasan waktu memainkan hp, misalnya jam 10 hp di tidak boleh digunakan, tidak boleh begadang, tidak boleh telat datang kesekolah, tidak boleh nilai raport turun, saya memiliki upaya memberi dia hadiah jika dia menaati semua aturan saya”.⁷⁰

Berdasarkan wawancara diatas bahwa upaya yang dilakukan oleh Bu Devi yaitu memberi wejangan pada anaknya dengan pelan-pelan untuk memberi tahu batasan waktu kapan dia bermain game kapan waktu tidak boleh menggunakan game. Dan setiap orang tua juga menginginkan anaknya memiliki nilai raport yang bagus oleh karena itu Ibu Devi mengupayakan bagaimana nilai raport sekolahnya tidak menurun karena terlalu nyandu Game Mobile Legend. Dan apabila semua aturan yang sudah di sepakati Ibu Devi akan memberikan reward kepada anaknya karena sudah mau nurut dengan aturannya dan nilai raport disekolah bagus. Berikut dilanjutkan wawancara dari Ibu Mufida selaku Walimurid dari Hadi Santoso terkait halyang serupa bahwa :

“Upaya saya selama ini ya dengan memberikan aturan waktu itu mas, jam segini harus tidur, jam segini harus berangkat sekolah, jam segini waktunya belajar, seperti itu saja sih. Tapi setiap ada aturan yang saya buat mesti saya kasih tau sebab akibatnya jika dilanggar gitu aja mas biar anak juga tau dan paham kalau orang tua mengarahkan itu ada tujuan buat dia kedepannya. Setelah saya tau anak saya kecanduan ngame dan pengaruhnya ke nilai

⁷⁰ Wawancara Peneliti dengan Bu Devi, Pasuruan 15 Maret 2024

sekolahnya mulai dari itu juga ayahnya mencarikan tempat les-les an mas biar akademik anak saya tidak terlalu jeblok seperti sebelum-sebelumnya. Dan ayahnya ternyata menentukan jam masuk lesnya ketika waktu dia nganggur ya syukurdah ya begitu dia pulang les tinggal tidurnya saja dan waktu untuk bermain sedikit berkurang tapi biasanya saya kasih kebebasan kalau hari sabtu dan minggu tapi ya tetap saya batasi mas biar nggak ngawur”.⁷¹

Berdasarkan wawancara diatas bahwa Ibu Mufida dalam upaya menanggulangi anaknya yang terkena dampak game Mobile Lagend yaitu dengan cara memberi batasan waktu bermain game dan mengenalkan waktu kapan saatnya belajar, kapan saatnya tidur, kapan saatnyakesekolah dan kapan saatnya bisa bermain game. Karena orang tua pasti akan mengarahkan anaknya supaya anak berprestasi dan dapat membanggakan orang tua. Dan Ibu Mufida setelah mengetahui anaknya terpengaruh dengan game online dan mengakibatkan nilainya jelek serta jam tidur kurang sehingga sering terlambat datang kesekolah, akhirnya Ibu Mufidah dan suaminya mengambil tegas tindakan untuk mengeleskan anaknya dan mengambil waktu les disaat waktu nganggur anaknya supaya waktu nganggur yang sebelumnya digunakan ngegame saja kini sudah teralihkan dengan les, sehingga anaknya pulang dari les tinggal tidurnya saja dan tidak sempat untuk bermain game. Dengan begitu waktu bermain game sudah berkurang. Jadi, Ibu Mufida memberikan izin bebas bermain game yaitu di hari sabtu dan minggu saja. Berikut wawancara peneliti dengan Bapak Joko Santoso Walimurid dari Chelsea Arien Jeni terkait hal serupa yaitu :

⁷¹ Wawancara Peneliti dengan Ibu Mufida, Pasuruan 15 Maret 2024

“Kalau upaya saya ya memberi hukuman aja mas, biar anak saya ndak sembrono kalau ngegame dan tujuan saya ya cuman memberi efek jera kepada anak saya itu mas. Karena saya sudah tau dampaknya kecanduan ngegame itu takut sendiri saya mas lihat di berita-berita itu mas. Upaya saya sama keluarga saya itu sudah sepakat mas kalau kita latih si arien buat tidak nyandu sama gamenya. Nah kadang sama kakaknya diajak lari-lari, diajak jalan-jalan dan diajak makan-makan dengan tujuan arien tidak mengisi waktu nganggurnya selalu dengan ngegame-ngegame dan ngegame mas. Dan Alhamdulillah wes mas sekarang sedikit mengurangi dan lebih sering ngajak kakaknya kulineran kalo kata anak jaman sekarang mas.”⁷²

