

PENGARUH KOMUNIKASI ANTARA ORANG TUA DAN ANAK TERHADAP PERILAKU ANAK-ANAK USIA DIBAWAH 15 TAHUN KECANDUAN *GAME ONLINE* DI DESA TANJUNGAN KABUPATEN SUKOHARJO

Rohmad Andi Hidayat¹⁾, Sri Wahyu Ening Handayani²⁾

^{1) 2)}Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Surakarta

E-mail: andirohmad995@gmail.com¹⁾, swe.handayani@gmail.com²⁾

Abstract

This research uses quantitative descriptive research with a correlational approach. The population in this study were children under 15 years old in Tanjungan Village, totaling 80 people. So the sample range that can be taken is from the Slovin technique. The total population in this study was 80 people, so the percentage of allowances used was 10% and the results of this calculation there were 44 people. Data was collected using questionnaires and interviews.

The results of data analysis show that parent and child communication is at a fairly good level. This can be seen from the percentage of results obtained by respondents of 41%, which shows that the majority of respondents considered communication with their parents to be very good. This research shows that the results of the t test in the research show a significance value of the t test for the parent and child communication variable of 0.782. With good communication, parents can be more effective in directing and supervising their children's behavior, thereby reducing the risk of online game addiction. It can be concluded that increasing communication between parents and children is very important in efforts to reduce online game addiction behavior.

Keywords: *Parent and Child Communication, Behavior of Children Addicted to Online Games, Sukoharjo Regency*

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Manusia tidak akan bisa berjalan dengan baik, apabila tidak ada komunikasi. Secara etimologis atau menurut asal katanya, istilah komunikasi berasal dari bahasa latin, adalah *communication* yang berakar dari kata *communis* yang artinya sama. Secara terminalogis komunikasi adalah proses penyampaian pesan atau pernyataan dari seseorang ke orang lain untuk tujuan tertentu.

Komunikasi orang tua mempunyai peranan dan fungsi yang menentukan perkembangan anak. Nilai serta norma dapat ditanamkan melalui penyampaian pesan komunikasi keluarganya sehingga perilaku yang disiplin, taat dan menjunjung tinggi kehormatan pada generasi muda.

Sementara menurut Geertz (dalam Retnowati 2008). Anak-anak zaman sekarang sudah dibiasakan dengan *gadget* untuk bermain *game online* oleh orantua mereka. Dan ini termasuk kesalahan orang tua. Orang tuanya hanya ingin menunjukkan kasih sayang kepada anaknya dengan memberikan fasilitas misalnya *gadget* canggih, tetapi secara tidak langsung orang tuanya telah memberikan hal negatif kepada anaknya. Dengan adanya *game online* perilaku dan perkataan anak itu sering kurang sopan.

Adapun yang dimaksud anak itu rentan usia yang peneliti disini juga setuju dengan argument yang disampaikan Hurlock (1980) didalam bukunya yang berjudul *Psikologi Perkembangan*, dimana dalam bukunya ia menjelaskan bahwa pada saat anak-anak menginjak priode akhir pada masa kanak-kanak mereka akan cenderung memiliki minat dalam bermain yang sangat tinggi. Anak-anak yang dimaksud disini ialah mereka yang menginjak usia 6 hingga 15

tahun, dimana pada masa ini mereka mulai mencari dan memiliki identitas diri mereka sendiri itu seperti apa.

Perkembangan permainan pun sangat berpengaruh kepada anak-anak dan yang saat ini digemari anak-anak adalah *game online* dan anda anak-anak juga sangat mengemari permainan yang berbau kekerasan. Salah satunya yaitu *game online* yang populer tahun belakangan ini di Indonesia. Data dalam jurnal CNN Indonesia bulan April (2024) bahwa survei dari *Indosat Ooredoo Hutchison (IOH)* hasilnya *game mobile* seperti *Mobile Legends, Free Fire, dan Call of Duty* mencatat lonjakan *traffic data* tertinggi, dengan rata-rata peningkatan sebesar 95% untuk *game online*.

