



Pengaruh Game Online “Mobile Legend” dan Psikologi Anak Terhadap Efektivitas Komunikasi Antar Pribadi dalam Keluarga

*Rosy Febriani Daud, Marini, Della Monica

Ilmu Komunikasi, Fakultas Hukum dan Ilmu Sosial, Universitas Muhammadiyah Kotabumi
Jalan Hasan Kepala Ratu No. 1052 Sindang Sari Kotabumi, Lampung Utara, 34517

*Email Korespondensi: rosy.daud@umko.ac.id

Abstrak

Keberadaan teknologi yang modern tidak menutup kemungkinan mengalih pandangan anak-anak untuk beraktivitas dalam dunia internet. Kecanduan game online menimbulkan komunikasi tidak efektif sehingga mengganggu psikologi anak dan efektivitas komunikasi antar pribadi seorang anak kepada kedua orangtuanya. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana Pengaruh Game Online “mobile legend” Pada Psikologi Anak Terhadap Efektivitas Komunikasi Antar Pribadi Dalam Keluarga. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh Game Online “mobile legend” Pada Psikologi Anak Terhadap Efektivitas Komunikasi Antar Pribadi Dalam Keluarga. Penelitian ini menggunakan metode penelitian survei, yakni penelitian yang mangambil sample dari satu populasi dan menggunakan kuisioner sebagai alat pengumpul data yang pokok. Pendekatan yang digunakan penelitian adalah pendekatan kuantitatif yaitu data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Hasil penelitian yang didapat adalah Hasil uji t, dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, semua nilai Sig dari koefisien regresi lebih besar dari 0,05, sehingga dapat menunjukkan pengujian yang terdiri dari game online dan psikologi anak secara parsial berpengaruh negatif dan signifikan terhadap efektivitas komunikasi antar pribadi anak remaja dalam keluarga di Perumahan Kuto Alam Kotabumi Selatan dengan demikian hipotesis pertama tidak terbukti. Lalu dapat dilihat dari hasil uji F diperoleh nilai sig sebesar 0,000. Dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, ternyata nilai sig $> 0,05$, sehingga menunjukkan pengujian yang signifikan. Ini berarti variabel game online dan psikologi anak secara simultan berpengaruh negatif dan signifikan terhadap efektivitas komunikasi antar pribadi anak remaja dalam keluarga di Perumahan Kuto Alam Kotabumi Selatan dengan demikian hipotesis kedua yang diajukan tidak terbukti.

Kata kunci: Game Online; Psikologi Anak; Efektivitas Komunikasi Antar Pribadi.

The Influence of the Online Game "Mobile Legend" and Child Psychology on the Effectiveness of Interpersonal Communication in the Family

Abstract

The existence of modern technology does not rule out the possibility of diverting children's views to activities in the internet world. Addiction to online games causes ineffective communication that interferes with child psychology and the effectiveness of a child's interpersonal communication with his parents. The formulation of the problem in this study is how the influence of "mobile legend" online games on child psychology on the effectiveness of interpersonal communication in the family. The purpose of this study was to analyze the influence of the "mobile legend" online game on child psychology on the effectiveness of interpersonal communication within the family. This study used a survey research method, namely research that took a sample from one population and used a questionnaire as the main data collection tool. The approach used in this research is a quantitative approach, namely research data in the form of numbers and analysis using statistics. The research results obtained are the results of the t test, with a significance level of $\alpha = 0.05$, all Sig values of the regression coefficients are greater than 0.05, so that it can show that the test consisting of online games and child psychology partially has a negative and significant effect on the effectiveness of interpersonal communication among adolescents in families at Kuto Alam Kotabumi Selatan Housing, thus the first hypothesis is not proven. Then it can be seen from the results of the F test obtained a sig value of 0.000. With a significance level of $\alpha = 0.05$, it turns out that the sig value is > 0.05 , indicating a significant test. This means that online game variables and child psychology simultaneously have a negative and significant effect on the effectiveness of interpersonal communication among adolescent children in families at Kuto Alam Kotabumi Selatan Housing, thus the second hypothesis proposed is not proven.

Keywords: Online Games; Child Psychology; Effectiveness of Interpersonal Communication.

How to Cite: Daud, R. F., Marini, M., & Monica, D. (2022). Pengaruh Game Online “Mobile Legend” dan Psikologi Anak Terhadap Efektivitas Komunikasi Antar Pribadi dalam Keluarga. *Empiricism Journal*, 3(2), 254–263. <https://doi.org/10.36312/ej.v3i2.1005>



<https://doi.org/10.36312/ej.v3i2.1005>

Copyright© 2022, Daud, et al.

