

Pengaruh *Game Online* terhadap Komunikasi Orang Tua dan Anak

(Studi Kasus SDN 104188 Medan Krio)

Muhammad Raihan¹, Muhammad Rozan Khairi², Nabila Pebrilia Yolanda Putri³,
Noviyana Dila Sari Lubis⁴, Raisha Fatiha Rizka⁵, Nursapiah Harahap⁶

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Alamat: Jl. William Iskandar Ps. V, Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang,
Sumatera Utara 20371

Email : rayhanmhd654@gmail.com, mrozankhairi@gmail.com, raishafatiha23@gmail.com,
nnoviyanaadilasarilubis@gmail.com, nabilapebrilia07@gmail.com

Abstract. *With the rapid development of information and communication technology, it has become increasingly advanced in the history of human life, especially in social interaction and communication. One example is the emergence of online games which are popular with children, including students at SDN 104188 Medan Krio. The purpose of this observation is to study the influence of online games on the communication relationship between parents and children at SDN 104188 Medan Krio with an age range of 6 to 9 years. Quantitative descriptive is the main approach to explore the influence of online games on communication between parents and children at SDN 104188 Medan Krio. It was found that 31.3% of parents thought that the impact of online games on children and family communication was negative, and another 25% had a very negative opinion. More than half of parents believe that after their children are addicted to online games, they rarely communicate with their children, and 21.9% of parents say there is almost no communication because of game addiction. Online game addiction also affects children's learning and sleep.*

Keyword : *Influence, Online Games, Technology, Communication, Parents, Children.*

Abstrak. Dengan pesatnya teknologi informasi dan komunikasi telah berevolusi semakin maju dalam sejarah kehidupan manusia, tergolong pada interaksi sosial dan juga komunikasi. Salah satu contohnya yakni dengan munculnya game online yang digemari oleh anak-anak, dan termasuk juga siswa di SDN 104188 Medan Krio. Maksud dari observasi ini ialah mempelajari pengaruh game online terhadap hubungan komunikasi orang tua dan anak di SDN 104188 Medan Krio dengan kisaran usia 6 sampai 9 tahun. Deskriptif kuantitatif menjadi pendekatan utama untuk mengeksplorasi pengaruh Game online terhadap komunikasi antara orang tua dan anak di SDN 104188 Medan Krio. Didapatkan fakta bahwa 31,3% orang tua berpendapat bahwa dampak Game online terhadap komunikasi anak dan keluarga adalah negatif, dan 25% lainnya berpendapat sangat negatif. Lebih dari separuh orang tua percaya bahwa setelah anak mereka kecanduan Game online, mereka jarang berkomunikasi dengan anak, dan 21,9% orang tua mengatakan hampir tidak ada komunikasi karena kecanduan game. Kecanduan Game online juga mempengaruhi pembelajaran dan tidur anak.

Kata Kunci : pengaruh, game online, teknologi, komunikasi, orang tua, anak-anak.

PENDAHULUAN

Dewasa ini, banyak game yang telah dikembangkan melalui perkembangan teknologi digital. Terutama dengan banyaknya game online yang tersebar dimasa ini sangat mempengaruhi berbagai macam aspek pribadi maupun soisial dalam bermasyarakat. Kepopuleran game online menjamur di kalangan bukan hanya orang dewasa maupun remaja, melainkan juga pada anak-anak di bawah umur. Kecanduan telah menjadi kebiasaan buruk yang tertanam pada setiap penikmat game online ini. Dampak yang dihasilkan juga sangat berbahaya jika terlalu sering memainkan game online, seperti hilangnya sifat sosial dalam bermasyarakat maupun dalam keluarga. Hal ini terjadi karena adanya kelalaian dari para penikmat game online ini yang hanya membuang-buang waktu untuk bermain game online. (Rendika Syahrana Putra Bhayangkara, 2022)

Game online sangat berbeda dengan game offline karena game online membutuhkan koneksi ke internet. Dengan adanya Internet, para penikmat game online dapat selalu terkoneksi meski terpisahkan oleh jarak dan waktu. (Anggun Wijayanti, n.d.). Tidak hanya kalangan dewasa maupun remaja, game online juga sudah terkenal di kalangan anak-anak dengan usia 6 tahun keatas. Adapun poin positif terhadap game online ini meliputi sosialisasi antar pemain yang memiliki perbedaan budaya, interpretasi terhadap digitalisasi teknologi, serta membantu mengembangkan sensor motorik. Namun dibalik poin positifnya, ada banyak poin negatif yang perlu dicatat ketika seseorang kecanduan dengan game online ini. Menurunnya rasa simpati dan empati terhadap orang lain di dalam bermasyarakat juga menjadi hal yang harus diperhatikan.

Komunikasi antara orang tua dan anak merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan sosial dan emosional anak. Interaksi yang efektif dan sehat antara orang tua dan anak dapat membangun rasa kepercayaan, memperkuat ikatan emosional, dan membantu anak mengembangkan keterampilan sosial yang baik. Namun, seiring dengan perkembangan teknologi, pola komunikasi ini mulai mengalami perubahan signifikan. Salah satu fenomena yang menjadi sorotan adalah pengaruh game online terhadap kualitas komunikasi antara orang tua dan anak.

