

## DAMPAK PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP KEMAMPUAN BERKOMUNIKASI ANAK

Lusi Asmiati<sup>1</sup>, Ika Ari Pratiwi<sup>2</sup>, Much Aryad Fardhani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> FKIP PGSD Universitas Muria Kudus, Jawa Tengah

<sup>1</sup>201633195@std.umk.ac.id, <sup>2</sup>ika.ari@umk.ac.id, <sup>3</sup>arsyad.ardhani@umk.ac.id

Received : February, 2021; Accepted : March, 2021

### Abstract

All students admitted that they had been given cellphones by their parents, and all of them had online game applications. This study aims to explain the impact of using online games on children's communication skills. This research is a descriptive study with a qualitative approach. This research is located in the village of Pagendisan Dukuh, Kampung Metu Pati, Central Java, with the subjects of grade IV elementary school students. Data collection techniques in this study were interviews, questionnaires, observation, and documentation. Data analysis in the study consisted of data collection, data reduction, data display, and verification. Child A starts addicted to online games and has an impact on verbal and nonverbal communication skills in the less category. Child B is an online game addict and has an impact on verbal and non-verbal communication skills in the poor category. Children C are not addicted to online games, even for children C online games have a positive impact, such as getting English words and drawing clothes designs. Child D becomes addicted to playing online games. His addiction to playing online games affects children's communication skills. D. In conclusion, the impact of using online games on children's communication skills depends on the child's category in the intensity of time playing online games.

**Keywords:** *Online Game Impact, Communication Skills*

### Abstrak

Keseluruhan siswa mengaku bahwa mereka sudah diberikan smartphone oleh orangtuanya, dan dari keseluruhan itu semuanya sudah terdapat aplikasi game online. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan dampak dari penggunaan game online terhadap Kemampuan Berkomunikasi Anak. Penelitian ini merupakan sebuah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini berlokasi di desa Pagendisan Dukuh Kampung Metu Pati Jawa Tengah dengan subyek siswa sekolah dasar kelas IV. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu wawancara, angket, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, display data, dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak penggunaan game online terhadap beberapa anak yang dijadikan subyek penelitian adalah terhadap kemampuan komunikasi mereka, yaitu komunikasi verbal dan nonverbal. Anak yang sering bermain game online tidak memiliki kemampuan komunikasi verbal dan nonverbal yang baik. Ketika diminta untuk menyatakan pendapat, anak-anak tidak melakukan hal tersebut. Anak cenderung asyik dengan kegiatannya sendiri. Begitupun ketika diajak berbicara, anak cenderung tidak menjaga kontak mata dengan lawan bicaranya. Kesimpulannya, dampak penggunaan game online terhadap kemampuan komunikasi anak tergantung dari kategori anak dalam intensitas waktu bermain game online.

**Kata Kunci:** *Dampak Game Online, Kemampuan Komunikasi*

**How to Cite:** Asmiati, L., Pratiwi, I.A. & Fardhani, M.A. (2021). Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Kemampuan Berkomunikasi Anak. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi* 8 (1), 37-45.

## PENDAHULUAN

Berbagai kemajuan teknologi dapat kita peroleh dengan mudah salah satunya *smartphone*. Penggunaan *smartphone* yang canggih menimbulkan dampak positif antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak (Novitasari & Khotimah, 2016). Namun jika dalam penggunaannya berlebihan dan di gunakan untuk mengakses hal yang negatif maka penggunaan *smartphone* dapat berdampak negatif. Menurut Irfai dan Arsyad (2020) menyatakan bahwa salah satu dampak negatif dari penggunaan *smartphone* yaitu mampu menyebabkan perilaku anak kurang baik, apabila dalam penggunaannya tidak ada pengawasan yang tepat dari orang tua. Penggunaan yang berlebihan dalam penggunaan *smartphone* yang dilakukan anak-anak biasanya dipergunakan untuk bermain game online. Game online menurut Jannah (2015) adalah game yang bersifat dunia maya dan biasanya dimainkan didalam PC/laptop serta menggunakan media internet sehingga user dari tempat yang berbeda pun bisa bermain bersama dalam satu waktu dan permainan yang sama. Sementara itu, menurut Ariantoro (2016), Game online merupakan aplikasi permainan yang berupa petualangan, pengaturan strategi, simulasi dan bermain peran yang memiliki aturan bermain dan tingkatan-tingkatan tertentu. Game online selalu diyakini memberikan pengaruh negatif kepada para pemainnya. Hal ini terutama karena sebagian besar game yang adiktif dan biasanya tentang kekerasan pertempuran dan berkelahi.