Menurut seorang *psikolog* yaitu Rakhmat (2007) yang mengatakan bahwa bermain *game online* sangatlah menyenangkan namun apabila kita mengetahui dalam memainkannya, *game online* memiliki kecenderungan bersifat kecanduan bagi pemainnya ini dikarenakan dari segi permainannya, Dikutip dalam (<http://psikologi> Rahmat, diakses 9 Juli 2024) Maka dari itu, waktu yang dipergunakan anak-anak tersebut dari hasil pengamatan mulai dari 2 jam sampai 4 jam bahkan lebih sampai dini, hal ini disebabkan permainan ini berkelanjutan sehingga mengharuskan pemainnya ingin bermain terus menerus.

Berangkat dari fenomena kecanduan *game online* sekarang merupakan hal yang tidak mengherankan bagi anak-anak sekarang agar tidak ketinggalan zaman. Dan terjadi dalam lingkup peneliti serta melakukan pra survei beberapa anak mengenai komunikasi orangtua dan anak dengan perilaku anak-anak usia dibawah 15 tahun kecanduan *game online* Desa Tanjung Kabupaten Sukoharjo sebagai berikut:

Tabel 1.1 Data Penduduk Menurut Umur Data Anak Usia Sekolah Tahun 2024

RT	USIA 5-10	USIA 11-15	JUMLAH
5	15	20	35
7	10	10	20
3	10	5	15
1	4	6	10
JUMLAH	39	41	80

Sumber : Data Kantor Desa Tanjung 2024

Data yang diperoleh dari observasi dan wawancara pihak kantor desa awal pada tanggal 1 Juni 2024 dari beberapa orangtua dan anak, yaitu minat bermain *game online* anak-anak rentan usia dibawah 15 tahun yang sering bermain *game online* di Desa Tanjung Kabupaten Sukoharjo dari 80 orang anak yang mengalami peningkatan bermain *game*,

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian berjudul “Pengaruh Komunikasi Antara Orang Tua dan Anak Terhadap Perilaku Anak-Anak Usia Dibawah 15 Tahun Kecanduan *game online* di Desa Tanjung Kabupaten Sukoharjo”.

Rumusan Masalah

Berdasarkan konteks masalah yang diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah: Adakah Pengaruh Komunikasi Antara OrangTua dan Anak Berpengaruh Terhadap Perilaku Anak-Anak Usia dibawah 15 Tahun Kecanduan *Game Online* di Desa Tanjung Sukoharjo?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan diatas dapat dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut: Untuk Mengetahui Pengaruh Komunikasi Antara OrangTua dan Anak Terhadap Perilaku Anak-Anak Usia dibawah 15 Tahun Kecanduan *Game Online* di Desa Tanjung Sukoharjo.

KAJIAN PUSTAKA

Komunikasi

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia Komunikasi* (KBBI, 1988;458) adalah pengiriman dan penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih dengan cara yang tepat sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami. Komunikasi berarti proses penyampaian suatu pernyataan oleh seseorang kepada orang lain. Komunikasi melibatkan sejumlah orang, di mana seseorang sesuatu kepada orang lain. Menurut Lewis Caroll (Praktikto, 1980) komunikasi merupakan suatu proses memindahkan, mengoperkan atau menyampaikan sesuatu secara teliti dari jiwa yang satu kepada jiwa yang lain, dan hal itu adalah tepat seperti pekerjaan yang harus kita ulangi dan ulangi lagi.

Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal terjemahan dari "*interpersonal communication*" (komunikasi antar pribadi) identik dengan komunikasi secara tatap muka antara individu. Komunikasi interpersonal adalah sebuah proses pertukaran informasi dari orang satu kepada orang yang lain yang mana bisa langsung diketahui respon dari orang tersebut tanpa perantara.

- a. Efektivitas komunikasi *interpersonal* dimulai dengan lima kualitas umum yang dipertimbangkan yaitu **keterbukaan** (*openness*) Sejauhmana individu memiliki keinginan untuk terbuka dengan orang lain dalam berinteraksi. **Empati** (*empathy*) Empati adalah suatu persatuan individu yang merasakan sama seperti yang dirasakan oleh orang lain, tanpa harus secara nyata terlibat dalam perasaan ataupun tanggapan orang tersebut. **Sikap mendukung** (*supportiveness*) Hubungan antara pribadi yang efektif adalah hubungan dimana terdapat sikap mendukung. **Sikap positif** (*positiveness*) Seseorang harus memiliki sikap positif mendorong orang lain aktif berpartisipasi dan menciptakan situasi komunikasi kondusif untuk interaksi yang efektif. dan **kesetaraan** (*equality*) Lebih efektif bila suasananya setara, artinya harus ada pengakuan diam-diam bahwa kedua belah pihak menghargai, berguna, dan mempunyai sesuatu yang penting untuk disumbangkan. menurut Devito (1997) sebagai berikut:

Komunikasi Orang Tua dan Anak

Menurut Rahmat (2007), komunikasi orang tua dengan anak dikatakan efektif bila kedua belah pihak saling dekat, saling menyukai dan komunikasi diantara keduanya merupakan hal yang menyenangkan dan adanya keterbukaan sehingga tumbuh rasa percaya diri. Komunikasi yang efektif dilandasi adanya keterbukaan dan dukungan yang positif pada anak agar anak dapat menerima dengan baik apa yang disampaikan oleh orang tua.

- a. **Definisi Orang Tua.** Sedang menurut Marzuki (2015:80), Orang tua juga memiliki posisi yang sangat istimewa dalam sebuah keluarga dan juga dihadapan anak mereka sehingga sang anak juga harus bisa menghormati serta mematuhi perintah maupun ajaran yang diberikan oleh orang tua mereka.
- b. **Definisi Anak.** Anak merupakan seorang lelaki atau perempuan yang belum mencapai usia dewasa lebih spesifik belum masuk mengalami masa pubertas atau balig. Ditinjau dari ilmu *psikologi* bahwasannya usia anak-anak ketika berada pada masa perkembangan mulai bayi hingga usia lima atau enam tahun (periode prasekolah) kemudian berkembang sampai pada tingkatan sekolah dasar. Kemudian berdasarkan UU Peradilan Anak. Dalam UU SPPA yang menjelaskan kembali dalam Pasal 1 ayat (3) anak adalah yang telah berumur 12 (dua belas) tahun tetapi belum berumur 18 (delapan belas) tahun yang didiuga melakukan tindak pidana.

Game Online

Menurut Hermawan (2009) istilah *game online* berasal dari istilah MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Online Game*), yaitu ekstensi jenis game jenis *Role-Playing Game* yang memiliki fasilitas multiplayer. Menurut Ramadhani (2019), *game online* dapat

dikelompokkan berdasarkan *genre* yaitu RPG (*Role Playing Game*), RTS (*Real Time Strategy*), FPS (*First Person Shooter*), dan lain sebagainya.

Dengan banyak fitur dan tampilan yang membuat penggunanya sangat kecanduan dan berdampak positif dan negatif dalam perilaku dan perkataan. Berikut yang dampak sering terjadi dari kecanduan *game online* anak-anak pada umumnya:

Ciri-ciri Kecanduan *Game Online* menurut Adam (2012)

1. Dalam sehari hanya bermain satu *game* saja dengan waktu lebih dari 3 jam bahkan bahkan seharian penuh.
2. Marah jika dilarang atau dihalang untuk bermain *game* tersebut.
3. Sangat antusias jika ditanyakan mengenai *game*.
4. Jika bermain *game*, maka lebih sering dihabiskan untuk bermain *game online* dari pada melakukan kegiatan lainnya.
5. Lebih mendahulukan menyisihkan biaya untuk bermain *game online* dari pada biaya untuk kebutuhan lainnya yang mungkin lebih penting dari main *game* di warnet.

Perilaku

Dalam bahasa Inggris kata “perilaku” disebut dengan “*behavior*” yang artinya kelakuan, tindak- tanduk, jalan. Perilaku juga terdiri dari dua kata *peri* dan *laku*, *peri* artinya sekeliling, dekat, melingkupi, sedangkan *laku* artinya tingkah laku, perbuatan dan tindak-tanduk. Secara etimologis perilaku artinya setiap tindakan manusia atau hewan yang dapat dilihat Kartono dan Gulo, (2003:9).

Kerangka Pikiran

Kerangka pemikiran menurut Sugiyono (2019:95), merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.