This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



PENDAHULUAN

Teknologi komunikasi modern via internet atau jejaring sosial seperti gadget, tablet, smartphone, dan lain-lain yang dapat mengakses informasi baik pendidikan, politik, ekonomi entertainment hingga hiburan. (Permana, 2015) menyatakan bahwa komunikasi masyarakat saat ini semakin modern dan canggih, hal ini menyebabkan tuntutan manusia terhadap kebutuhan informasi, hiburan, dan segala bentuk aktivitas yang ada di internet. Hal seperti ini melahirkan kemajuan yang signifikan dalam bidang teknologi, informasi, hiburan yang tidak mengenal batas jarak, ruang, dan waktu. Dalam kehidupan sehari-hari, setiap orang pasti melakukan proses komunikasi. Seperti yang dilakukan dalam proses komunikasi adalah bagian dari penyampaian pesan yang berdampak pada efek. Komunikasi yang baik dan efektif, akan memberikan dampak yang baik, begitu juga sebaliknya. Dari proses tersebut akan terbentuk interaksi antar sesama mahluk sosial dalam menyampaikan pesan melalui proses komunikasi yang bersifat timbal-balik.

Komunikasi antar pribadi (*Interpersonal Communication*) pada hakikatnya adalah interaksi antara seorang individu dan individu lainnya dimana terdapat lambang-lambang pesan secara efektif digunakan, terutama dalam hal komunikasi antar manusia menggunakan bahasa, (Soyomukti, 2012). Dalam komunikasi interpersonal tentunya terdapat proses pertukaran informasi atau komunikasi yang dilakukan oleh dua orang secara langsung atau tidak langsung sehingga komunikasi dapat melihat dampak maupun reaksi yang diberikan oleh lawan bicaranya secara verbal maupun non-verbal. Komunikasi antar pribadi atau secara ringkas berkomunikasi, merupakan keharusan bagi setiap manusia. Terlebih lagi dalam kehidupan keluarga yang setiap hari selalu bersama, ini akan menimbulkan berbagai macam bentuk pesan yang disampaikan antara orang tua dengan anak ataupun sebaliknya, (Supratiknya, 2016).

Sebagai orang tua tentunya sangat mempunyai peran penting dalam kehidupan keluarga terutama untuk anak-anaknya. Orang tua harus mampu menyampaikan pesan yang baik dan benar supaya anak-anak menurutinya, selain dari itu anak juga akan menerapkan dalam kehidupannya jika orang tua selalu memberikan pesan yang baik kepada anak-anaknya. Seorang anak dapat melakukan sesuatu dengan baik jika berpikir bahwa dia mampu untuk melakukannya. Sebaliknya, akan gagal jika berpikir bahwa dia akan gagal melakukannya. Dan apa yang dipikirkan anak ini sangat bergantung pada kekuatan komunikasi yang disampaikan oleh orang tua, (Junita, 2005).

Di dalam keluarga, proses komunikasi sangat diperlukan untuk membentuk keharmonisan. Karena dari proses komunikasi, akan terwujud apa yang diinginkan, termasuk menjaga hubungan dengan anak agar berjalan dengan baik. Banyak kendala yang muncul dalam keluarga apabila orang tua tidak mampu menciptakan suasana kehidupan keluarga yang kondusif. Misalnya sering terjadi konflik antara orang tua dengan anak, maka akan menyebabkan kerenggangan hubungan. Sehingga kesenjangan demi kesenjangan akan terjadi. Maka dari itu, proses komunikasi diperlukan untuk membuat pola komunikasi dapat berjalan dengan baik. Terlebih seiring dengan berkembangnya zaman, keberadaan teknologi yang modern tidak menutup kemungkinan mengalih pandangan anak-anak untuk beraktivitas dalam dunia internet. Selain daripada melakukan komunikasi melalui media internet anak-anak juga akan mencari hiburan lainnya seperti bermain game online bersama dengan teman-temannya diluar rumah.