Game online telah menjadi bagian integral dari kehidupan anak-anak dan remaja di era digital ini. Menurut data dari Asosiasi Game Indonesia, lebih dari 50% anak dan remaja di Indonesia menghabiskan waktu bermain game online setiap harinya. Popularitas game online ini didorong oleh berbagai faktor, seperti akses yang mudah melalui perangkat mobile, beragamnya pilihan game, serta kemampuan game untuk memberikan hiburan dan tantangan

yang menarik. Namun, di balik popularitas ini, terdapat kekhawatiran yang muncul terkait dampaknya terhadap interaksi sosial, khususnya dalam konteks keluarga.

Secara umum, game online menawarkan pengalaman yang imersif dan interaktif, sering kali membuat pemainnya tenggelam dalam dunia virtual yang ditawarkan. Hal ini dapat menyebabkan pengurangan waktu yang dihabiskan bersama keluarga, termasuk waktu yang seharusnya digunakan untuk berkomunikasi dengan orang tua. Anak-anak yang terlalu asyik bermain game online cenderung mengabaikan percakapan atau aktivitas keluarga, yang pada akhirnya dapat mengurangi kualitas hubungan antara orang tua dan anak.

Selain itu, beberapa penelitian menunjukkan bahwa kecanduan game online dapat menyebabkan gangguan komunikasi dalam keluarga. Anak-anak yang kecanduan game online sering menunjukkan perilaku yang agresif atau mudah tersinggung ketika diminta untuk berhenti bermain. Situasi ini dapat menimbulkan konflik antara orang tua dan anak, serta menciptakan lingkungan komunikasi yang tidak sehat. Orang tua yang tidak memahami dunia game online mungkin merasa frustrasi atau kewalahan dalam mencoba berkomunikasi dengan anak mereka, sehingga komunikasi menjadi kurang efektif.

Pendekatan orang tua dalam menghadapi fenomena game online ini sangat berpengaruh terhadap dampaknya pada komunikasi keluarga. Orang tua yang mampu menetapkan batasan waktu bermain yang sehat, serta menunjukkan minat dan keterlibatan dalam aktivitas anak, cenderung lebih berhasil dalam menjaga kualitas komunikasi. Sebaliknya, orang tua yang cenderung mengabaikan atau sepenuhnya melarang penggunaan game online tanpa penjelasan yang memadai mungkin akan menghadapi resistensi dari anak, yang pada akhirnya dapat memperburuk hubungan mereka.

Upaya orang tua dalam mengatasi kecanduan game online dengan cara membatasi waktu anak bermain game, mendukung hobi anak dan memasukkan anak ke tempat les privat. Disarankan kepada orang tua agar dapat lebih memperhatikan anaknya, lebih banyak menghabiskan waktu bersama anaknya. Orang tua harus bisa mengatur kapan jadwal anak untuk belajar dan kapan jadwal anak untuk bermain smartphone, serta orang tua harus mengatur waktu anak, termasuk waktu tidur para orang tua harus selalu mendampingi anaknya jika ingin bermain game. (Selvia & Dona, n.d.)

Berdasarkan uraian di atas, penting untuk memahami bagaimana *Game Online* mempengaruhi komunikasi antara orang tua dan anak, serta bagaimana strategi yang tepat dapat diterapkan untuk meminimalkan dampak negatif dan memaksimalkan dampak positifnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dinamika komunikasi dalam keluarga di era digital, dengan fokus khusus pada pengaruh *Game Online*. Dengan pemahaman yang

lebih mendalam, diharapkan orang tua dapat menemukan cara-cara efektif untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan anak-anak mereka di tengah dominasi teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

METODE PENELITIAN

Pendekatan deskriptif kuantitatif merupakan metode utama di dalam penelitian ini yang digunakan untuk mengeksplorasi dampak dari game online yang mempengaruhi komunikasi antara orang tua dan anak di SDN 104188 Medan Kriyo. Penelitian ini akan mengambil sampel dari siswa dengan rentang umur 6-10 tahun yang masih menginjak kelas 1-3 SD. Orang tua juga turut terlibat sebagai responden di dalam penelitian ini serta akan menjawab 15 pertanyaan yang telah diajukan.

Instrumen pengumpulan data menggunakan kuesioner dengan skala likert yang dirancang untuk mengukur persepsi serta pengalaman orang tua dan anak terkait dengan frekuensi bermain game online, kualitas komunikasi keluarga, dan dampak game online terhadap interaksi sehari-hari. Pertanyaan dari kuesioner akan menilai seberapa lama durasi anak dalam bermain game online, dampaknya terhadap waktu bersama keluarga, frekuensi terjadinya konflik antara orang tua dan anak, dan sudut pandang orang tua yang menilai apakah ada perubahan pada anak akibat dari game online.

Kuesioner akan disebar kepada para responden yang telah ditentukan untuk mengumpulkan data. Orang tua akan diminta untuk mengisi kuesioner menurut persepsi dan pengalaman mereka. Data yang terkumpul akan dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan karakteristik sampel dan frekuensi responden terhadap setiap item kuesioner

Dalam menjalankan penelitian, prinsip-prinsip etika penelitian akan diperhatikan, termasuk mendapatkan informed consent dari partisipan, menjaga kerahasiaan data, dan memastikan bahwa partisipasi adalah sukarela. Hasil penelitian akan disajikan dalam bentuk histogram dan pie chart untuk memberikan gambaran yang jelas tentang temuan utama, serta diikuti dengan analisis yang mendalam mengenai pengaruh game online terhadap komunikasi antara orang tua dan anak di SDN 104188 Medan Kriyo.