Berdasarkan hasil observasi awal, didapatkan bahwa keseluruhan siswa mengaku bahwa mereka sudah diberikan *smartphone* oleh orangtuanya, dan dari keseluruhan itu semuanya sudah terdapat aplikasi game online. Hasil wawancara menyatakan bahwa para siswa bermain game online ketika dirumah, karena ketika sekolah tidak diperbolehkan untuk membawa telepon genggam. Sementara itu, frekuensi bermain game online oleh para siswa kelas IV adalah setelah pulang sekolah, sore hari, dan malam hari sebelum tidur, bahkan ada yang menyatakan sebelum berangkat sekolah mereka selalu bermain game online. Melihat seringnya frekuensi para siswa bermain game online ternyata berdampak pada minat belajar siswa di rumah. Pembelajaran dilakukan dirumah karena memang negara Indonesia sedang menghadapi pandemi global yaitu virus corona yang tidak memungkinkan siswa untuk belajar disekolah. Oleh karena itu, pembelajaran dirumah dibimbing oleh orangtua masing-masing.

Berdasarkan wawancara, sebagian besar siswa bermain game online, hal tersebut menarik perhatian peneliti. Interaksi siswa yang sering bermain game online mempengaruhi kemampuan interaksi dalam berkomunikasi dengan orang-orang diluar permainan game onlinepun menjadi berbeda. Bahkan terdapat anak yang sangat susah diajak interaksi atau berkomunikasi. Interaksi yang rendah dari siswa yang kecanduan game online akan memicu sikap acuh tak acuh terhadap sesama teman bahkan menyakiti teman. Kenyataan yang ada bahwa setiap manusia membutuhkan interaksi sosial yang baik karena manusia adalah makhluk sosial yang tidak pernah lepas dari hubungan satu dengan yang lain. Interaksi yang sering dilakukan manusia adalah komunikasi, yakni proses penyampaian dan pertukaran pesan. Pada dasarnya komunikasi dilakukan sejak manusia tersebut terlahir dan terus berjalan seiring dengan kehidupan manusia. (Mirza, 2007).

Komunikasi merupakan keterampilan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Satu-satunya alat untuk dapat berhubungan dengan orang lain dilingkungannya adalah komunikasi baik secara lisan maupun tulisan (Qomario, 2018). Komunikasi akan ada selama interaksi sosial berlangsung. Setiap manusia tentunya akan menggunakan komunikasi sebagai sarana dalam berinteraksi sosial. Beberapa orang terkadang mengalami gangguan dalam

berkomunikasi dengan faktor gangguan yang berbeda-beda. Salah satu orang yang mengalami gangguan komunikasi dalam berinteraksi yaitu anak yang telah kecanduan game online. Anak yang telah kecanduan game online akan merasa sulit berkomunikasi apalagi jika yang dibicarakan tidak ada kaitannya dengan game yang dimainkannya. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan dampak dari penggunaan game online terhadap Kemampuan Berkomunikasi Anak.

## METODE

Penelitian ini merupakan sebuah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Metode ini lebih bersifat memberikan gambaran secara jelas suatu permasalahan sesuai dengan fakta di lapangan. Penelitian ini berlokasi di desa Pagendisan Dukuh Kampung Metu Pati Jawa Tengah dengan subyek siswa sekolah dasar kelas IV. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu wawancara, angket, observasi, dan dokumentasi. Uji keabsahan data dalam penelitian ini terdiri dari credibility atau uji kepercayaan terhadap hasil penelitian, transferability, dependability, dan confirmability. Sementara itu, analisis data dalam penelitian terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, display data, dan verifikasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Peneliti mengkaji kemampuan komunikasi anak dari 4 anak dan orang tuanya sebagai subyek penelitian. kemampuan komunikasi yang dikaji berupa kemampuan komunikasi verbal dan non verbal yang diperoleh dari hasil analisis data observasi, angket dan wawancara. Berdasarkan hasil kajian dampak penggunaan *game online* terhadap kemampuan komunikasi anak sebagai berikut.