Dengan banyaknya akses anak untuk bermain game online, akan menimbulkan banyak dampak yang terjadi, salah satunya akan membuat seorang anak yang bermain game online menjadi ketergantungan, akibatnya mereka berada berjam-jam di depan komputer untuk bermain game online. Banyak sekali kasus-kasus yang terjadi ketika anak sudah menjadi candu game online, diantaranya banyak anak-anak yang bolos sekolah untuk bermain game online, mengabaikan tugas di sekolah, selain itu banyak anak yang meminta uang kepada orang tua dengan alasan apapun, dan kadang berbohong kepada orang tuanya demi untuk bermain game online. Kecanduan game online menimbulkan komunikasi tidak efektif sehingga mengganggu psikologi anak dan efektivitas komunikasi antar pribadi seorang anak kepada kedua orangtuanya. Oleh karena itu, anak membutuhkan motivasi, bimbingan, serta dorongan seseorang untuk dapat mengembangkan kemampuannya dan meningkatkan komunikasi antar pribadi dalam keluarga, sebab anak terlahir dari segala kelemahan sehingga tanpa orang lain anak tidak mungkin dapat mencapai taraf kemanusiaan yang normal. Maka

dalam keluarga dibutuhkan ketrampilan serta tanggung jawab untuk memberikan pendidikan terhadap anak. Game online telah mendapat banyak perhatian dari masyarakat luas. Game online adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang pada waktu bersamaan melalui jaringan internet, (Adams & Rollings, 2007).

Berdasarkan hal tersebut Penulis mengkaji tentang pengaruh game online "mobile legend" pada psikologi anak terhadap efektivitas komunikasi antar pribadi dalam keluarga. Dimana hal tersebut mempunyai beberapa keunikan seperti seorang anak berupaya untuk berusaha mencari waktu luang dari orangtuanya untuk bermain game online "mobile legend", selain itu juga terdapat anak yang bermain game online "mobile legend" diluar rumah dengan berbohong karena takut dimarah orangtua nya. Sehingga tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk menganalisis besar atau tidaknya Pengaruh Game Online "mobile legend" Pada Psikologi Anak Terhadap Efektivitas Komunikasi Antar Pribadi Dalam Keluarga. Asumsi dalam penelitian ini adalah "Jika efektivitas komunikasi antar pribadi dalam keluarga berjalan dengan baik, maka komunikasi antar pribadi pada anak terhadap keluarga tidak akan dipengaruhi Game Online dan psikologi anak tidak akan dipengaruhi.

METODE

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian survei, metode penelitian survei adalah penelitian yang mengambil sample dari satu populasi dan menggunakan kuisioner sebagai alat pengumpul data yang pokok. Survei dapat dilakukan dengan cara sensus maupun sampling terhadap hal-hal nyata dan tidak nyata, (Sunyoto, 2013). Pada penelitian ini survei menggunakan kuesioner sebagai alat mengambil data. Survei menganut aturan pendekatan kuantitatif, yaitu semakin besar sample, hasilnya semakin mencerminkan populasi. Penelitian survei dapat digunakan untuk menguraikan (deskriptif), pada penelitian ini peneliti ingin menjelaskan tentang ada atau tidaknya pengaruh Game Online pada anak terhadap efektivitas komunikasi antar pribadi dalam keluarga.

Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014). Populasi dalam penelitian ini adalah 30 orang tua di Perumahan Kuto Alam Permai Kelurahan Tanjung Harapan Kecamatan Kotabumi Selatan Kabupaten Lampung Utara. Sedangkan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif atau mewakili (Sugiyono, 2014). Karena di dalam penelitian ini penulis mengambil semua populasi menjadi sampel maka peneliti menggunakan teknik sampel *sampling purposive*. *Sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel yang lebih mengutamakan tujuan penelitian dari pada sifat populasi dalam menentukan sampel penelitian, (Bungin, 2005). Sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive*, sebanyak 30 orang tua untuk peneliti sebarkan kuisioner.

Instrumen Penelitian

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa kuisioner dalam bentuk Skala Likert yang dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2014). Kuisioner tersebut berisi pernyataan/pertanyaan yang dijabarkan dan memuat indikator-indikator.

Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian, yakni menggunakan beberapa teknik antara lain: 1.Teknik Kuesioner dimana kuesioner yang digunakan untuk mengumpulkan data oleh peneliti dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang relevan, secara umum isi kuesioner yang dibuat oleh peneliti berisi pertanyaan tentang fakta (nama, pendidikan dan identitas lain), pendapat, sikap, persepsi diri dan tentang kepribadian dari responden; 2.Wawancara merupakan pengumpulan data secara langsung kepada responden melalui interview secara langsung berhadapan dengan responden; 3. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data-data tertulis yang berupa dokumen-

dokumen, arsip-arsip, serta data-data tertulis yang berhubungan serta mendukung penelitian ini.