Ruang lingkup pembahasan penelitian ini hanya mencakup pengaruh game online terhadap komunikasi orang tua dan anak di SDN 104188 Medan Kriyo. Kriteria presentase pengaruh game online terhadap komunikasi orang tua dan anak di SDN 104188 Medan Kriyo akan dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase pengaruh game online terhadap komunikasi orang tua dan anak di SDN 104188 Medan Kriyo

$\sum f$ = Jumlah skor pertanyaan

n = Nilai maksimum

Adapun kriteria persentase pengaruh game online terhadap komunikasi orang tua dan anak di SDN 104188 Medan Kriyo dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria persentase pengaruh game online terhadap komunikasi orang tua dan anak di SDN 104188 Medan Kriyo

Rata-rata	Interprestasi
80% – 100%	Sangat baik
60% – 79%	Baik
40% – 59%	Tidak baik
<39%	Sangat tidak baik

(Sumber: Arikunto, 2013)

PEMBAHASAN & HASIL

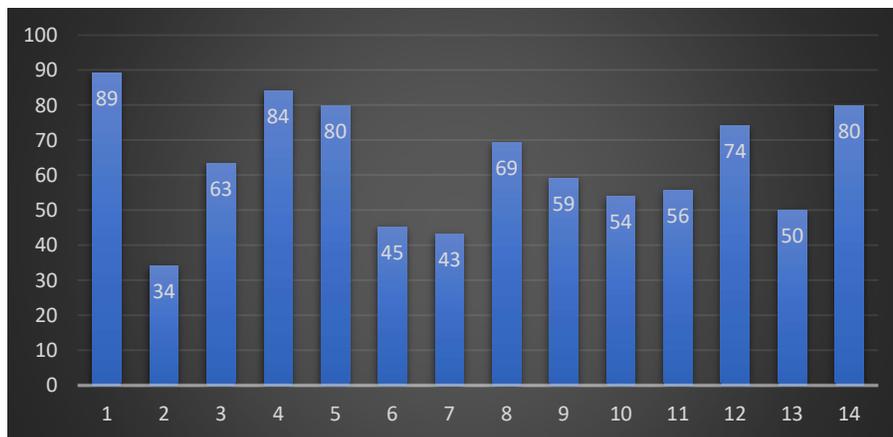
Komunikasi merupakan hal yang terpenting dalam menjaga sebuah hubungan, baik dengan keluarga maupun teman. Komunikasi dengan keluarga terutama antara orangtua dan anak itu sangatlah penting, karena dapat menciptakan sebuah keluarga yang harmonis. Seringnya berkomunikasi antara orangtua dan anak membuat seorang anak menjadi lebih dekat dengan orangtuanya. Setiap keluarga atau orangtua mampu memberikan pengertian-pengertian yang baik untuk anak nya.

Anak-anak usia 6-9 tahun ini masih tergolong pada karakteristik penggemar *Game Online* dengan tipe level yang rendah, karena tidak memprioritaskan *Game Online*, hal tersebut karena adanya pengawasan yang dilakukan oleh orang tuanya. Orangtua sangat berpengaruh pada kegiatan yang dilakukan oleh anaknya termasuk dalam mengawasi anaknya bermain *Game Online*, karena orangtua memberikan batasan-batasan pada anaknya dalam

melakukan aktivitas bermain *Game Online* dan mengajarkan anaknya supaya dapat membagi waktunya untuk belajar, bermain dan lain-lain. Sehingga dengan demikian, bahwa sebuah permainan jika terlalu berlebihan akan berdampak tidak baik bagi siapapun. Permainan hanyalah sebagai sarana hiburan disaat sedang merasa jenuh dengan aktivitas sehari-hari. Untuk itu sebagai orangtua, harus bijak dalam menentukan sikap pada anaknya sejak dini, agar anaknya tidak terkena dampak dari bermain *Game Online* secara berlebihan. (Nirmayati & Christantyawati, 2022)

1.1 Data Responden

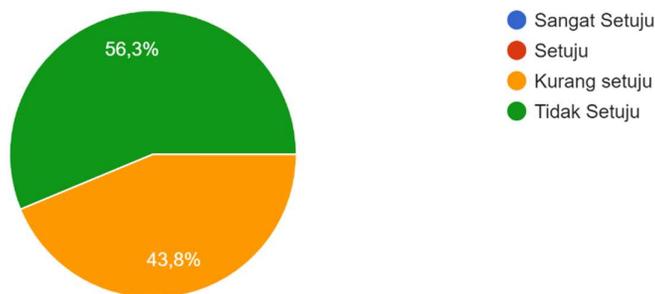
Dari seluruh kuesioner yang disebar dan hasil wawancara secara acak, didapatkan 30 sampel responden yang lengkap dan layak untuk digunakan sebagai data penelitian. Orang tua merupakan responden utama dari penelitian ini di mana orang tua akan menjawab sebanyak 14 butir pertanyaan.