### Kemampuan Komunikasi Anak Verbal

Berdasarkan analisis dari data melalui observasi dan angket dari indikator-indikator kemampuan komunikasi verbal anak didapatkan hasil sebagai berikut.

**Tabel 1.** Kemampuan Komunikasi Verbal Anak

Aspek	Hasil
Melakukan Diskusi	Anak A : tidak mampu melakukan diskusi dengan baik Anak B : tidak mampu melakukan diskusi dengan baik Anak C : mampu melakukan diskusi dengan baik Anak D : tidak mampu melakukan diskusi dengan baik
Mempresentasikan Hasil Diskusi	Anak A : tidak mampu mempresentasikan hasil diskusi dengan baik Anak B : tidak mampu mempresentasikan hasil diskusi dengan baik Anak C : mampu mempresentasikan hasil diskusi dengan baik Anak D : tidak mampu mempresentasikan hasil diskusi dengan baik
Menyampaikan Pendapat	Anak A : tidak mampu menyampaikan pendapat dengan baik Anak B : tidak mampu menyampaikan pendapat dengan baik Anak C : mampu menyampaikan pendapat dengan baik Anak D : tidak mampu menyampaikan pendapat dengan baik
Menjawab Pertanyaan	Anak A : tidak mampu menjawab pertanyaan dengan baik Anak B : tidak mampu menjawab pertanyaan dengan baik Anak C : mampu menjawab pertanyaan dengan baik

Aspek	Hasil
Menuliskan Akhir Diskusi	<p>Anak D : tidak mampu menjawab pertanyaan dengan baik</p> <p>Anak A : tidak mampu menuliskan hasil akhir diskusi dengan baik</p> <p>Anak B : tidak mampu menuliskan hasil akhir diskusi dengan baik</p> <p>Anak C : mampu menuliskan hasil akhir diskusi dengan baik</p> <p>Anak D : tidak mampu menuliskan hasil akhir diskusi dengan baik</p>

### Kemampuan Komunikasi Anak Non Verbal

Berdasarkan analisis dari data melalui observasi dan angket dari indikator-indikator kemampuan komunikasi non verbal anak didapatkan hasil sebagai berikut.

**Tabel 2.** Kemampuan Komunikasi Non Verbal Anak

Aspek	Hasil
Melihat Lawan Bicara	<p>Anak A : tidak mampu berkomunikasi dan menjaga kontak mata nya dengan lawan bicara</p> <p>Anak B : tidak mampu berkomunikasi dan menjaga kontak mata nya dengan lawan bicara</p> <p>Anak C : mampu berkomunikasi dan menjaga kontak mata nya dengan lawan bicara</p> <p>Anak D : tidak mampu berkomunikasi dan menjaga kontak mata nya dengan lawan bicara</p>
Ekspresi Wajah yang Ramah	<p>Anak A : mampu berkomunikasi dengan ekspresi menunjukkan wajah yang ramah maupun berkomunikasi dengan ekspresi menunjukkan wajah yang menginginkan informasi dari lawan bicara</p> <p>Anak B : mampu berkomunikasi dengan ekspresi menunjukkan wajah yang ramah maupun berkomunikasi dengan ekspresi menunjukkan wajah yang menginginkan informasi dari lawan bicara.</p> <p>Anak C : mampu berkomunikasi dengan ekspresi menunjukkan wajah yang ramah maupun berkomunikasi dengan ekspresi menunjukkan wajah yang menginginkan informasi dari lawan bicara</p> <p>Anak D : mampu berkomunikasi dengan ekspresi menunjukkan wajah yang ramah maupun berkomunikasi dengan ekspresi menunjukkan wajah yang menginginkan informasi dari lawan bicara</p>

### Pembahasan

Komunikasi menurut Juni (2017) adalah proses penyampaian gagasan dari seseorang kepada orang lain. Pengirim pesan atau komunikator memiliki peran yang paling menentukan dalam keberhasilan komunikasi. Kemampuan komunikasi dibedakan menjadi 2 yaitu komunikasi verbal dan nonverbal. Irawan (2017) menyatakan bahwa komunikasi verbal merupakan bentuk komunikasi dengan cara menyampaikan pesan secara lisan dan atau tertulis dengan

menggunkan suatu bahasa. Akmarina (2016) menyatakan bahwa komunikasi non verbal adalah komunikasi yang pesannya dikemas dalam bentuk non verbal, tanpa kata-kata. Penggunaan *game online* berdampak pada kemampuan komunikasi verbal dan kemampuan komunikasi non verbal anak.