Berdasarkan wawancara Bapak Joko Santoso dalam upaya mengurangi dampak negative Game Mobile Legend pada anaknya yaitu memberi sanksi apabila anaknya melanggar aturan yang sudah disepakati bersama. Dan sebagai orang tua Bapak Joko Santoso mengupayakan bagaimana cara anaknya mengurangi kebiasaan ngegame online dengan cara mengisi waktu luangnya mengajak arien jalan-jalan, lari-lari bahkan juga kulineran. Dengan tujuan arien tidak selalu mengurung dirinya dan mengisi waktu luangnya saat dirumah dengan game online terus menerus. Berikut juga wawancara peneliti dengan Ibu Purwatiningsuh Wali Murid dari Cynthia Putri yaitu :

“Upaya saya ya agar anak saya nggak kecanduan ngegame ya cuman menasehati dan menegaskan saja kalau cara mengatur waktu itu penting dan nilai sekolah tetap stabil, karena saya juga peduli sama masa depan anak saya mas. Terkadang saya juga mengalihkan dia ketika ada waktu nganggur dengan mengajak masak-masak kesukaan dia, mengajak bersih-bersih rumah, dan terkadang sama ayahnya diajak mincing mas. Dengan begitu kan anak saya ketika ada waktu nganggur sedikit teralihkan dengan kegiatan-kegiatan yang positif”⁷³

⁷² Wawancara Peneliti dengan Bapak Joko Santoso, Pasuruan 15 Maret 2024

⁷³ Wawancara Peneliti dengan Ibu Purwatiningsih, Pasuruan 15 Maret 2024

Berdasarkan wawancara diatas bahwa upaya Ibu Purwatiningsih ini terbilang sangat positif dan sangat membantu perkembangan anak. Karena Ibu Purwatiningsih mengatasi anaknya yang sebelumnya pernah nyandu dengan Game Mobile Legend sekarang sudah sedikit dapat di kendalikan dengan cara mengalihkan waktu nganggurnya yang biasanya di gunakan buat bermain game dengan mengajak anaknya masak-masak, bersih-bersih rumah dan terkadang juga ayahnya mengajak dia mancing. Upaya seperti itu digunakan agar anaknya tidak terlalu ketergantungan dengan Game Online nya. Karena sebagai orang tua mereka paham apabila dibiarkan terus menerus dampaknya dapat membahayakan dan merugikan dirinya sendiri.

C. Pembahasan Temuan

Berdasarkan hasil penelitian di MAN Kota Pasuruan dengan menggunakan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi, maka selanjutnya peneliti melakukan pembahasan temuan dari hasil penelitian yang telah dilakukan berdasarkan fokus penelitian. Adapun pembahasan temuannya sebagai berikut.

1. Komunikasi persuasif yang di lakukan orang tua terhadap anak untuk mengurangi dampak negatif game Mobile Legend pada minat belajar anak di MAN Kota Pasuruan.

Komunikasi persuasive yang terjadi dilapangan antara orang tua dan anak sangat memiliki dampak positif . Oleh karena itu setiap orang tua di harapkan selalu menjalin komunikasi yang baik dengan anak

sehingga arahan dari orang tua kepada anaknya bisa di terapkan dalam kehidupannya sehari-hari. Semua orang tua tentunya menginginkan anaknya menjadi anak yang baik bermoral, berperilaku baik dan menjadi anak yang sukses. Dengan komunikasi persuasif orang tua secara tidak langsung memberi arahan pada anak dan anak akan mengingat tutur kata yang sudah di sampaikan kepadanya.

Berdasarkan Hasil temuan diatas sudah sesuai dengan teori yang dipaparkan oleh Phill Astrid dalam buku yang di tulis oleh Roudhonah yaitu komunikasi persuasif merupakan suatu cara yang dilakukan untuk dapat mempengaruhi seseorang dengan memanfaatkan data dan fakta psikologis ataupun sosiologis dari komunikasi yang hendak dipengaruhi.⁷⁴ Dan hasil temuan ini juga sesuai dengan Ezi Hendri, De Vito bahwa terdapat 3 alat yang digunakan untuk melakukan komunikasi persuasif diataranya yaitu : 1) Memperkuat Argument Dan Bukti, 2) Daya Tarik Kredibilitas, 3) Daya Tarik Psikologis.⁷⁵