1. Variabel Independent Komunikasi antara Orang Tua dan Anak :
a). Keterbukaan b) Empati c). Dukungan d). Rasa Positif. e). Kesetaraan
2. Variabel Dependent Perilaku Anak Kecanduan *Game Online*: **a).** Dalam sehari hanya bermain satu *game* saja dengan waktu lebih dari 3 jam bahkan bahkan seharian penuh. **b).** Marah jika dilarang atau dihalang untuk bermain *game* tersebut. **c).** Sangat antusias jika ditanyakan mengenai *game*. **d).** Jika bermain *game*, maka lebih sering dihabiskan untuk bermain *game online* dari pada melakukan kegiatan lainnya. **e).** Lebih mendahulukan menyisihkan biaya untuk bermain *game online* dari pada biaya untuk kebutuhan lainnya yang mungkin lebih penting dari main *game* di PC atau Smartphone.

Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban teoritik terhadap rumusan masalah penelitian. Jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data menurut Sugiyono (2017). Dalam penelitian ini, hipotesis umum yang diajukan peneliti adalah sebagai berikut:

“Terdapat Pengaruh antara Komunikasi OrangTua dan Anak Terhadap perilaku Anak-Anak usia dibawah 15 tahun yang kecanduan *game online* di Desa Tanjung Sukoharjo ”.

Definis Konsep

1. **Anak**, sedangkan dalam, di UU SPPA yang menjelaskan kembali dalam Pasal 1 ayat (3) Anak adalah yang telah berumur 12 (dua belas) tahun tetapi belum berumur 18 (delapan belas) tahun yang didiuga melakukan tindak pidana. Maka dari itu, didalam Undang-undang tentang Hak Asasi Manusia serta Undang-undnag tentang Perlindungan Anak ditetapkan bahwa anak

adalah seseorang yang belum mencapai usia 18 tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan, dan belum pernah menikah.

2. **Orang Tua**, menurut Marzuki (2015), orang tua juga memiliki posisi yang sangat istimewa dalam sebuah keluarga dan juga dihadapan anak mereka sehingga sang anak juga harus bisa menghormati serta mematuhi perintah maupun ajaran yang diberikan oleh orang tua mereka.
3. **Komunikasi**, sedangkan menurut Caroll (Praktikto, 1980) komunikasi merupakan suatu proses memindahkan, mengoperkan atau menyampaikan sesuatu secara teliti dari jiwa yang satu kepada jiwa yang lain, dan hal itu adalah tepat seperti pekerjaan yang harus kita ulangi dan ulangi lagi.
4. **Komunikasi Orang Tua dan Anak**, komunikasi orang tua dan anak adalah suatu proses hubungan memindahkan dan menyampaikan sesuatu secara teliti dari orang tua terhadap anak untuk mencapai komunikasi efektif dan efisien dalam interaksi antar manusia.
5. **Perilaku Anak**, perilaku merupakan seperangkat perbuatan atau tindakan anak dalam melakukan respon terhadap sesuatu dan kemudian dijadikan kebiasaan karena adanya nilai yang diyakini.
6. **Kecanduan Game Online**, menurut Lemmens, Valkenburg & Peter (2009) kecanduan *game* sebagai pengguna komputer atau smartphone secara berlebihan dan berulang kali yang menghasilkan munculnya permasalahan pada aspek sosial, emosional dan pemain game tidak bisa mengendalikan aktivitas bermain game secara berlebihan dan memiliki karakteristik gejala seperti: memiliki perilaku kompulsif, mengalami penarikan diri, kurangnya toleransi, dan adanya masalah pada hubungan interpersonal serta kesehatannya.