Teknik Analisis Data

Analisis regresi berganda

Untuk mengetahui adanya pengaruh variabel *independent* (*game online* dan psikologi anak) dengan variabel *dependent* (efektivitas komunikasi antarpribadi) digunakan persamaan *regresi sederhana*, maka persamaannya dicari dengan rumus :

$$Y = a + b_1 X_1 + b_2 X_2$$

Dimana :

Y = Variabel terikat (efektivitas komunikasi antarpribadi)

X₁ = Variabel bebas (*game online*)

X₂ = Variabel bebas (psikologi anak)

a = Nilai intercept (konstan)

b₁,b₂ = koefesien regresi

Penghitungan dilakukan dengan SPSS

Uji Hipotesis

Uji F

Setelah dilakukan perhitungan dengan menggunakan SPSS, maka kemudian dilakukan uji F dengan level significant 0,05

Menguji hipotesis digunakan t test sebagai berikut :

H₀ : b₁=b₂=b=0 artinya tidak ada pengaruh yang berarti antara variabel X₁,X₂ secara simultan terhadap variabel Y.

H₁ : b₁,b₂ ≠ 0 artinya ada pengaruh yang berarti antara variabel X₁,X₂

Secara simultan terhadap variabel Y.

Uji t (Uji parsial)

Hal ini dilakukan untuk menguji hipotesa kerja, cara yang digunakan adalah dengan level signifikan (0,05) masing-masing variabel bebas. Jika nilai signifikan > 0,05 maka H₀ ditolak dan H₁ diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas

Hasil uji validitas dan reliabilitas menyatakan bahwa semua butir pertanyaan yang digunakan dalam penelitian ini adalah valid dan reliabel. Untuk mengetahui apakah koefisien regresi merupakan koefisien yang BLUE atau tidak, maka harus dilakukan pemeriksaan terhadap asumsi-asumsinya sebagai berikut:

Pengujian Prasyarat Analisis

Uji Normalitas

Beberapa metode uji normalitas yaitu dengan melihat penyebaran data pada sumber diagonal pada grafik Normal P-P Plot of regression standardized residual (metode grafik) atau dengan uji OneSample Kolmogorov Smirnov (Ghozali, 2011). Untuk memeriksa kenormalan, dalam penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov Smirnov. Hasil output SPSS diperoleh:

Tabel 1. Uji Kolmogorov-Smirnov Test One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	5,41913646
Most Extreme Differences	Absolute	,095
	Positive	,095
	Negative	-,084
Test Statistic		,095

Asymp. Sig. (2-tailed)	,200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.	
b. Calculated from data.	
c. Lilliefors Significance Correction.	
d. This is a lower bound of the true significance.	

Melihat tabel diatas, terlihat bahwa nilai Asymp. Sig sebesar 0,200 dengan menggunakan taraf signifikansi (α) sebesar 0,05, ternyata nilai Asymp. Sig $> 0,05$, sehingga residual berdistribusi normal.

Uji Multikolinearitas

Uji multikolinieritas bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas (independen). Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi diantara variabel independen. Jika variabel independen saling berkorelasi, maka variabel-variabel ini tidak ortogonal. Variabel orthogonal adalah variabel independen yang nilai korelasi antar sesama variabel independen sama dengan nol (Ghozali, 2011).

Untuk mengetahui ada tidaknya masalah multikolinearitas, maka dari itu digunakanlah metode Marquardt, dengan melihat nilai Variance Inflation Faktor (VIF). Hasil SPSS diperoleh sebagai berikut:

Tabel 2. Uji Multikolinearitas

Coefficients^a

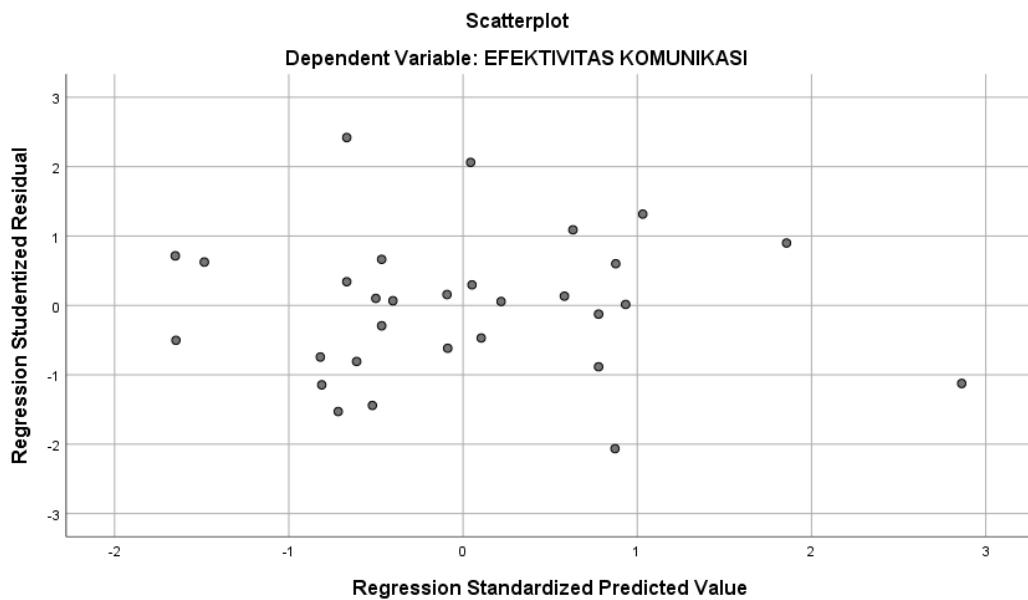
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		Collinearity Statistics		
	B	Std. Error	Beta	t	Sig.	Tolerance	VIF
1	(Constant)	51,548	13,387		3,851	,001	
	Game Online	,265	,205	,241	1,292	,207	,962
	Psikologi Anak	-,175	,132	-,246	-1,321	,198	,962
							1,039

a. Dependent Variable: Efektivitas Komunikasi

Dengan berdasarkan Tabel diatas dapat kita diketahui bahwa nilai VIF masing-masing variabel bebas terhadap variabel bebas yang lain lebih kecil dari 10, hal ini berarti menunjukkan tidak ada gejala multikolinearitas pada masing-masing variabel bebas. Dasar pengambilan keputusan Uji Multikolinieritas Tolerance dan VIF adalah sebagai berikut: Menurut Imam Ghozali tidak terjadi gejala Multikolinieritas, jika nilai tolerance $> 0,100$ dan nilai VIF $< 10,00$; Nilai Tolerance $0,962 > 0,100$; VIF $1,007 < 10,00$. Kesimpulannya adalah tidak ada gejala Multikolinieritas.

Uji Heteroskedastisitas

Untuk dapat mengetahui ada atau tidaknya masalah heteroskedastisitas perlu dilakukan pengujian dengan teknik uji Glejser. Tidak terjadi heteroskedastisitas, jika tidak ada pola yang jelas (bergelombang melebar kemudian menyempit) pada gambar scatterplots, serta titik-titik menyebar diatas dan dibawah angka 0 pada sumbu Y (Ghozali, 2011). Berdasarkan hasil output SPSS adalah sebagai berikut:

**Gambar 1.** Uji Heterokedastisitas

Dasar pengambilan keputusan uji heteroskedastisitas adalah scatterplot dan kesimpulan bahwa tidak ada gejala heteroskedastisitas.

Uji Autokorelasi

Untuk dapat memeriksa ada atau tidaknya autokorelasi, dalam penelitian ini menggunakan teknik uji Durbin-Watson. Salah satu cara yang umum digunakan untuk mendeteksi adanya autokorelasi dalam regresi linear berganda adalah dengan Uji Durbin Watson (DW). Uji D-W merupakan salah satu uji yang banyak dipakai untuk mengetahui ada tidaknya autokorelasi.

Melihat data dari output SPSS diperoleh nilai Durbin Watson (DW) sebesar 0,657. Dengan taraf signifikansi (α) sebesar 0,05; maka dari itu diperoleh nilai DL = 1,2837 dan DU = 1,5666. Ternyata nilai DW = 2,7163 terletak diantara DU dan 2 (DU < DW < 2), sehingga dapat dikatakan tidak ada autokorelasi. Jadi asumsi tidak ada autokorelasi yang terpenuhi.