Berdasarkan hasil temuan dan teori diatas dapat disimpulkan bahwa Komunikasi yang terjadi dalam hubungan keluarga khususnya antara orang tua dan anak sangatlah penting mengenai lingkungan sosial dan pendidikan mereka. Keluarga merupakan satu kesatuan yang dibentuk untuk saling berinteraksi dan saling berhubungan. Komunikasi antara orang tua dan anak memiliki faktor pengaruh yang besar terhadap lingkungan masyarakat. Dengan terjalinnya hubungan komunikasi yang

⁷⁴ Roudhonah, "Ilmu Komunikasi" (Jakarta: UIN Jakarta Press, 2007), 185

⁷⁵ Ezi Hendri, "Komunikasi Persuasif Pendekatan dan Strategi ". (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2019), 67

baik antara orang tua dan anak akan membuat seorang anak dalam membentuk nilai sikap yang akan dibawa saat mereka berada di lingkungan masyarakat.

No.	Alat untuk melakukan Komunikasi Persuasif Menurut Ezi Hendri, De Vito	Pembahasan	Hasil Temuan
1.	a. Memperkuat Argument dan Bukti. b. Daya Tarik Kredibilitas c. Daya Tarik Psikologis	Komunikasi yang terjadi dalam hubungan keluarga khususnya antara orang tua dan anak sangatlah penting hal ini karena berkenaan dengan lingkungan sosial dan pendidikan mereka. Keluarga merupakan satu kesatuan yang dibentuk untuk saling berinteraksi dan saling berhubungan. Komunikasi antara orang tua dan anak memiliki faktor pengaruh yang besar terhadap lingkungan masyarakat. Dengan terjalinnya hubungan komunikasi yang baik antara orang tua dan anak akan membuat seorang anak dalam membentuk nilai sikap yang akan dibawa saat mereka berada di lingkungan masyarakat.	Komunikasi persuasif yang terjadi dilapangan antara orang tua dan anak sangat memiliki dampak positif bagi anak. Oleh karena itu setiap orang tua harus selalu menjalin komunikasi yang baik dengan anak supaya saat orang tua memberi arahan kepada anak, anak mampu menerimanya dengan baik, sehingga bisa di terapkan dalam kehidupannya sehari-hari dan semua orang tua tentunya menginginkan anaknya menjadi anak yang baik bermoral, berperilaku baik dan menjadi anak yang sukses. Dengan orang tua memberi arahan, anak akan mengingat tutur kata yang sudah di berikan kepadanya.

2. Upaya orang tua dalam mengurangi dampak negatif game Mobile

Legend pada minat belajar anak di MAN Kota Pasuruan.

Peran orang tua sangat penting dalam upaya mengontrol maupun mengawasi prilaku anak dalam setiap hal tentunya tanpa mengganggu privasi anak dengan cara yang sekiranya membuat anak nyaman dan tidak membuat mereka emosi. Orangtua membuat aturan dengan berdiskusi kepada anak terlebih dahulu. Pengawasan orang tua menjadi

sangat penting sebab keluarga merupakan tempat pertama dan utama bagi anak untuk belajar. Upaya yang dapat dilakukan orangtua bisa dimulai dengan membatasi waktu saat anak bermain game online, komunikasi dua arah dengan memberitahukan dampak yang terjadi apabila kecanduan game online. Oleh karena itu para orangtua tahu game online apa yang dimainkan anak, menemani anak saat bermain game tanpa mengganguya, hal ini dilakukan agar dapat terkontrol saat bermain game sehingga lupa waktu.

Hasil temuan diatas juga sesuai dengan teori yang di paparkan oleh Sri Lestari pada bukunya Psikologi Keluarga tentang relasi orang tua dan anak. Peran-peran orang tua bisa di petakan sebagai berikut :

- 1) Mengawasi dan memantau anak
- 2) Memberikan dukungan dan keterlibatan
- 3) Menjaga komunikasi yang baik
- 4) Melakukan kedekatan emosional
- 5) Menerapkan kedisiplinan.⁷⁶

Berdasarkan hasil temuan dan teori diatas maka dapat disimpulkan bahwa peran orang tua sangatlah penting sebagai upaya untuk mengontrol maupun mengawasi anak dalam setiap hal tanpa mengganggu privasi anak. Orang tua melakukannya dengan cara membuat aturan dengan berdiskusi kepada anak terlebih dahulu hingga mendapat kesepakatan. Pengawasan orang tua juga sangat penting sebab keluarga merupakan tempat pertama dan utama bagi anak untuk belajar, oleh karena itu orang tua memegang peran utama yang paling berpengaruh