Definisi Operasional

1. **Komunikasi Orang Tua dan Anak**, berikut yang menunjukkan efektivitas komunikasi interpersonal dimulai dengan lima kualitas umum meliputi: keterbukaan (*openness*), empati (*empathy*), sikap mendukung (*supportiveness*), sikap positif (*positiveness*), dan kesetaraan (*equality*), menurut Devito (1997) sebagai berikut :
 - a). **Keterbukaan (*openness*)** Sejauh mana individu memiliki keinginan untuk terbuka dengan orang lain dalam berinteraksi. Keterbukaan yang terjadi dalam komunikasi memungkinkan perilakunya dapat memberikan tanggapan secara jelas terhadap segala pikiran dan perasaan yang diungkapkannya.
 - b). **Empati (*empathy*)** Empati adalah suatu persatuan individu yang merasakan sama seperti yang dirasakan oleh orang lain, tanpa harus secara nyata terlibat dalam perasaan ataupun tanggapan orang tersebut.
 - c). **Dukungan (*supportiveness*)** Hubungan antara pribadi yang efektif adalah hubungan dimana terdapat sikap mendukung. Adanya dukungan dapat membantu seseorang lebih bersemangat dan melakukan aktifitas serta meraih tujuan yang diinginkan.
 - d). **Rasa positif (*positiveness*)** Seseorang harus memiliki perasaan positif terhadap dirinya, mendorong orang lain aktif berpartisipasi dan menciptakan situasi komunikasi kondusif untuk interaksi yang efektif.
 - e). **Kesetaraan (*equality*)** Komunikasi antar pribadi akan lebih efektif bila suasananya setara, artinya harus ada pengakuan diam-diam bahwa kedua belah pihak menghargai, berguna, dan mempunyai sesuatu yang penting untuk disumbangkan. Untuk mencapai kesamaan pemahaman diperlukan usaha-usaha komunikatif antar anggota keluarga.
2. **Perilaku Anak Kecanduan Game Online**, menurut Adam (2012) ciri perilaku anak kecanduan *game* yaitu:
 - a). Dalam sehari hanya bermain satu *game* saja dengan waktu lebih dari 3 jam bahkan bahkan seharian penuh.
 - b). Marah jika dilarang atau dihalang untuk bermain *game* tersebut.
 - c). Sangat antusias jika ditanyakan mengenai *game*.
 - d). Jika bermain game, maka lebih sering dihabiskan untuk bermain *game online* dari pada melakukan kegiatan lainnya.
 - e). Lebih mendahulukan menyisihkan biaya untuk bermain *game online* dari pada biaya untuk kebutuhan lainnya yang mungkin lebih penting dari main *game* di warnet.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian korelasional kuantitatif ini menurut Sugiyono (2011:29) penelitian deskriptif adalah metode yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap obyek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah terkumpul sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang umum. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian kuantitatif untuk memperoleh signifikansi pengaruh komunikasi orang tua terhadap perilaku anak-anak usia dibawah 15 tahun kecanduan *game online* di Desa Tanjungan Kabupaten Sukoharjo.

Dengan dua variabel independent yakni orangtua dan anak-anak, satu variabel moderasi yakni kecanduan *game online*, serta satu variabel dependen yakni perilaku anak.

Penelitian ini dilakukan di Desa Tanjungan Kabupaten Sukoharjo. Peneliti memilih lokasi tersebut dikarenakan peneliti menganggap lokasi tersebut sesuai dan mewakili data yang dibutuhkan dalam penelitian ini serta mudah dijangkau oleh peneliti.

Teknik Pengambilan Sampel

1. **Populasi.** Populasi adalah wilayah generalisasi dari suatu objek atau subjek yang memiliki karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti Sugiyono (2007). Populasi ini meliputi anak usia dibawah 15 tahun di Desa Tanjungan Kecamatan Sukoharjo Kabupaten Sukoharjo yang kecanduan *game online* dengan berjumlah 80 orang.
2. **Sampel.** Sampel dilakukan karena peneliti memiliki keterbatasan dalam melakukan penelitian baik dari segi waktu, tenaga, dana dan jumlah populasi yang sangat banyak. Populasi yaitu jumlah seluruh anak berjumlah 80 orang dan dengan menggunakan teknik *Slovin* menurut Sugiyono (2015:87). Sehingga, rentang sampel yang dapat diambil dari teknik *Slovin* adalah antara 10-20 % dari populasi penelitian. Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah sebanyak 80 orang sehingga presentase kelonggaran yang digunakan adalah 10%. Melalui perhitungan diatas sampel yang menjadi responden adalah populasi anak usia dibawah 15 Desa Tanjungan Kabupaten Sukoharjo yaitu jumlah 44 orang.

Teknik Pengumpulan Data

1. **Kuesioner** Teknik pengumpulan data yang penulis lakukan adalah dengan cara membagi angket kepada responden dan orang terdekat responden untuk memperoleh data yang benar tentang pengaruh komunikasi orang tua terhadap perilaku anak-anak kecanduan *game online*. Data yang diperoleh dari hasil angket di analisis dengan persentase (%), sebagaimana dikemukakan oleh Sudijono (2010), yaitu:

Rumusnya:

$$P = \frac{f_x}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P = Persentase F = Responden frekuensi N = Jumlah data/sampel

Statistik deskriptif memberikan deskripsi suatu data yang dilihat dari jumlah sampel (n) *minimum, maximum, sum, mean, standard deviation* dan *variance* (Sugiyono, 2009).