Berdasarkan data di atas, didapatkan hasil rata-rata dari presentase sebesar 63% yang masuk ke dalam kategori baik. Hal ini membuktikan bahwa game online memiliki pengaruh terhadap kualitas komunikasi antara orang tua dan anak.

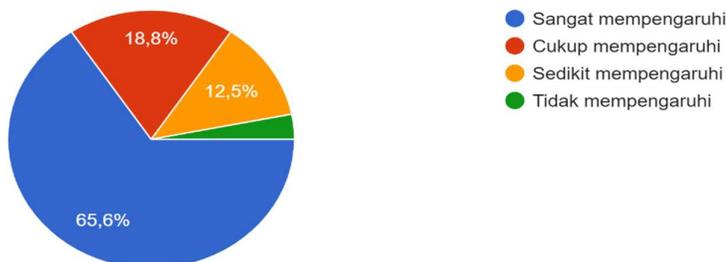
1.2 Analisis Data

Dari hasil kuesioner pada pertanyaan pertama didapatkan fakta bahwa para orangtua tidak setuju terhadap pemberian gadget untuk bermain *Game Online* pada anak.



Gambar 1 . Pemberian gadget untuk bermain *Game Online*

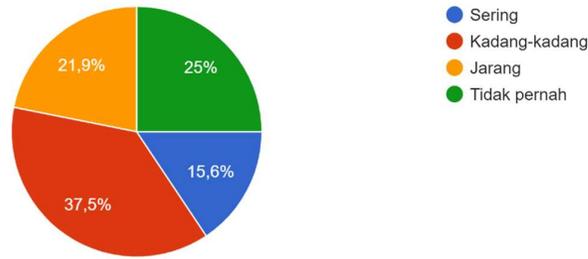
Pada gambar 1 dapat dilihat sebanyak 56,3% orang tua tidak setuju jika memberikan gadget kepada anaknya guna bermain *Game Online* , sedangkan 43,8% orang tua lainnya memilih kurang setuju terhadap hal tersebut. Orang tua cenderung memberikan *gadget* untuk bermain *game* karena mungkin dirasa praktis untuk menenangkan anak yang sedang jenuh. Namun disisi lain, mereka juga tidak setuju karena khawatir akan dampak kecanduan, konten yang tidak sesuai, gangguan terhadap pendidikan, dan risiko keamanan online.



Gambar 2. Pengaruh *Game Online* terhadap waktu orang tua & anak.

Dari hasil kuesioner pada pertanyaan kedua didapatkan fakta bahwa lebih banyak orang tua merasa dengan bermain *Game Online* dapat mempengaruhi waktu yang mereka habiskan bersama anaknya. Pada Gambar 3 dapat dilihat sebanyak 65,6% menurut orang tua memilih pilihan sangat mempengaruhi dan 18,8% lainnya memilih cukup mempengaruhi.

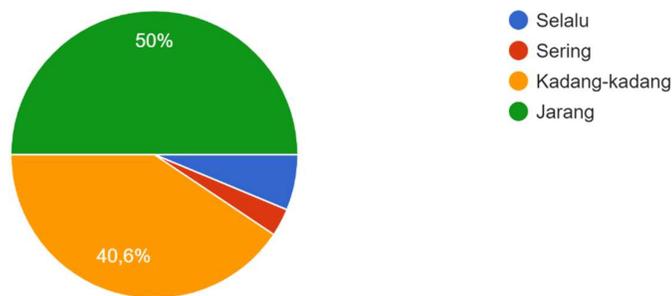
Hal tersebut dikarenakan anak lebih banyak menggunakan waktu luang nya untuk bermain *game*. Jika anak merasa bosan, hal yang di tuju ialah bermain *game* (Irianto et al., 2019). Orang tua merasa bahwa bermain *Game Online* dapat mempengaruhi waktu yang anak-anak habiskan karena aktivitas ini sering kali menarik dan menuntut fokus yang intens. Anak-anak cenderung terlibat dalam permainan yang berkelanjutan dan sulit untuk dipisahkan, mengakibatkan mereka menghabiskan waktu yang lebih lama di depan layar. Hal ini dapat mengganggu keseimbangan kegiatan sehari-hari seperti belajar, berinteraksi sosial, dan berolahraga.



Gambar 3. Konflik yang terjadi dengan anak saat bermain *Game Online*

Selanjutnya dari hasil kuesioner pada pertanyaan ketiga didapatkan fakta bahwa 37,5% orang tua terkadang mengalami konflik terkait waktu bermain game sedangkan 21,9% lainnya jarang mengalami konflik tersebut.

Orang tua dan anak yang berselisih tentang waktu mereka bermain *Game Online* seringkali berkisar pada banyak hal. Orang tua sering menetapkan batas waktu bermain anak agar mereka tidak terlalu lama berada di depan layar. Jika anak merasa batasan ini terlalu ketat atau tidak adil, ini dapat menyebabkan ketegangan. Selain itu, ada perdebatan tentang apa yang harus diprioritaskan oleh orang tua; orang tua mungkin ingin anak-anak mereka lebih memprioritaskan bermain *Game Online* daripada belajar, berolahraga, atau bersosialisasi. Selain itu, konflik muncul tentang kualitas waktu yang dihabiskan, dengan pertanyaan apakah itu bermanfaat atau hanya menghabiskan waktu tanpa tujuan yang jelas. Orang tua juga sering khawatir tentang efek bermain *Game Online* yang berlebihan pada kesehatan fisik dan emosional anak. (Syawal, 2021)