⁷⁶ Sri Lestari, "Psikologi Keluarga", (Jakarta: Pemandamedia, 2016, h. 63)

dalam pembentukan perilaku anak. Setiap orang tua tentunya tidak ingin anaknya ketinggalan pelajaran sekolah hanya karena kecanduan game Mobile Legend. Oleh karenanya setiap orang tua juga harus memberikan aturan bahwa pada saat jam yang sudah di tentukan untuk belajar anak-anaknya dilarang bermain game agar tidak berpengaruh dengan nilai disekolahnya. Dan orang tua tidak terlalu membatasi anaknya dalam bermain game, karena anak jaman sekarang apabila di kekang terlalu berlebihan anak akan semakin menjadi jadi. Hal tersebut yang di takutkan oleh semua orang tua oleh karenanya orang tua hanya membatasi dan mengarahkan saja akan tetapi anak selalu tetap dalam pantauan orang tua.

No.	Peran Orang Tua Menurut Sri Lestari	Pembahasan	Hasil Temuan
1.	<ul style="list-style-type: none"> a. Melakukan Kontrol Dan Pemantauan b. Memberikan Dukungan Dan Keterlibatan c. Menjaga Komunikasi d. Melakukan Pendekatan e. Menerapkan Kedisiplinan 	<p>peran orang tua sangat penting dalam upaya mengontrol maupun mengawasi anak dalam setiap hal tanpa mengganggu privasi anak dengan cara orangtua membuat aturan dengan berdiskusi kepada anak terlebih dahulu sehingga muncul kesepakatan.</p> <p>Pengawasan orang tua menjadi sangat penting sebab keluarga merupakan tempat pertama dan utama bagi anak untuk belajar, oleh karena itu orang tua</p>	<p>Pengawasan orang tua menjadi sangat penting sebab keluarga merupakan tempat pertama dan utama bagi anak untuk belajar. Upaya yang dapat dilakukan orangtua bisa dimulai dengan membatasi waktu saat anak bermain game online dan juga memberi tahukan dampak negatif apa yang terjadi apabila terlalu kecanduan game online. Memberi sanksi apabila dampak game online dapat mempengaruhi nilai di sekolahnya. Dan memberikan reward bagi mereka yang berhasil sesuai harapan.</p>

		<p>memegang peran penting dalam pembentukan perilaku anak. Setiap orang tua tentunya tidak ingin anaknya ketinggalan pelajaran sekolah hanya karena kecanduan game Mobile Legend. Oleh karena itu setiap orang tua di harapkan juga memberikan aturan bahwa pada saat jam yang sudah di tentukan untuk belajar anak-anaknya dilarang bermain game agar tidak berpengaruh dengan nilai disekolahnya</p>	
--	--	--	--

UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Komunikasi persuasif orang tua dan anak terbukti mampu meningkatkan minat belajar anak, salah satu caranya yaitu dengan memberi arahan dan gambaran dampak jika kecanduan Game Mobile Legend. Dan setiap orang tua juga mengarahkan anaknya supaya tidak lalai dalam pelajaran sekolah. Orang tua pada umumnya juga mengarahkan dengan lembut agar tutur katanya didengar dan di terapkan oleh anaknya.
2. Peran orang tua sangatlah penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak, untuk itu orang tua juga harus melakukan beberapa tindakan agar anak tidak kecanduan gadget dan game online. Dan peran orang tua dalam mencegah dari dampak Game Mobile Legend yaitu dengan cara mendampingi, mengawasi dan melakukan komunikasi terbuka dengan anak. Upaya orang tua ini dilakukan agar anak terhindar dari kecanduan game Mobile Legend. Orang tua harus mengambil beberapa tindakan atau langkah pencegahan untuk meminimalkan penggunaan ponsel pada anak, dengan membatasi waktu, membuat komitmen dari awal dengan anak sehingga dalam diri anak akan ada rasa tanggung jawab dan berfikir mempunyai janji dengan orang tuanya yang tidak boleh diingkari.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, penulis memiliki beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi pihak-pihak yang berkepentingan dengan penelitian ini. Adapun saran-saran tersebut antara lain:

1. Bagi subjek penelitian khususnya para penggemar game online diharapkan dapat mengendalikan perilaku bermain game dengan membatasi waktu bermain game, mengalihkan kegiatan bermain game dengan hal yang lebih positif, misalnya berolahraga, melakukan banyak aktivitas di luar rumah yang bersifat positif dan sebisa mungkin menghindari pertemanan dengan orang-orang yang kecanduan game online.