Untuk mengukur persepsi responden dalam penelitian ini digunakan skala *likert*. Menurut Sugiyono (2018:152). Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

Berikut ini adalah penjelasan 5 poin skala *likert* (Sugiyono, 2018:152):

1 = Sangat Tidak Setuju (STS) 3 = Setuju (S) 5 = Kurang Setuju
2 = Tidak Setuju (TS) 4 = Sangat Setuju (SS)

2. **Wawancara.** Menurut Sugiyono (2016:317) wawancara digunakan sebagai teknik **pengumpulan** data untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Wawancara yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan kesepakatan ditempat antara peneliti dan informan, dimana

wawancara dilakukan di lingkungan sekitar yang terletak di Desa Tanjung, Kabupaten Sukoharjo.

Teknik Analisa Data

a. Uji Validitas

Serta menurut Ghozali (2018:51) uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien validitas butir soal N : Banyaknya peserta tes
X : Skor item/ butir soal Y : Skor total butir soal
 X^2 : kuadrat nilai X Y^2 : Kuadrat Y

Dimana hasil pengujian validitas penelitian ini menggunakan alat bantu program SPSS *versi 23* untuk menghitung tiap butir soal, sehingga diperoleh nilai r hitung yang selanjutnya.

Teknik Analisa Data

a. Analisis Regresi Linier Sederhana

Dalam penelitian ini, peneliti juga menggunakan teknik analisis data regresi linear sederhana. Menurut Sugiyono (2017:260). Dalam penelitian ini, peneliti hanya memiliki dua variabel yaitu, komunikasi orang tua dan anak sebagai variabel (X) dan perilaku anak usia dibawah 15 tahun variabel (Y)

$$Y = a + bX + e \text{ (Djarwanto, 2011)}$$

Keterangan:

X = komunikasi orang tua dan anak a = Konstanta.
Y = Perilaku Anak Kecanduan *game online* b = Koefisien regresi
e = Variabel pengganggu.

b. Uji t

Digunakan untuk membuktikan signifikan pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat secara parsial. Adapun langkah-langkah yang digunakan adalah:

- 1) Menentukan hipotesis nol dan hipotesis alternative dengan $H_0 : \beta = 0$, sedikit ada pengaruh signifikan variabel bebas yaitu komunikasi antara orang tua dan anak terhadap perilaku anak kecanduan *game online* Desa Tanjung Kabupaten Sukoharjo. dan $H_a : \beta \neq 0$, ada pengaruh signifikan bebas yaitu komunikasi orang tua dan anak terhadap perilaku anak kecanduan *game online* Desa Tanjung Kabupaten Sukoharjo.
- 2) Menentukan *level of significiance* (a) 5%.
- 3) Kriteria pengujian dengan H_0 diterima apabila nilai *p-value* > 0,05 dan H_0 ditolak apabila nilai *p-value* < 0,05
- 4) Menentukan kesimpulan Dengan melihat *p-value* 0,05 maka dapat ditentukan apakah H_0 diterima atau ditolak.

c. Uji R^2

Koefisien dterminan (R^2) digunakan untuk mengukur persentase variabel-variabel dependen yang dapat dijelaskan variabel-variabel independen yan ada dalam model. Nilai (R^2) mempunyai *range* 0-1, jika nilai *range* mendekati angka 1.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di lakukan oleh peneliti maka disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif Komunikasi Orangtua dan Anak terhadap perilaku anak kecanduan *game online* sebesar 54,6%. Hal tersebut di artikan bahwa intensitas komunikasi yang dilakukan orangtua terhadap anak memberikan pengaruh yang positif terhadap perilaku anak kecanduan *game online*.

Hal ini juga di perkuat dengan hasil hipotesis yang diajukan yakni nilai t hitung yang didapat yakni sebesar 0,782. Karena nilai signifikansi ini lebih besar dari 0,05, maka hasil ini menunjukkan bahwa Hipotesis Alternatif (HA) harus ditolak. Sebaliknya, hipotesis nol (H0) diterima. Artinya, dalam konteks penelitian ini, tidak terdapat cukup bukti untuk menyatakan bahwa komunikasi orang tua dengan anak memiliki pengaruh yang nyata terhadap perilaku kecanduan *game online* pada anak-anak.