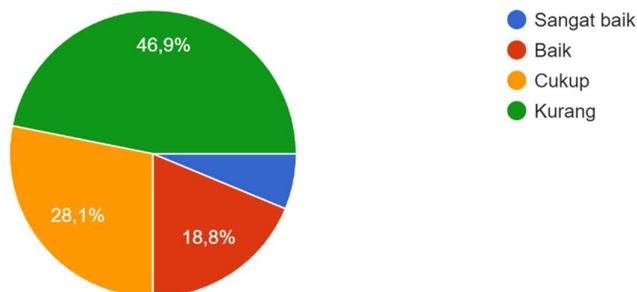


Gambar 4. Anak Menghabiskan Waktu Bermain Lebih Banyak

Didapatkan fakta 50% anak lebih sering bermain *game* lebih lama dibandingkan melakukan kegiatan lainnya bersama orangtua. Sedangkan 40,6% menyatakan bahwa anak terkadang menghabiskan waktu dengan keluarga dibandingkan dengan bermain *game*.

Pada gambar 4 terungkap fakta bahwa anak cenderung lebih suka bermain *game* daripada harus berkumpul bersama anggota keluarga ini karena anak-anak lebih banyak bermain game saat istirahat. Game sering menawarkan tantangan yang menarik dan pencapaian

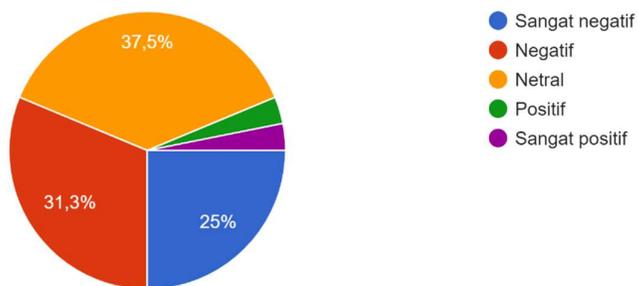
cepat yang dibayar segera dalam bentuk poin, level, atau prestasi dalam permainan. Ini membuatnya lebih menarik daripada kegiatan lain yang mungkin membutuhkan lebih banyak waktu atau usaha untuk mencapai hasil yang sebanding, seperti membaca bersama, berbicara, atau melakukan aktivitas fisik.



Gambar 5. Kualitas Komunikasi Orang Tua dan Anak

46,9% orang tua mengatakan bahwa kualitas komunikasi orang tua dan anak kurang baik setelah mereka bermain *Game Online*, dan 28,1% lainnya merasa cukup baik sedangkan 18,8% orang tua memiliki kualitas komunikasi yang baik dengan anak.

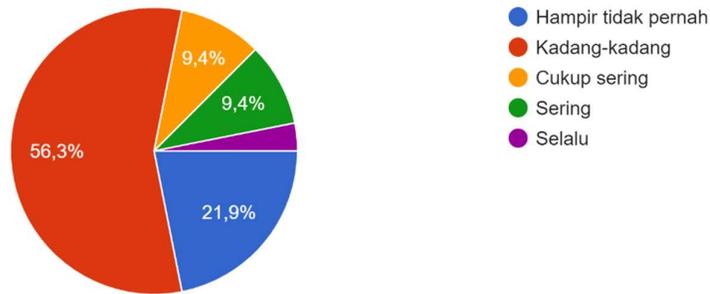
Setelah bermain *Game Online*, kualitas komunikasi antara orang tua dan anak dapat menurun karena beberapa alasan. Pertama, anak cenderung menjadi terisolasi dan fokus pada aktivitas online, mengurangi interaksi langsung dengan orang tua. Kedua, orang tua yang tidak memahami perilaku anak saat bermain *Game Online* dapat menganggap perilaku anak sebagai "tidak normal" dan menganggapnya sebagai "tidak seimbang", yang meningkatkan konflik dalam interaksi. Oleh karena itu, orang tua harus memahami *Game Online* dan berkomunikasi dengan anak secara efektif untuk meningkatkan interaksi yang sehat. (MOCH RAFLI ALMADANI, n.d.)



Gambar 6. Dampak komunikasi Orang Tua dan Anak

Gambar 6 menunjukkan bahwa 31,3% orang tua merasa dampak *Game Online* terhadap komunikasi anak dan keluarga menjadi negatif, 25% lainnya merasa sangat negatif. Sedangkan 37,5% lainnya merasa komunikasinya terkadang positif dan kadang juga negatif.

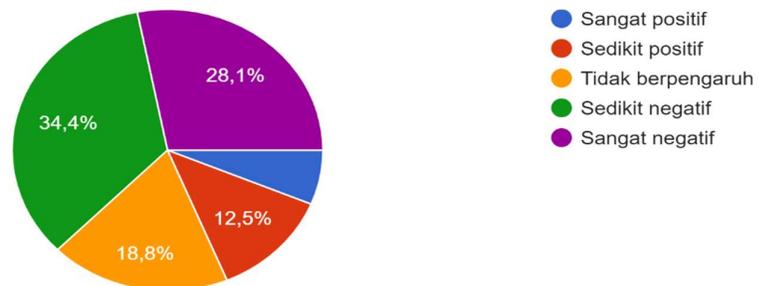
Anak-anak yang terlalu sering bermain *Game Online* cenderung menghabiskan waktu berjam-jam di depan layar, mengurangi kesempatan untuk berinteraksi dan berkomunikasi secara langsung dengan anggota keluarga mereka. Akibatnya, orang tua merasa dampak *Game Online* terhadap komunikasi anak-anak dan keluarga menjadi negatif. Dalam kehidupan sehari-hari, interaksi langsung ini sangat penting untuk membangun ikatan keluarga yang kuat, dan mengembangkan keterampilan sosial yang penting.