1. Bagi Orangtua

Orangtua diharapkan mampu memiliki aturan yang di komunikasikan dengan baik bersama anak, membuat mereka mau dan sepatutnya untuk mengikuti aturan tersebut. Secara rutin melakukan komunikasi dan pendekatan emosi pada anak supaya anak merasa kalau orang tua sayang dan perhatian padanya. Orangtua juga harus lebih cermat terhadap game online yang di mainkan anak, terutama kepada anakanak usia remaja dan pra remaja, orangtua harus tetap selektif dan tidak lengah dalam hal memberi kebebasan pada anak untuk bermain game online.

2. Untuk peneliti selanjutnya

penulis mengharapkan agar peneliti selanjutnya lebih mendalami permasalahan-permasalahan yang muncul akibat dari kecanduan bermain game online tidak hanya pada remaja tapi pada semua kalangan

DAFTAR PUSTAKA

- Alhidayahullah Ak, Dkk. “Metode Komunikasi Interpersonal Pada Pelayanan Pelanggan Terhadap Citra Perusahaan Listrik Negara (PERSERO) Rayon Takengon Kabupaten Aceh Tengah (Studi Deskriptif Keluhan Tarif Listrik di Kampung Bebesan” *TELANGKE (Jurnal Telangke Ilmu Komunikasi)*, 4, no 1, 2022, 4.
- Agustria, Nofri. “Pengaruh Penggunaan Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa SMAN 1 X Koto Diatas Kab. Solok Provinsi Sumatera Barat” (Skripsi : Uin Suska Riau, 2022).
- Aini, Elizatul. “Pendekatan Komunikasi Persuasif Penyuluh Dalam Pembinaan Calon Pengantin di KUA Kecamatan Curup Selatan”, (Skripsi : IAIN Curup, 2023).
- Ain, Abdul Budi. “Komunikasi Orang tua dan Anak Penggemar Agme Online di Desa Labuhan Papan Kecamatan Tanah Putih Tanjung Melawan” Skripsi: Universitas Islam Riau 2019.
- Audina, Fitra,Putri Rizki Aini. “Minat Belajar Siswa Terhadap Pelajaran Bahasa Indonesia”*EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 2, no. 2, 2022.
- Adawiyah Robiatul. Diwawancarai oleh penulis, Pasuruan, 05 Oktober 2023
- Abdussamad Zuhri, *Metode Penelitian Kualitatif*. (Makassar : CV.Syakir Media Press, 2021), 90-91.
- Bagoes Malik Alindra. Ahmad Makinun Amin, “Tokoh-tokoh Teori Belajar Humanistik dan Urgensinya Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam” *Jeid (Journal Of Educational And Delopment)*. 1 no. 4 (Surabaya 2021): 262.
- Cresswell, John W. (*Research Desaign Qualittative And Mixet Methods Approaces (Asia Pasific: Publikasi Sage)*).
- Dewi, Reza Rosita “Dampak Komunikasi Audio Visual Game Online Mobile Legend Dalam Penggunaan Bahasa Siswa Sekolah Dasar Di dusun Junggrang Rt 19 Rw 005 Desa Patempuran Kecamatan Kalisat Tahun2021”, (Skripsi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember, 2021)
- Departemen Agama RI, *AL-Qur’an dan Terjemahnya*, (Jakarta :YayasanPenyelenggara Penterjemah/Pentafsir AL Qur’an, 1971
- Elok, dkkdiwawancarai oleh penulis, Pasuruan, 25 Oktober 2023.
- Ernawati, Nining. “Komunikasi Persuasif Orangtua Kepada Anak Remaja Terhadap Dampak Negatif dan Positif Penggunaan Smartphone di Dusun Pori Desa Rite Kecamatan Ambalawi Kabupaten Bima NTB”, (Skripsi: Universitas Muhammadiyah Mataram, 2020)
- Fahmi, Ryan. “Pengaruh Bermain Game Online Mobile OBILE Legend Terhadap Konten Obrolan Mahasiswa”, *jurnal universitas sebelas maret*, (Surakarta 2019)