### **Kemampuan Komunikasi Verbal Anak**

Aspek komunikasi verbal terdiri dari; a) melakukan diskusi; b) mempresentasikan hasil diskusi; c) menyampaikan pendapat; d) menjawab pertanyaan; e) menuliskan hasil akhir diskusi; dan f) pembicaraan singkat, jelas, mudah dimengerti serta suara terdengar jelas. Berikut disajikan rincian dampak *game online* terhadap kemampuan komunikasi verbal pada anak.

#### *Anak A*

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap anak A, didapatkan hasil bahwa ia tidak memiliki kemampuan komunikasi verbal yang baik, ia tidak mampu melakukan diskusi, mempresentasikan hasil diskusi, menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, menuliskan hasil akhir diskusi, dan pembicaraan singkat, jelas, mudah dimengerti serta suara terdengar jelas. Artinya, ia tidak memiliki kemampuan komunikasi verbal yang baik. Hal ini dikarenakan anak A sudah kecanduan *game online*. Frekuensi bermain *game online* dalam seminggu, anak A mengaku bermain game setiap hari. Anak A bermain *game online* semenjak ia dibelikan HP oleh orang tuanya, sebelumnya ia bermain *game online* ketika meminjam HP orang tuanya atau milik temannya. Akibat memiliki HP sendiri anak A jadi semakin sering bermain game online tanpa tau waktu siang atau malam. Rata-rata frekuensi main *game* anak A pada hari biasa 6-7 jam dan sekitar 12 jam saat hari libur. Berdasarkan frekuensi bermain game anak A tersebut menunjukkan bahwa anak A sudah mulai kecanduan *game online*. Hal itu diperkuat dengan hasil wawancara dengan orang tua A (Ibu).

Ibu A : “.. anak saya jarang mengobrol dengan saya, anak saya lebih sering di kamar, keluar kamar kalau makan itu kalau saya sudah pulang. Kalau saya belum pulang kata neneknya paling main di dekat warung mas Ruslan ...”.

Peneliti : “apa ibu tau kalau anak ibu sering bermain *game online*?”.

Ibu A : “... tau mba, tapi susah buat di bilangin mba anak saya takutnya sama bapaknya tapi kan jarang pulang, ya sudah lah yang penting tidak maen yang berbahaya ...”.

Berdasarkan kajian tersebut peneliti menyimpulkan bahwa anak A mulai kecanduan *game online* dan berdampak pada kemampuan komunikasi verbal pada kategori kurang. Secara keseluruhan kemampuan komunikasi anak A termasuk kurang. Hal tersebut bisa terjadi karena anak A terlalu sering bermain game online, sehingga melupakan kegiatan pembelajaran dan tugas-tugas sekolah. Selain itu faktor kurangnya arahan dan pengawasan penggunaan HP dari orang tua sehingga anak A menjadi kecanduan *game online*. Sebagaimana hasil penelitian yang dilakukan oleh Affandi (2013) bahwa anak yang sudah kecanduan game online memiliki pengaruh yang signifikan terhadap komunikasi siswa dan menjadikan komunikasi interpersonal siswa menjadi lebih lemah.