Gambar 7. Komunikasi orang tua dan anak.

56,3% orang tua menyatakan bahwa komunikasi mereka dengan anak menjadi jarang setelah adanya *Game Online*, dan 21,9% menyatakan hampir tidak pernah terjadi komunikasi akibat *Game Online* (gambar 7).

Game Online membuat anak mengabaikan tidur, hobi, dan bahkan bersosialisasi. Orang tua mengatakan bahwa setelah *Game Online* muncul, anak-anak sering mengalihkan perhatian mereka dari komunikasi langsung dengan orang tua ke game tersebut. Anak-anak yang bermain *Game Online* cenderung lebih tertarik dan terlibat dalam aktivitas virtual yang menarik dan seringkali adiktif, sehingga mereka seharusnya menghabiskan waktu untuk berbicara dengan orang tua mereka. Ini dapat mengakibatkan kurangnya interaksi sehari-hari di rumah karena anak-anak mungkin lebih suka menghabiskan waktu di dunia virtual daripada berbagi waktu dengan orang tua untuk kegiatan atau bahkan percakapan.

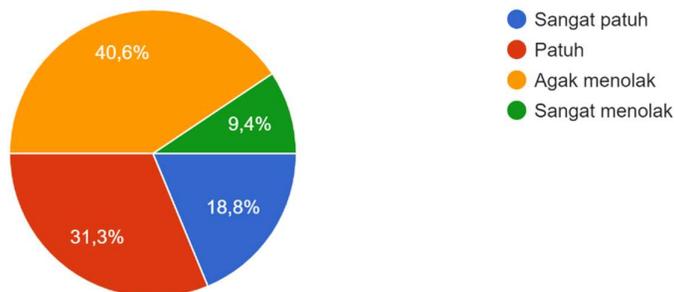


Gambar 8. Pengaruh *Game Online*

Dari 32 responden, 34,4% orang tua menyatakan bahwa *Game Online* berpengaruh sedikit negatif terhadap komunikasi mereka dengan anak, sedangkan 28,1% lainnya merasa

komunikasi mereka sangat negatif bahkan terdapat 18,8% yang merasa itu tidak berpengaruh sama sekali.

Kebanyakan remaja dan anak-anak tidak bisa berkomunikasi dengan baik pada situasi tatap muka. Jadi, peran orang tua sangat penting untuk melatih komunikasi di antara anak dan orang tua agar tidak berubah karena *Game Online*.

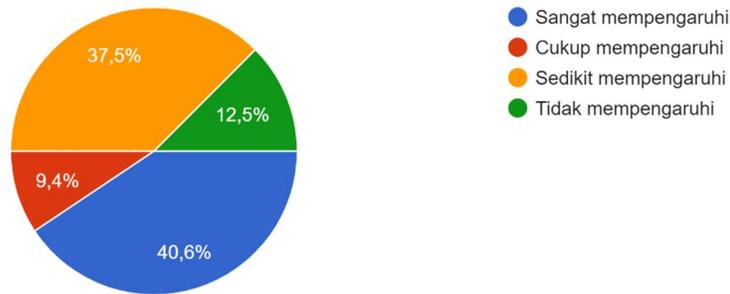


Gambar 9. Reaksi Anak ketika diminta berhenti

Pada gambar ke 9, terlihat bahwa 40,6% anak agak menolak ketika diminta oleh orang tua nya berhenti saat bermain *Game Online*, 31,3% anak patuh untuk berhenti sedangkan 18,8% lainnya bahkan sangat patuh.

Dari persentase di atas, dapat disimpulkan bahwa meskipun beberapa anak tetap patuh, ada juga yang menolak. Ketika diminta untuk berhenti bermain *Game Online*, anak-anak sering menolak karena mereka merasa terlibat dalam aktivitas yang menyenangkan dan memuaskan secara emosional. *Game Online* biasanya menawarkan tantangan, prestasi, dan kesempatan untuk berinteraksi dengan teman-teman daring yang sulit untuk dihentikan secara tiba-tiba.

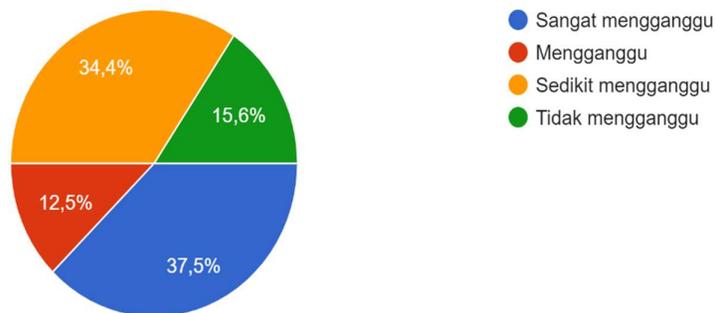
Sebaliknya, beberapa anak tunduk ketika diminta berhenti karena mereka tahu betapa pentingnya menjaga keseimbangan waktu antara bermain game dan aktivitas lain. Mereka mungkin telah diajari oleh orang tua tentang batasan waktu yang sehat untuk menggunakan perangkat elektronik atau permainan, atau mereka mungkin telah memiliki pengalaman buruk sebelumnya yang mendorong mereka untuk mematuhi aturan yang telah ditetapkan.