- Fansa, Panji Ilham. "Pendekatan Komunikasi Humanistik Dalam Siaran Dakwah Hikmah Pagi DI Radio Republik Indonesia (RRI) Bandar Lampung", Skripsi: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 2019
- Gustina, Nazari. "Pengaruh Minat belajar Terhadap Hasil Belajar iswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar Negeri 68 Bengkulu", Skripsi: Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2020
- Hendri, Ezi. *Komunikasi Persuasif Pendekatan dan Strategi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019).
- Izzati Neng Novi Naila, "Strategi Komunikasi Persuasif Dalam Meningkatkan Penjualan Emas (Studi Kasus Toko Mas Sinar Simpati Cianjur)", (Skripsi: IIQ Jakarta, 2021).
- Kencanawati, Rahayuning Tirta, Lamria Raya Fitriyani. "Pola Komunikasi Humanistik Antara Orang tua dan Anak atas Dampak Negatif Bermain Online Game pada Prestasi di Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmu Komunikasi* 3 no. 1, Jakarta Pusat 2021
- Khoiri, Nur Fikri. "Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online (Studi Kasus Di Warung Kopi Ourung, Siman, Ponorogo)", (Skripsi: IAIN Ponorogo, 2021)
- Mutadi, *Pendekatan Efektif dalam Pembelajaran Matematika*, Semarang : Balai Diklat Keagamaan Semarang, 2007.
- Moleong, Lexy J. *Metode Penelitian Kualitatif*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018
- Milles dan Huberman, *Analisis Data Kualitatif*, (Jakarta: Universitas Indonesia Press, 1992),
- Maulana, Mochammad Iqbal dkk. Pengaruh Komunikasi Persuasif Kreator *Gaming* Steven Age Tentang Item Karakter AOV Terhadap Komunitas Arena of Valor Regional Mojokerto, *Jurnal Pawitra Komunika* 3, No.1, (Juni 2022)
- Novrialdy, Eryzal. "Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya" *Buletin Psikolog* 27, No. 2 (2019)
- Ngalimun, *Komunikasi Interpersonal*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018).
- Nada, Ika Qothrun. "Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Sikap Belajar Siswa Kelas XI MIPA 2 SMAN 1 Taman Sidoarjo" Skripsi: Uin Sunan Ampel, 2019
- Nurafifah, Ellayusi. "Penerapan Teori Humanistik Abraham Maslow Oleh Tokoh Sensei Dalam Anime Haikyuu Karya Haruichi Furudate dan Kaitannya dengan Metode Pendidikan Agama Islam", Skripsi: Universitas Islam Indonesia, 2021.
- Panuju, Redi *Pengantar Studi (ilmu) Komunikasi*, Jakarta: Kencana, 2018.

- Pertiwi, Dian. "Strategi Komunikasi Persuasif dalam Meningkatkan Jumlah Debitur di PT. BNI(PERSERO) Tbk Kantor cabang Padang", *Jurnal JOM FISIP* 6, no. 1(2019).
- Ritonga, Husni. "Psikologi Komunikasi" Medan: Perdana Publishing, 2019.
- Rize, Sindy Adetia "Komunikasi Persuasif Orangtua dengan Anak Dalam Meningkatkan Belajar Membaca Al-Qur'an di Desa Air Selimang Kecamatan Seberang Musi Kabupaten Kepahiang Provinsi Bengkulu", (Skripsi: Uin Fas Bengkulu, 2022).
- Rani, Devita. "Dampak Game Online Mobile Legend :bang bang Terhadap Mahasiswa DI Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area" (Skripsi : Universitas Medan Area, 2018)
- Roudhonah, *Ilmu Komunikasi*, (Jakarta: UIN Jakarta Press, 2007),.
- Rakhmat, Jalaludin. "Psikologi Komunikasi" Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015 <http://www.ggwp.id/sejarah-game-moba/3/diakses> pada senin, 2 oktober 2023.
- Sari, Indah Permata, Nurwahyuni. Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perkembangan Emosi Sisa Kelas V SDI", *Jurnal Cakrawala Pendas* 8 No. 4, Majalengka 2022.
- Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya* Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010.
- Suryana, Asep. *Konsep-konsep Dasar Komunikasi Persuasif*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2019).
- Surbakti, Krista. "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja". *Jurnal Curere* 1, no. 1 (April 2017)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2022)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta, 2017.
- Sumantri, Budi Agus, Nurul Ahmad. "Teori Belajar Humanistik dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam", *Jurnal pendidikan dasar*, 3 no. 2 (Yogyakarta 2019): 5-6.
- Tim penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, Jember: IAIN Jember Press, 2020.
- Wahyudy, Rizky. "Fenomena Game Online Mobile Legend di Pekanbaru (Studi Fenomenologi Pada Komunitas Avatars Squad)", (Skripsi: UIR Riau, 2020).
- Wazis, Kun *Komunikasi massa : Kajian Teoritis dan Empiris*, (Jember: UIN KHAS Press, 2022)