Tabel 3. Uji AutokorelasiModel Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted Square	R Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	,309 ^a	,096	,029	5,44310	,657

a. Predictors: (Constant), Psikologi Anak, Game Online

b. Dependent Variable: Efektivitas Komunikasi

Dalam bukunya (Santoso, 2012) pada pengambilan keputusan ada atau tidaknya autokorelasi dengan menggunakan Durbin Watson Test (D-W Test) adalah sebagai berikut:

- Bila nilai D-W terletak dibawah -2 berarti diindikasikan ada autokorelasi positif.
- Bila nilai D-W terletak diantara -2 sampai +2 berarti di indikasikan tidak ada autokorelasi.
- Bila nilai D-W diatas +2 berarti di indikasikan ada autokorelasi negatif.

X_1 = Game Online

X_2 = Psikologi Anak

Y = Efektivitas Komunikasi

N = 30

d	dl	du	4-dl	4-du
0,657	1,2837	1,5666	2,7163	2,4334

Karena = du < d < 4-du

= 1,5666 < 0,657 < 2,4334

Kesimpulan = Tidak Terdapat Autokorelasi

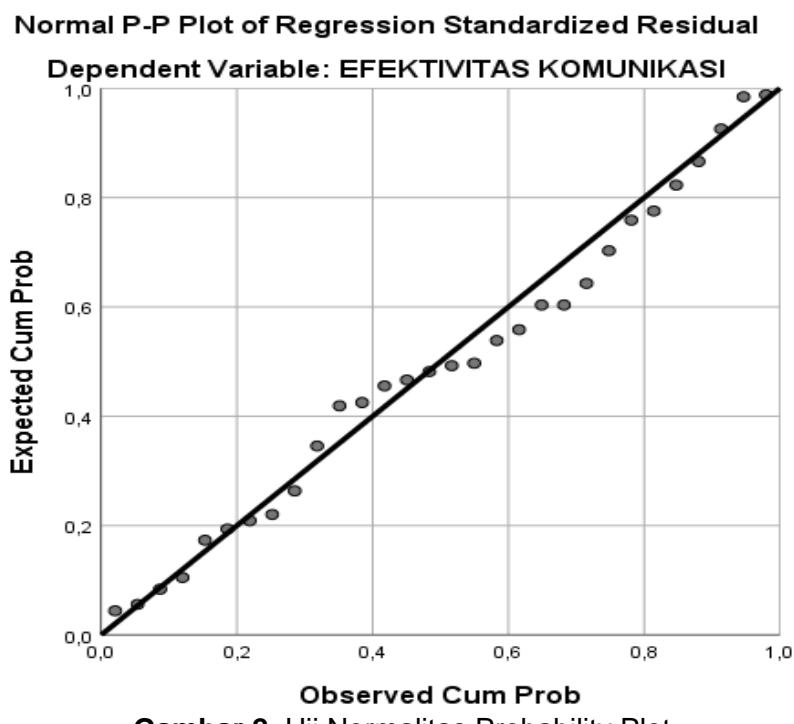
Uji Regresi Linear Berganda

Analisis regresi linier berganda digunakan untuk meramalkan bagaimana keadaan (naik turunnya) variabel dependen, bila dua arah atau lebih variabel independen sebagai faktor prediktor dimanipulasi (dinaik turunkan nilainya) jadi analisis regresi ganda akan dilakukan bila jumlah variabel independennya minimal 2 (dua) (Sugiyono, 2013:277). Ada beberapa teknik atau metode uji normalitas yaitu dengan cara melihat penyebaran data pada sumber diagonal pada grafik Normal P-P Plot of regression standardized residual (metode grafik) atau dengan uji One Sample Kolmogorov Smirnov (Imam Ghazali, 2011:173).

Dengan berdasarkan perhitungan menggunakan bantuan aplikasi software yaitu SPSS dapat dituangkan hasil analisis regresi linier berganda sebagai berikut:

Uji Normalitas Probability Plot

Dasar pengambilan keputusan Uji Normalitas Probability Plot menurut Imam Ghazali (2011:161) model regresi dikatakan berdistribusi normal jika data plotting (titik-titik) yang menggambarkan data sesungguhnya mengikuti garis diagonal.



Gambar 2. Uji Normalitas Probability Plot

Kesimpulan Uji Normalitas Probability Plot adalah Model Regresi berdistribusi Normal.

Uji Parsial (Uji t)

Uji t pada dasarnya dilakukan untuk menguji pengaruh dari masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikatnya. Dasar pengambilan keputusan Uji t Parsial (Regresi Linear Berganda) berdasarkan nilai signifikansi. Menurut Imam Ghazali (2011) jika nilai $Sig < 0,05$ maka artinya variabel independent (X) secara parsial berpengaruh terhadap variabel dependent (Y).