Gambar 10. Pengaruh terhadap tugas sekolah.

Terdapat 40,6% orang tua yang menyatakan bahwa *Game Online* sangat mempengaruhi kinerja anak dalam menyelesaikan tugas sekolah, 37,5% menyatakan hal tersebut cukup mempengaruhi sedangkan 12,5% orang tua merasa itu tidak memiliki pengaruh terhadap kemampuan anak mereka dalam menyelesaikan tugas sekolah. (Gambar 10)

Anak-anak terlalu terlibat dalam permainan sehingga mereka tidak belajar. *Game* intens sering menarik perhatian anak dan menawarkan hadiah instan, seperti poin atau level-up, yang dapat mengalihkan perhatian mereka dari tugas sekolah. Orang tua yang berpendapat bahwa *Game Online* tidak memengaruhi anak-anak mereka mungkin melihat bahwa anak-anak mereka dapat mengatur waktu antara bermain game dan mengerjakan tugas sekolah dengan baik, atau bahwa bermain game dapat membantu mereka meningkatkan keterampilan kognitif mereka atau strategi yang bermanfaat dalam belajar. Perbedaan perspektif ini sering kali mencerminkan pengalaman dan observasi pribadi orang tua tentang bagaimana anak-anak mereka berperilaku dan berprestasi akademik saat bermain *Game Online* .

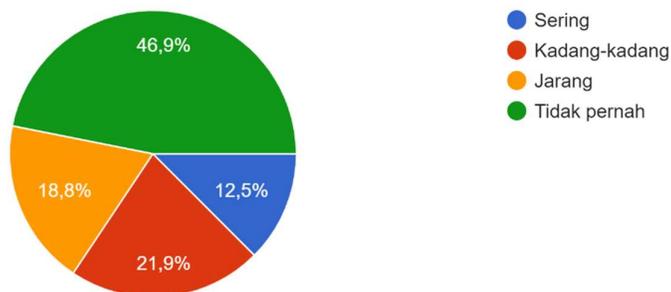


Gambar 11. Dampak terhadap waktu tidur anak.

Dalam diagram tersebut, terdapat 37,5% anak telah terganggu jam tidurnya dari waktu yang dianjurkan oleh kesehatan anak. Sehingga banyak anak yang rela begadang hanya untuk bermain game dalam waktu yang cukup lama.

Tetapi tidak semua anak yang jam tidurnya lewat sesuai yang dianjurkan. Ada 15,6% anak yang jam tidurnya tidak terganggu dikarenakan sebuah *Game Online* . Jadi intinya kita

sebagai orang tua harus melarang anak untuk bermain game dalam waktu yang cukup lama, karena bermain game yang cukup lama dapat merusak kesehatan fisik dan mental seorang anak.

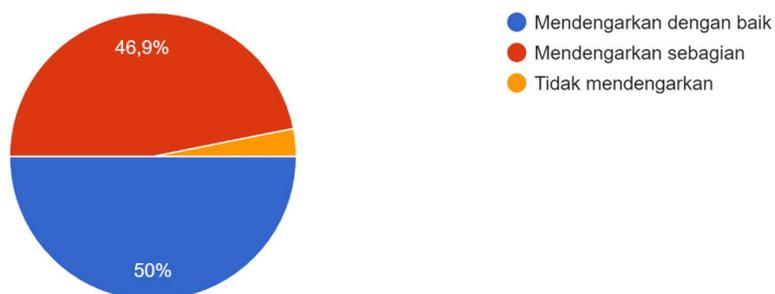


Gambar 12. Sikap frustrasi anak setelah bermain game

Pada gambar ke 12, terlihat bahwa 46,9% bahwa pandangan orang tua tidak menunjukkan bahwa anaknya terlihat frustrasi atau marah dikarenakan sebuah *Game Online*. Jadi dalam data tersebut seorang anak hanya bermain game untuk mencari hiburan tersendiri

Tetapi ada 12,5% menunjukkan anak bersikap frustrasi atau marah dikarenakan sebuah *Game Online*. Seharusnya peran orang tua harus menasehati agar anak tersebut tidak mempunyai sifat yang sangat kasar dikarenakan sebuah game.

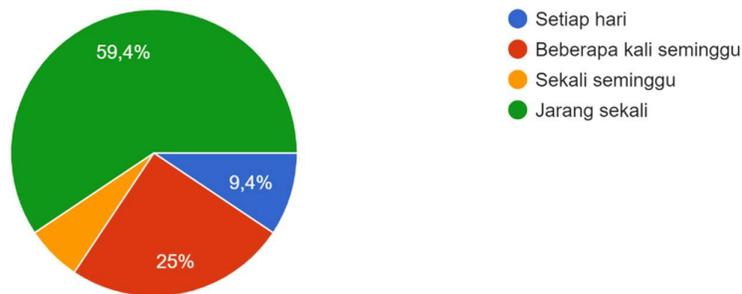
Pentingnya peran orang tua terhadap pengawasan dalam bermain game agar anak tersebut tidak mudah marah atau juga berkata yang tidak sepatasnya diucapkan dan juga memantau agar anak tidak terjerumus ke suatu sifat yang tidak benar.