#### *Anak B*

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap anak B, didapatkan hasil bahwa anak B tidak mampu melakukan diskusi, mempresentasikan hasil diskusi, menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, menuliskan hasil akhir diskusi, dan pembicaraan singkat, jelas, mudah dimengerti serta suara terdengar jelas. Artinya, ia tidak memiliki kemampuan komunikasi verbal yang

baik. Hal ini terbukti dari hasil wawancara peneliti dengan anak, dalam bermain *game online* ia bermain game setiap hari. Anak B bermain *game online* semenjak umur 8 tahun, semenjak belum sekolah orang tua anak B sudah mengajarkan bagai mana memainkan HP seperti menonton *youtube*, sehingga lama kelamaan anak B tau caranya mendownload game. Pengetahuan anak B dalam bermain *game online* ia dapatkan dari menonton *youtube*. Seperti yang kita ketahui jika di *youtube* banyak konten yang menampilkan para *pro player* bermain game. Rata-rata frekuensi main game anak B pada hari biasa 8-10 jam dan lebih dari 12 jam saat hari libur. Berdasarkan frekuensi bermain game anak B tersebut menunjukkan bahwa anak B merupakan pecanduan *game online*.

Berdasarkan kajian tersebut peneliti menyimpulkan bahwa anak B merupakan pecandu *game online* dan berdampak pada kemampuan komunikasi verbal pada kategori kurang. Kemampuan komunikasi anak B sangat kurang, ia sudah terlalu masuk ke dunia game. Hal tersebut terjadi karena anak B sudah kecanduan *game online*, kegiatan pembelajaran dan tugas-tugas sekolah pun tidak ia pedulikan. Tidak adanya pengawasan dan pengarahan terkait HP yang ia gunakan membuat anak B menjadi pecandu *game online*. Sebagaimana hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Akmarina (2016) bahwa bermain game online dapat mempengaruhi komunikasi seorang anak, anak akan menjadi lebih pendiam dan asyik dengan permainannya sendiri sehingga proses belajarnya juga nampak rendah.

#### Anak C

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap anak C, didapatkan hasil bahwa anak C mampu melakukan diskusi, mempresentasikan hasil diskusi, menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, menuliskan hasil akhir diskusi, dan pembicaraan singkat, jelas, mudah dimengerti serta suara terdengar jelas. Artinya, ia memiliki kemampuan komunikasi verbal yang baik. Hal ini terbukti dari hasil pengamatan terhadap anak C bahwa ia mengaku tidak bermain *game online* setiap hari setiap seminggunya, pada hari-hari biasa terkadang dia bermain game online kadang juga tidak sama sekali. Anak C bermain game online semenjak sering menggunakan HP akibat kegiatan pembelajaran daring. Rata-rata frekuensi main game anak C pada hari biasa 3-4 jam dan lebih dari 6 jam saat hari libur. Anak C lebih sering menggunakan HP nya untuk kepentingan kegiatan sekolah, seperti melihat video pembelajaran atau mencari jawaban dari tugas yang diberikan guru selama pembelajaran daring. Berdasarkan frekuensi bermain game anak C tersebut menunjukkan bahwa anak C masih pada tahapan belum kecanduan *game online*. Hasil kajian tersebut diperkuat dengan hasil wawancara dengan orang tua C (ibu). Ibu C menjelaskan bahwa anaknya memang tidak terlalu sering bermain game online.

Ibu C : "... iya mba anak saya tidak terlalu suka main game, pertama kalau sering-sering maen HP saya marahin dan saya ambil HP nya mba, kecuali buat kegiatan pembelajaran. Nanti kalau udah kebiasaan dan kecanduan maen *game online* bisa berbahaya kedepannya ...".

Peneliti : "bu adakah manfaat game online?"

Ibu C : "... oh iya mba, semenjak anak saya mulai bermain game anak saya malah jadi pandai berbahasa inggris sama suka gambar-gambar baju gitu. Jadi ketika penggunaannya terarah manfaatnya juga ada dari game onlin tersebut ...".

Berdasarkan kajian tersebut peneliti menyimpulkan bahwa anak C bukan pecanduan *game online*, bahkan untuk anak C game online memberikan dampak positif seperti mendapatkan koa kata bahasa inggris dan menggambar desain baju. Selain itu game online bagi anak C

tidak pada kemampuan komunikasi anak. Kemampuan komunikasi verbal anak C berada pada kategori baik. Kemampuan komunikasi anak C baik karena, malah apa yang dia dapat di dunia game online dia jadikan hobi dan bahan diskusi dengan orang tuanya seperti kosa kata bahasa Inggris. Pengawasan yang cukup dari orang tua menjadikan anak C mendapatkan dampak positif dari game online yang ia mainkan dan tidak terjerumus ke kecanduan *game online*. Hal ini senada dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Sukmawati (2013) bahwa kemampuan komunikasi anak bisa menjadi lebih baik jika dapat memanfaatkan *game online* dengan arah yang positif serta tidak menjadikan *game online* sebagai pusat peralihan dari kegiatan sehari-hari.