Nilai konstanta 62,044 menunjukkan nilai rata-rata dari variabel dependen (Y) ketika variabel independen (X) sama dengan nol. Dalam konteks uji keberartian koefisien regresi penelitian ini sebesar nilai 62,044 merepresentasikan perilaku anak kecanduan *game online* ada pengaruh komunikasi orang tua. Sedangkan koefisien -0,034 pada variabel X menunjukkan hubungan negatif antara komunikasi orang tua (X) dan perilaku anak kecanduan *game online* (Y). Dimana setiap peningkatan satu unit dalam komunikasi orang tua mengurangi perilaku kecanduan sebesar 0,034 unit, Tingkat signifikansi yang lebih dari 0,05 mengindikasikan bahwa pengaruh yang diamati mungkin disebabkan oleh variabilitas acak dalam data dan bukan merupakan efek yang nyata.

Penelitian menurut Sulaiman dan Ghalib (2023) mengungkapkan bahwa kecanduan teknologi sering kali dipengaruhi oleh desain game yang adiktif, akses mudah ke perangkat digital, serta pengaruh teman sebaya dan lingkungan sosial. Kecanduan *game online* adalah masalah kompleks yang tidak hanya dipengaruhi oleh komunikasi orang tua dan anak, tetapi juga oleh berbagai faktor lain yang saling berinteraksi. Menurut Nisa dan Muhammad (2024) mengemukakan bahwa meskipun komunikasi yang baik antara orang tua dan anak sangat penting untuk mendukung kesehatan emosional dan perkembangan anak, pengaruhnya terhadap kecanduan *game online* tidak selalu langsung atau signifikan. Empati yang ditunjukkan orang tua, seperti mendengarkan dengan penuh perhatian dan memahami perasaan anak, berperan penting dalam menciptakan lingkungan yang mendukung kesehatan emosional anak. Keterlibatan aktif, seperti meluangkan waktu untuk berbicara tentang minat anak dan berpartisipasi dalam aktivitas mereka, dapat memperkuat ikatan antara orang tua dan anak (Nisa & Muhammad, 2024).

Penelitian oleh Sulaiman dan Ghalib (2023) menekankan pentingnya faktor-faktor seperti pengawasan dan lingkungan sosial dalam mempengaruhi kecanduan *game*. Keterbatasan ini menunjukkan bahwa hasil penelitian mungkin tidak sepenuhnya mencerminkan kompleksitas faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online*. faktor ekonomi dan aksesibilitas juga mempengaruhi kecanduan *game online*. Roberts *et al.* (2022) mencatat bahwa akses yang mudah dan biaya rendah untuk bermain *game*, serta promosi dan diskon untuk *game* dan pembelian dalam game, dapat meningkatkan frekuensi bermain *game*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, maka peneliti merangkum beberapa simpulan yakni sebagai berikut :

Variabel komunikasi orang tua dan anak, yang terdiri dari 20 item pernyataan. Hasil analisis data mengindikasikan bahwa komunikasi antara orang tua dan anak di Desa Tanjung berada pada tingkat yang cukup baik. Hal ini terbukti dari persentase hasil oleh responden sebesar 41%, yang menunjukkan bahwa mayoritas responden menilai komunikasi dengan orang tua mereka sudah sangat baik.

Variabel Perilaku Anak Kecanduan *Game Online* (Y), yang terdiri dari 10 item pernyataan. Hasil analisis data mengindikasikan bahwa fenomena kecanduan *game online* di kalangan anak-anak di Desa Tanjung berada pada tingkat yang cukup mengkhawatirkan. Hal ini terbukti dari persentase hasil jawaban "sangat setuju" dan "setuju" oleh responden sebesar 40%, yang menunjukkan bahwa perilaku kecanduan game online dirasakan cukup signifikan oleh para responden.