Gambar 13. Respons anak kepada orang tau.

Pada riset kali ini, sebanyak 50% anak mendengarkan atau mentaati perintah dari yang di ucapkan oleh orang tuanya. Berarti dari setengah anak dari diagram tersebut tidak membantah orang tuanya dan mendengarkan larangan apa saja yang orang tuanya berikan.

Sedangkan itu, anak yang mendengarkan sebagian perintah dari orang tuanya hanya sebanyak 46,9%. Ini merupakan setengah dari data “Anak yang mendengarkan dengan baik”. Sedangkan itu sedikit anak yang tidak mendengarkan orang tuanya, sehingga persentasenya tersebut tidak terlihat.



Gambar 14. Seberapa sering anak bermain game dengan temannya.

Dari presentasi di atas ialah, seorang anak jarang sekali bermain game dengan temannya. Dikarenakan mungkin saat anak duduk dibangku sekolah dasar, anak lebih banyak bermain dengan teman-temannya di sekolah. Juga anak sekolah dasar lebih sering bermain permainan tradisional seperti kelereng, gobak sodor, dan juga lompat tali. Dalam hal ini diagram tersebut menunjukkan sebanyak 59,4% anak jarang sekali bermain game dengan temannya.

Selain itu, 25% anak menunjukkan bahwa ia bermain game diberikan oleh orangtuanya hanya beberapa kali dalam satu minggu. Ini dikarenakan agar anak tersebut mudah berbaur dengan temannya diluar sana tidak dengan teman onlinenya dan juga tidak kecanduan *Game Online*. Kemudian diagram di atas menunjukkan juga bahwa 9,4% anak bermain *Game Online* dengan temannya dalam waktu setiap hari.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa *Game Online* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kualitas komunikasi orang tua dan anak di SDN 104188 Medan Kriyo. Berdasarkan data dari 32 responden, ditemukan bahwa sebagian besar orang tua tidak menyetujui pemberian gadget kepada anaknya untuk bermain *Game Online*, terutama karena khawatir akan dampak negatifnya terhadap komunikasi dan interaksi keluarga.

Di sisi lain, ada beberapa aspek positif yang perlu diperhatikan. Beberapa anak terlihat masih menuruti perintah orang tuanya untuk berhenti bermain game, sementara beberapa orang tua merasa komunikasinya tidak terganggu dengan adanya *Game Online*. Selain itu, *Game*

Online dapat memberikan manfaat seperti peningkatan keterampilan kognitif dan strategis, yang dapat bermanfaat dalam lingkungan belajar jika dikelola dengan tepat.

Secara keseluruhan, penelitian ini menyoroti pentingnya peran orang tua dalam mengelola penggunaan *Game Online* oleh anak-anak mereka. Orang tua harus dengan bijak menetapkan batasan waktu untuk bermain game dan berpartisipasi aktif dalam aktivitas anak-anak mereka untuk meningkatkan komunikasi dan hubungan keluarga. Melalui pendekatan yang seimbang dan peraturan yang tepat, dampak negatif dari *Game Online* dapat diminimalkan sekaligus memaksimalkan manfaat positifnya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pedoman bagi orang tua dalam mengelola penggunaan teknologi oleh anak-anaknya di era digital ini

DAFTAR PUSTAKA

- Anggun Wijayanti. (n.d.). *Analisis dampak game online terhadap konsentrasi belajar peserta didik di SMK Miftahul Ulum Bandar Lampung*.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi Revisi). Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Irianto, A. B. P., Wisnu, A. M. P., Aprilli, D. I. P., Hermawan, H. R., & Immanuel, V. (2019). Game online dan pengaruhnya terhadap komunikasi dalam keluarga (Studi kasus Tambakbayan Yogyakarta). *Sebatik*, 23(2), 381–386. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v23i2.786>
- Moch Rafli Almadani. (n.d.). *Analisis kualitas komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak pecandu game online di Desa Mumbulsari Jember*.
- Nirmayati, F., & Christantyawati, N. (2022). Komunikasi keluarga orang tua dan anak usia 8-10 tahun yang kecanduan game online. *Jurnal Communicare Scientia*. Retrieved from <https://ejournal.unitomo.ac.id/index.php/jcs/>
- Rendika Syahrana Putra Bhayangkara. (2022). Pola komunikasi orang tua terhadap anak pecandu game online PUBG di Desa Gemuh Blanten RT 07 RW 03 Kec. Gemuh Kab. Kendal.
- Selvia, O., & Dona, R. (n.d.). Upaya orang tua mengatasi kecanduan bermain game online pada anak di Desa Buatan II Kecamatan Koto Gasib Kabupaten Siak (Vol. 10).
- Syawal, M. (2021). Interaksi keluarga pecandu game online di Gampong Kutabuloh Dua Kecamatan Meukek, Kabupaten Aceh Selatan.