MATRIKS PENELITIAN

Judul	Variabel	Indikator	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
<p>Komunikasi Persuasif antara orangtua dan anak terhadap dampak negatif game Mobile Legend pada minat belajar anak di MAN Kota Pasuruan</p>	<p>3. Komunikasi Persuasif 4. Orang tua 5. Dampak game Mobile Legend 6. Minat belajar anak</p>	<p>1. Pengertian Komunikasi 2. Komunikasi Persuasif 3. Prinsip – prinsip persuasif 4. Strategi komunikasi persuasif 5. Pengertian orang tua 6. Game Mobile Legend 7. Dampak negatif Game Mobile Online 8. Minat belajar</p>	<p>1. Jenis penelitian ini kualitatif deskriptif 2. Lokasi penelitian ini dilakukan di MAN Kota Pasuruan yang beralamat di Jl. Erlangga Gg. Bougenville No.48, Purworejo, Kecamatan Purworejo, Kota Pasuruan, Jawa Timur 67115 3. Teknik Pengumpulan data a. Observasi b. Wawancara c. Dokumentasi</p>	<p>1. Bagaimana komunikasi persuasif antara orang tua dan anak terhadap dampak negatif game Mobile Legend pada minat belajar anak di MAN Kota Pasuruan? 2. Bagaimana upaya orang tua dalam mengurangi dampak negatif game Mobile Legend pada minat belajar anak di MAN Kota Pasuruan?</p>

UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KULIAH AGAMA DAN SIBIDIO

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizky Maulidhan Imani
Nim : D20191113
Prodi : Komunikasi penyiar Islam
Institut : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq
Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian – bagian yang dirujuk sumbernya.

Jember, 30 Mei 2024



Rizky Maulidhan Imani
Nim.D20191113

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

PEDOMAN WAWANCARA

1. Apasaja pengaruh game Mobile Legend pada siswa?
2. Apakah dampak Negatif bermain game Mobile Legend ?
3. Bermain game Mobile Legend bukan hanya berdampak negatif, melainkan pasti ada sisi positifnya. Nah bagaimanakah dampak positif bagi siswa yang bermain Game Mobile Legend?
4. Apakah sisi negatif dari bermain Game Mobile Legend ini dapat memengaruhi minat belajar siswa?
5. Bagaimanakah penanganan yang dilakukan oleh pihak sekolah untuk menangani siswa yang memiliki dampak negatif saat bermain game Mobile Legend
6. Bagaimana peran ibu sebagai walimurid yang memiliki anak hobby bermain game online sehingga berdampak pada minat belajar anak tersebut?
7. Komunikasi seperti apakah yang digunakan anda sebagai walimurid terhadap anak yang memiliki hobby bermain game hingga lupa waktu dan menurun kan minat belajar?
8. Apakah setelah dikomunikasikan dengan anak adakah perubahan dalam diri anak tersebut sehingga mampu mengurangi waktu game dan meningkatkan minat belajar?
9. apa saja dampak yang cenderung terlihat sehari hari (dirumah) menurut ibu yang dialami anak ibu dikarenakan hobby bermain game?
10. supaya yang dilakukan orangtua untuk mengurangi dampak tersebut, krn dampaknya yang ditimbulkan banyak, nah upaya ibu sebagai walimurid ini bagaimana agar dapat mengurangi dampak yang terjadi akibat game tersebut?

SURAT PERMOHONAN PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS DAKWAH

Jl. Mataram No. 1 Mangli Kaliwates Jember, Kode Pos 68136 Telp. 0331-487550
email : fakultasdakwah@uinkhas.ac.id website: <http://fdakwah.uinkhas.ac.id/>

Nomor : B. 3390 /Un.22/6.a/PP.00.9/ 09 /2024 27 September 2023
Lampiran : -
Hal : Permohonan Tempat Penelitian Skripsi

Yth.