Tabel 4. Regresi Linear Berganda
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1 (Constant)	51,548	13,387		3,851	,001
Game Online (X1)	,265	,205	,241	1,292	,207
Psikologi Anak (X2)	-,175	,132	-,246	-1,321	,198

a. Dependent Variable: Efektivitas Komunikasi (Y)

Kesimpulan:

- Nilai Sig Variabel (X_1) = 0,207 > 0,05 artinya Game Online (X_1) tidak berpengaruh terhadap Efektivitas Komunikasi (Y)
- Nilai Sig Variabel (X_2) = 0,198 > 0,05 artinya Psikologi Anak (X_2) tidak berpengaruh terhadap Efektivitas Komunikasi (Y)

Sedangkan dasar pengambilan keputusan Uji t Parsial (Regresi Linear Berganda) berdasarkan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} adalah sebagai berikut:

Menurut V. Wiratna Sujarweni (2014:155) jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka artinya variabel independent (X) secara parsial berpengaruh terhadap variabel dependent (Y).

$$\begin{aligned} \text{Rumus mencari } t_{tabel} &= (\alpha/2; n - k - 1) \\ &= (0,05/2; 30 - 2 - 1) \\ &= (0,025; 27) \\ &= 2,052 \end{aligned}$$

Kesimpulannya adalah variabel $X_1 = 1,292 < 2,052$ dan variabel $X_2 = -1,321 > -2,052$ Game Online (X_1) tidak berpengaruh terhadap Efektivitas Komunikasi (Y) dan Psikologi Anak (X_2) berpengaruh terhadap Efektivitas Komunikasi (Y).

Uji F Simultan

Menurut Achyani & Lestari (2019) Uji F digunakan untuk menguji tingkat signifikan dari pengaruh variabel independen secara serempak terhadap variabel dependen. Dasar pengambilan keputusan Uji F Simultan (Regresi Linear Berganda) berdasarkan nilai Signifikan adalah sebagai berikut:

Menurut Imam Ghazali (2011:101) jika nilai Sig < 0,05 maka artinya variabel independent (X) secara simultan berpengaruh terhadap variabel dependent (Y).

Tabel 5. Uji Regresi Linear Berganda**ANOVA^a**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	84,728	2	42,364	1,430	,257 ^b
	Residual	799,939	27	29,627		
	Total	884,667	29			

a. Dependent Variable: Efektivitas Komunikasi (Y)

b. Predictors: (Constant), Psikologi Anak (X_2), Game Online (X_1)

Uji F Simultan dari variabel independent (X) terhadap variabel dependent (Y) adalah

= Nilai Sig > 0,05

= 0,257 > 0,05

Kesimpulan Uji F Simultan adalah Game Online (X_1), Psikologi Anak (X_2) secara Simultan tidak berpengaruh terhadap Efektivitas Komunikasi (Y). Sedangkan dasar pengambilan keputusan berdasarkan nilai hitung dan tabel adalah sebagai berikut:

Menurut V. Wiratna Sujarweni (2014:154) jika nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka artinya variabel independent (X) secara Simultan berpengaruh terhadap variabel dependent (Y).

$$\begin{aligned} \text{Rumus mencari } F_{tabel} &= (k; n - k) \\ &= (2; 30 - 2) \\ &= 2; 28 \\ &= 3,32 \end{aligned}$$

Kesimpulannya adalah nilai $F_{hitung} > F_{tabel} = 1,430 < 3,32$

Game Online (X_1) dan Psikologi Anak (X_2) tidak berpengaruh terhadap Efektivitas Komunikasi (Y).

Uji Persentase Secara Parsial dan Simultan

Persentase pengaruh yang diberikan variabel (X) baik secara parsial maupun secara simultan terhadap variabel (Y) adalah = $0,096 \times 100 = 9,6\%$

Tabel 6. Uji Regresi Linear Berganda
Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,309 ^a	,096	,029	5,44310

a. Predictors: (Constant), Psikologi Anak (X2), Game Online (X1)

Dengan melihat hasil analisis data yang lolos dari uji asumsi klasik, menunjukkan pengujian yang terdiri dari *game online* dan psikologi anak secara parsial berpengaruh negatif dan signifikan terhadap efektivitas komunikasi antar pribadi anak remaja dalam keluarga di Perumahan Kuto Alam Kotabumi Selatan dengan demikian hipotesis pertama tidak terbukti. Adapun pendapat (Tobing, 2021) bahwa Ketika seseorang bermain *game online* mereka sangat terhanyut sampai seolah-olah terlibat langsung di dalam *game* yang dimainkan sehingga untuk bersosialisasi dengan orang lain cukup sulit. Tidak hanya itu *game mobile online* juga berpengaruh terhadap terpaan media, motivasi bermain dan perilaku imitasi secara simultan terhadap variabel motivasi belajar (Nawawi, et al. 2021).