Hasil uji t pada penelitian dapat diperoleh hasil bahwa nilai signifikansi dari uji t untuk variabel komunikasi orang tua dan anak adalah sebesar 0,782. Dengan nilai nilai signifikansi ini lebih besar dari 0,05, maka hasil ini menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (HA) harus ditolak. Sebaliknya, hipotesis nol (H0) diterima. Artinya, dalam konteks penelitian ini, sedikit bukti untuk menyatakan bahwa komunikasi orang tua dengan anak memiliki pengaruh yang nyata terhadap perilaku kecanduan *game online* pada anak-anak.

SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti mengajukan saran:

1. Hendaknya orang tua memberikan perhatian lebih terhadap anak dengan cara memperhatikan kebutuhan primer dan sekunder anak tercukupi agar tidak merasa kurang perhatian dalam keluarga yang mana perhatian orang tua berpengaruh terhadap perilaku anak yang mengarah ke perilaku negatif masa depan.
2. Orang tua sebaiknya mendukung dan memberikan kasih sayang perhatian yang lebih secara *psikologis* anak baik dalam menempuh pendidikan maupun dilingkungan sosial supaya anak dapat bertindak positif dalam berkomunikasi agar di kemudian hari menjadi keluarga yang harmonis serta menciptakan kondisi yang nyaman untuk menjalin hubungan lebih baik antara orang tua dan anak.
3. Sebaiknya orang tua bisa menjadi pemandu yang baik, saat bermain *game* dengan anak-anak bisa menjadi pengalaman *bonding* yang menyenangkan. Dengan bermain bersama anak pun, orangtua jadi memiliki kredibilitas lebih saat waktunya membatasi waktu permainan mereka dengan mengalihkan perhatian anak dalam aktivitas lebih menyehatkan seperti bersihin kamar tidur ataupun berolahraga di luar rumah.
4. Orang tua sebaiknya orang tua harus tegas melakukan *grounded* atau memaksa anak supaya lepas dari *gadget* dengan memberikan waktu dan sanksi tegas secara sikap bukan memakai kekerasan untuk membentuk kebiasaan yang baru, salah satunya mengurangi waktu bermain *game online* atau *gadget* diakhir pekan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Sumitro. 2012. *Hubungan Antara Kematangan Emosi dengan Problem Focused*. UIN MALIKI Malang
- Devito, Joseph. 1997. *Komunikasi Antarmanusia*. Professional Books: Jakarta
- Geertz, Hildred. (1985). *Keluarga Jawa*. Grafiti Pers: Jakarta
- Ghalib & Sulaiman JM. (2023). *Pengaruh Media Belajar Smartphone Terhadap Belajar Siswa di Era Pandemi Covid-19*. Indonesian Educational Administration and Leadership Journal
- Hurlock, Elizabeth B. 1980. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta : Gramedia
- Kartono, Kartini & Dali Gulo, 2003. *Kamus Psikologi*. Bandung: CV Pionir Jaya KBBI, 1988. *Kamus Besar Bahasa Indonesia. Komunikasi*. Diakses pada 8 Mei 2024.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. 2009. *Pengembangan dan Validasi Skala Kecanduan Game untuk Remaja*. Psikologi Media.
- Lewis, R.C. & Booms, B.H. (1983). "The Marketing Aspects of Service Quality": American Marketing Association Chicago.
- Marzuki. 2015. *Prinsip Dasar Pendidikan Karakter Perspektif Islam*. Yogyakarta: UNY Press
- Muhammad Alzaki Tristi and Nisa Rizky Andika. 2024. "Investigating Posthumanism through the Medium of Self-Representation Using Instagram's Augmented Reality (AR) 'Camera Effect'", *Jurnal Komunikasi*, 16(1), pp.
- Rakhmat, J. 2007. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Rakhmat, Jalaludin. 2007. *Psikologi Komunikasi*, Bandung: Remaja Rosdakarya. Sudijono, Anas. 2015. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:alfabeta.
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta
- Sugiyono. 2007 *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian*. Alfabeta, Bandung.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Cetakan ke-24*. Bandung: Alfabeta. Hal.317.
- UU Peradilan Anak. Dalam **UU SPPA yang Menjelaskan Kembali Dalam Pasal 1 ayat (3) Anak Lesmana, (2012). Definisi Anak**. Diakses pada 3 Juni 2024 .
Kemendikbud
<https://www.inilah.com/game-online-catat-lonjakan-tertinggi-dalam-traffic-data-indosat-di-lebaran-2024>