Dr. Ach. Barik Marzuq, M.Pd

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan ini kami memohon dengan hormat agar mahasiswa berikut :

Nama : Rizky Maulidhan Imani

NIM : D20191113

Fakultas : Dakwah

Program Studi : Komunikasi Penyiaran Islam

Semester : X (sepuluh)

Dalam rangka penyelesaian / penyusunan skripsi, yang bersangkutan mohon dengan hormat agar diberi ijin mengadakan penelitian / riset selama \pm 30 hari di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin.

Penelitian yang akan dilakukan berjudul "KOMUNIKASI PERSUASIF ANTARA ORANG TUA DAN ANAK TERHADAP DAMPAK NEGATIF GAME MOBILE LEGEND PADA MINAT BELAJAR ANAK DI MAN KOTA PASURUAN"

Demikian atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

A. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik



Muhibbin



SURAT SELESAI PENELITIAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA PASURUAN
MADRASAH ALIYAH NEGERI**

JalanErlangga Gang Bougenvile Nomor 48 Purworejo Kota Pasuruan 67115
Telepon (0343) 426841; Faksimile(0343) 421290
Website: www.mankotapasuruan.sch.id; E-mail: mankotapasuruan@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : B.545 /Ma.13.27.1/PP.02.3/05/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. ACHMAD BARIK MARZUQ,M.Pd
NIP : 196606271994031002
Jabatan : Kepala
Instansi : Madrasah Aliyah Negeri Pasuruan

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : **RIZKY MAULIDHAN IMANI**
NIM : D2019113
Jurusan : Komunikasi Penyiar Islam
Judul Penelitian : Pendekatan komunikasi huanistik antara orang tua dan anak terhadap dampak negatif game mobile legend pada minat belajar anak di MAN Kota Pasuruan

Telah melaksanakan penelitian mulai bulan Oktober,terhitung mulai tanggal 02 s.d 31 Oktober 2023 di MAN Kota Pasuruan guna menyelesaikan tugas akhir studi/menyusun skripsi yang bersangkutan.

Demikian surat keterangan ini di buat untuk di pergunakan sebagaimana mestinya.

Di keluarkan di : PASURUAN
Pada tanggal : 16 Mei 2024

Kepala Madrasah,



Achmad Barik Marzuq



Dokumen ini telah ditanda tangani secara elektronik.

Token : 0UQj67

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

No	Tanggal	Uraian Penelitian	Paraf
1.	27 September 2023	Observasi ke tempat penelitian	Wng
2.	29 September 2023	Menyerahkan surat izin penelitian	Wng
3.	5 Oktober 2023	Wawancara oleh ibu Robiatul Adawiyah	Wng
4.	15 Maret 2024	Wawancara oleh wali murid Bu Elok	Wng
5.	15 Maret 2024	Wawancara oleh wali murid Bu Devi	Wng
6.	15 Maret 2024	Wawancara oleh wali murid Bu Mufida	Wng
7.	15 Maret 2024	Wawancara oleh wali murid Pak Joko	Wng
8.	15 Mei 2024	Mengurus surat selesai penelitian	Wng

UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DOKUMENTASI



Tanggal 15 maret 2023

Wawancara dengan ibu Purwatiningsih wali murid dari Ilmi Cynthia Putri



Tanggal 15 maret 2023

Wawancara dengan ibu Devi wali murid dari Mohammad Nouval Firmansyah



Tanggal 15 maret 2023

Wawancara dengan ibu Elok Fauziah wali murid dari Rijannah Az Zahra



Tanggal 15 maret 2023

Wawancara dengan ibu Mufida wali murid Hadi Santoso

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



Tanggal 15 maret 2023
Wawancara dengan Bapak Joko wali murid Chelsea Arien Jeni



Tanggal 05 Oktober 2023
Wawancara dengan ibu Robiatul Adawiyah Selaku Guru Bimbingan Konseling
(BK)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BIODATA PENULIS



A. BIODATA DIRI

Nama : Rizky Maulidhan Imani
Nim : D20191113
Tempat, Tanggal Lahir : Pasuruan, 26 Juli 2000
Alamat Lengkap : Desa Jarangan RT 03 RW 01 Kecamatan Rejoso
Kabupaten Pasuruan
Fakultas : Dakwah
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Email : rizkymaulidhan99@gmail.com

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

TK Wijaya Kusuma : 2004 - 2006
SD Bugul Kidul 01 : 2006 – 2013
SMP Ma'arif 01 : 2013 - 2016
SMA Zainul Hasan Genggong : 2016 - 2019
UIN KHAS Jember : 2019 – 2023

C. ORGANISASI

Ikatan Mahasiswa Metropolitan Barat (IKMAMEBA)