KESIMPULAN

Dengan berdasarkan data dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti maka dari itu diperoleh kesimpulan yakni Signifikansi untuk variabel *game online* sebesar 0,001 yang lebih besar dari 0,05. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa Ha ditolak sedangkan Ho ditolak, karena *game online* dan psikologi anak berpengaruh negatif terhadap efektivitas komunikasi. Pengaruh *Game Online* terhadap Efektivitas Komunikasi ditunjukkan oleh R Square = 0,108 yang artinya bahwa Keberhasilan Usaha dipengaruhi 0,096 atau 9,6% oleh *Game Online* dan Psikologi Anak selebihnya dipengaruhi oleh faktor lain diluar keluarga.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil kesimpulan penelitian tentang pengaruh game online dalam keluarga, maka peneliti mencoba untuk memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Di dalam keluarga, maka keharmonisan keluarga bisa diciptakan melalui pola komunikasi efektif, dengan cara melakukan pola komunikasi antar pribadi dalam keluarga
2. Pihak sekolah dapat memberikan arahan kepada anak-anak agar tidak kecanduan game online
3. Pihak sekolah juga bisa memberikan edukasi terkait bijak menggunakan teknologi internet untuk hal yang bermanfaat
4. Psikolog anak dapat bekerjasama dengan pihak sekolah untuk membahas pendekatan yang dapat dilakukan agar anak-anak tidak kecanduan game online.
5. Di dalam keluarga, terutama orang tua juga harus memperhatikan anaknya dan menerapkan komunikasi yang baik dalam keluarga.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditujukan untuk semua pihak yang telah terlibat dalam penyelesaian penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E., & Rollings, A., (2007). *Game Design and Development*. USA: New Reader Publishing.
- Bungin, B. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana prenada Media Group
- Ghozali, I. (2011). "Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS".
- Junita, R, (2016), Kemampuan Representasi dan Komunikasi Matematis Peserta Didik SMA Ditinjau dari Prestasi Belajar dan Gaya Kognitif, *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(2)
- Nawawi, M. I., Pathuddin, H., Syukri, N., Alfidayanti., Saputri, S. P., Ramdani, M., Jun, M., Marsuki, M. (2021). Pengaruh *Game Mobile Legends* terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar. *Al Ma' Arief: Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya*. Vol. 3 No.1.

- Permana, A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sistem Pengapian Berbasis Komputer Untuk Pembelajaran Di SMK Ma’arif Salam Magelang. Laporan Penelitian. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Santoso, S. (2012). Statistik Parametik. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Umum.
- Soyomukti, N. (2012). Pengantar Ilmu Komunikasi. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono, (2013), Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. (Bandung: ALFABETA)
- Sugiyono. (2014) Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta.
- Sunyoto, D. (2013). *Teori Kuisioner dan Analisis Data* untuk pemasaran dan perilaku konsumen: Graha Ilmu
- Supratiknya, A. (2016). Komunikasi Antarpribadi. Depok: PT Kanisius.
- Tobing, I. T. Y. (2021). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Komunikasi Interpersonal di SMK Telkom 2 Medan Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Psikologi Konseling*. Vol. 18 No. 1. eISSN: 2502-7190.
- Daud, R. F., & Ibrahim F. E. (2021). Pengaruh Jiwa Wirausaha Dan Manajemen Pemasaran Terhadap Keberhasilan Usaha Pada Agrowisata Lembah Bambu Kuning. *JIKE: Jurnal Ilmu Komunikasi Efek*. Vol. 5 No. 1. e- ISSN 2615-7950. DOI <https://doi.org/10.32534/jike.v5i1.2504>
- Achyani, F., & Lestari, S. (2019). Pengaruh Perencanaan Pajak Terhadap Manajemen Laba. *Riset Akuntansi dan Keuangan Indonesia*, 4(1), 77-88.