#### Anak D

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap anak D, didapatkan hasil bahwa anak D tidak mampu melakukan diskusi, mempresentasikan hasil diskusi, menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, menuliskan hasil akhir diskusi, dan pembicaraan singkat, jelas, mudah dimengerti serta suara terdengar jelas. Artinya, ia tidak memiliki kemampuan komunikasi verbal yang baik. Hal ini terbukti dari hasil pengamatan terhadap anak D bahwa Anak D mengaku bermain *game online* setiap hari setiap minggunya, pada hari-hari biasa frekuensi main game anak D sekitar 5-6 jam dan hampir 8 jam saat hari libur. Walaupun begitu anak D tidak lupa untuk mengerjakan tugas-tugas sekolahnya. Frekuensi bermain game online yang di mainkan anak D menunjukkan bahwa anak D mulai kecanduan *game online*. Ketika di wawancara peneliti anak D mengungkapkan kesukaannya bermain *game online* sebenarnya akibat dari seringnya dia bermain game online awalnya. Sekarang anak D bermain *game online* awalnya di ajak oleh temannya. Karena seringnya bermain bersama akhirnya ketika sendriipun anak D bermain *game online*. Hasil kajian tersebut diperkuat dengan hasil wawancara dengan orang tua D (ibu). Ibu D menjelaskan bahwa anaknya memang sering bermain game di HP nya.

Ibu D : "... ia mba anak saya suka main game, kalau disuruh tuh jawabnya bentar dulu bu lagi maen game, kalau belum sambil di marahin ya engga berangkat-berangkat. Namun anak saya masih mengerjakantugas-tugas sekolahnya, setiap pagi dia mengerjakan dulu tugasnya sampai selesai baru bermain game. Bagi saya itu sudah cukup. Namun memang anak saya tidak suka kumpul dengan keluarga, lebih sering di kamar main sendiri".

Berdasarkan kajian tersebut peneliti menyimpulkan bahwa anak D mulai kecanduan bermain *game online*. Kecanduannya bermain game online berpengaruh kepada kemampuan komunikasi anak D. Kemampuan komunikasi verbal anak D berada pada kategori cukup. Secara keseluruhan kemampuan komunikasi anak D cukup, hal tersebut bisa terjadi walaupun anak D sudah mulai kecanduan game online anak D masih mementingkan tugasnya sebagai pelajar. Masih adanya sedikit pengawasan dan perhatian orang tua bagi anak D. Hal ini senada dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Andriyan (2014) bahwa orangtua memiliki peran yang dominan terhadap kontrol anak paa permainan online.

#### **Kemampuan Komunikasi Non Verbal Anak**

Pada penelitian ini indikator kemampuan komunikasi non verbalnya adalah melihat lawan bicara dan ekspresi wajah yang ramah. Berdasarkan analisis dari data melalui observasi dan angket dari indikator-indikator kemampuan komunikasi non verbal anak didapatkan hasil sebagai berikut :

*Anak A*

Kemampuan komunikasi non verbal anak indikator melihat lawan bicara anak A tidak mampu berkomunikasi dan menjaga kontak mata nya dengan lawan bicara. Kemampuan komunikasi non verbal anak indikator ekspresi wajah yang ramah anak A mampu berkomunikasi dengan ekspresi menunjukkan wajah yang ramah maupun berkomunikasi dengan ekspresi menunjukkan wajah yang menginginkan informasi dari lawan bicara.

*Anak B*

Kemampuan komunikasi non verbal anak indikator melihat lawan bicara anak B tidak mampu berkomunikasi dan menjaga kontak mata nya dengan lawan bicara. Kemampuan komunikasi non verbal anak indikator ekspresi wajah yang ramah anak B mampu berkomunikasi dengan ekspresi menunjukkan wajah yang ramah maupun berkomunikasi dengan ekspresi menunjukkan wajah yang menginginkan informasi dari lawan bicara.

*Anak C*

Kemampuan komunikasi non verbal anak indikator melihat lawan bicara anak C mampu berkomunikasi dan menjaga kontak mata nya dengan lawan bicara. Kemampuan komunikasi non verbal anak indikator ekspresi wajah yang ramah anak C mampu berkomunikasi dengan ekspresi menunjukkan wajah yang ramah maupun berkomunikasi dengan ekspresi menunjukkan wajah yang menginginkan informasi dari lawan bicara. dan kemampuan komunikasi non verbal nya pun memiliki kategori baik.

*Anak D*

Kemampuan komunikasi non verbal anak indikator melihat lawan bicara anak D mampu berkomunikasi dan menjaga kontak mata nya dengan lawan bicara. Kemampuan komunikasi non verbal anak indikator ekspresi wajah yang ramah anak D mampu berkomunikasi dengan ekspresi menunjukkan wajah yang ramah maupun berkomunikasi dengan ekspresi menunjukkan wajah yang menginginkan informasi dari lawan bicara. dan kemampuan komunikasi non verbal nya pun memiliki kategori baik.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa anak dengan intensitas tinggi dalam bermain game atau kecanduan bermain *game online* memiliki kemampuan komunikasi yang kurang, selain itu faktor kurangnya pengawasan orang tua dalam penggunaan *smartphone* membuat anak menjadi kecanduan *game online*. Seperti yang terjadi pada anak A, B dan D yang memilki kemampuan komunikasi kurang. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Akmarina (2016) yang menyatakan bahwa intensitas anak dalam bermain *game online* mempengaruhi pola komunikasi dalam berinteraksi anak baik di rumah maupun di kegiatan pembelajaran.

**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka kesimpulan dari penelitian ini adalah dampak penggunaan *game online* terhadap komunikasi verbal dan komunikasi nonverbal anak. Pada komunikasi verbal, anak yang kecanduan game online tidak mampu berkomunikasi dengan baik, ketika dimintai tolong tidak direspon dan ketika diajak berbicara tidak ada respon yang cepat. Sementara itu, anak yang kecanduan game online juga ketika diajak berbicara tidak mampu melihat lawan bicaranya.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih peneliti ucapkan kepada seluruh pihak yang membantu dalam penulisan artikel ini, yaitu dosen pembimbing, siswa dan orangtua kelas IV di desa Pagendisan Kampung Dukuh Metu yang membantu terselenggaranya penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Affandi. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 1 (4): 177-187.
- Akmarina .(2016). Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Efektifitas Berkomunikasi dalam Keluarga Di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 4 (1): 189-199.
- Andriyan. (2014). Pengaruh Orangtua Terhadap Kebiasaan Anak Bermain Game Online. *Jurnal Vokasi*. 3 (1): 23-34.
- Ariantoro, T.R. (2016). Dampak Game Online terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *Jutim*. 1 (1): 45-50.
- Irawan, A. (2017). Pelaksanaan Komunikasi Kepala Madrasah dalam Meningkatkan Profesionalitas Guru di MAN Langsa. *Jurnal IT TIHAD*. 1 (1): 65-83.
- Irfai, R & Arsyad, M. (2020). Efek Penggunaan Smartphone Berkelanjutan pada Masa Pandemi Covid-19 terhadap Perilaku Anak. *Jurnal Amal Pendidikan*, 1 (2): 96-105.
- Jannah. (2015). Pengaruh Adiktif Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Cileungsi. *Research and Development Journal of Education*. 2 (1): 41-52.
- Juni, M. (2017). Kemampuan Komunikasi Anak ditinjau dari Aktivitas Pembelajaran. *Jurnal Vokasi*. 2 (1): 23-32.
- Mulyana, D. (2012). Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Novitasari & Khotimah. (2016). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5 (3): 182-186.
- Putra A & Diah A P .(2018). Pengaruh Youtube Di Smartphone terhadap perkembangan Komunikasi Interpersonal Anak. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, 21 (2): 159-172.
- Qomario. (2018). Pengaruh Hypnoteaching dalam Contextual Teaching and Learning terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis. *Jurnal Refleksi Edukatika*. 9 (1): 46-55.
- Sukmawati. (2013). Kemampuan Komunikasi Anak Verbal. *Jurnal Kependidikan*. 2 (1): 34-41.