

Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Dampak Bermain *Video Game* Melalui Layanan Konseling Informasi Menggunakan Media Cerita Bergambar

Sinta^{1*}, Hesty Nurrahmi², Syf. Fatimah³

¹Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam, Fakultas Ushuluddin Adab dan Da'wah, IAIN Pontianak

²Dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam, Fakultas Ushuluddin Adab dan Da'wah IAIN Pontianak

³Dosen Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Ushuluddin Adab dan Da'wah IAIN Pontianak

*Penulis Koresponden, *e-mail*: sintabudiman29@gmail.com. No. HP 0895702380883

Abstract: This study aims to determine: 1) Students' understanding of the impact of playing video games before attending information counseling services with using pictorial story media. 2) The process of implementing information counseling services through pictorial story media in increasing students' understanding of the impact of playing video games. 3) How big is the level of understanding of students after being given information counseling services through pictorial story media about the impact of playing video games. This research was conducted at SD Negeri 15 Siantan, Jungkat Village. In this study, researchers used quantitative research methods. This type of research is pre-experimental research with one group pre-test and post-test research design. The data collection techniques used were test instruments and observation. Based on the results of processed data using the Microsoft Office Excel For Windows Software Program and the application of Stactical Package For The Social Sciences (SPSS) version 25.0 for windows, the results obtained: 1) The level of understanding of students before treatment was in the very poor category indicated by 26 students. 2) The process of information counseling services is carried out in 6 meetings, the stages of which include planning activities, implementing services, conducting evaluations, analyzing activity results, following up activities and providing reports. 3) The level of understanding of students after treatment lies in the very good category which indicates 12 students and the good category which indicates 7 students. Based on the t test analysis, the t value is -10.489, the mean is -29.818, and the standard deviation (std.deviation) is the difference between the pretest and posttest 16.331 with a difference of 95% confidence level so that it can be trusted. In the t table the result is -10.489 with a sig. (2-tailed) is smaller than the critical value 0.05 ($0.000 \leq 0.05$). It can be said that H_0 was rejected and H_a was accepted.

Keywords: Information Counseling Services, Media Picture Stories and Understanding

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Pemahaman siswa tentang dampak bermain *video game* sebelum mengikuti layanan konseling informasi menggunakan media cerita bergambar. 2) Proses pelaksanaan layanan konseling informasi melalui media cerita bergambar dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang dampak bermain *video game*. 3) Berapa besar tingkat pemahaman siswa setelah diberikan layanan konseling informasi melalui media cerita bergambar tentang dampak bermain *video game*. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 15 Siantan Desa Jungkat. Dalam Penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif. Jenis penelitian pre-eksperimental dengan desain penelitian *one group pre-test and post-test*. Berdasarkan hasil olahan data menggunakan *Program Software Microsoft Office Excel For Windows* dan aplikasi *Stactical Package For The Social Sciences*

(SPSS) versi 25.0 *for windows* diperoleh hasil : 1) Tingkat pemahaman siswa sebelum treatment terletak pada kategori sangat kurang terindikasi 26 siswa. 2) Proses layanan konseling informasi dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan tahapannya mencakup perencanaan kegiatan, pelaksanaan layanan, melakukan evaluasi, menganalisa hasil kegiatan, tindak lanjut kegiatan dan memberikan laporan. 3) Tingkat pemahaman siswa setelah treatment terletak pada kategori sangat baik yang terindikasi 12 siswa dan kategori baik yang terindikasi 7 siswa. Berdasarkan analisis uji t maka diperoleh nilai t adalah -10,489, *mean* -29,818, dan simpangan baku (*std.deviation*) selisih antara pretest dan posttest 16,331 dengan perbedaan taraf kepercayaan 95% sehingga dapat dipercaya. Pada tabel t diperoleh hasil -10,489 dengan nilai sig. (2-tailed) lebih kecil dari nilai kritik 0.05 ($0.000 \leq 0.05$). Dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata kunci: Layanan Konseling Informasi, Media Cerita Bergambar dan Pemahaman

PENDAHULUAN

Sudah tidak dapat dipungkiri lagi bahwa ilmu pengetahuan dan teknologi di zaman sekarang ini semakin berkembang pesat dan tentunya banyak sekali temuan-temuan baru yang akan membawa kepada satu peralihan pemikiran dan perkembangan dalam media hiburan manusia. Berkembangannya ilmu pengetahuan dan teknologi diharapkan dapat membantu berbagai kebutuhan manusia terutama dalam proses belajar mengajar sehingga siswa dapat menjadi terampil dalam menggunakan teknologi. Miarso (2004: 113) mengatakan “teknologi merupakan sistem yang diciptakan oleh manusia untuk suatu tujuan tertentu. Ia merupakan perpanjangan dari kemampuan manusia. Ia dapat kita pakai untuk menambah kemampuan kita menyajikan pesan, memproduksi barang lebih cepat dan lebih banyak, memproses data lebih banyak, memberikan berbagai macam kemudahan, serta untuk mengelola proses maupun orang.”

Selain orang dewasa, anak-anak juga menjadi konsumen aktif dalam teknologi karena terlihat dari fenomena yang terjadi di Sekolah Dasar Negeri 15 Siantan Desa Jungkat bahwa siswa kelas IV yang sudah memiliki handphone sendiri sebanyak 72,7% dari 33 orang siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa menggunakan handphone tersebut Sebagian besar adalah untuk bermain video game. Menurut Henry (2010: 63) mengatakan bahwa “video game adalah fenomena sosial. Game sudah menyebar ke seluruh dunia, tidak hanya di negara maju. Rekor perkembangan pemakaian game saat ini bahkan dipegang oleh daerah Asia dengan pertumbuhan paling tinggi dibandingkan negara maju sekalipun. Video game juga bentuk sarana sosial. Dengan memainkan game terjadi interaksi sosial yang bukan hanya bersifat lokal namun juga berkembang sampai antar negara dalam bentuk game online. Video game adalah sarana hiburan masyarakat. Tidak dipungkiri lagi bahwa game adalah jenis hiburan modern yang terus berkembang pesat.”

Menurut Batelle & Johnstone (dalam Sherry, 2001: 409) menambahkan bahwa diperkirakan terdapat 80% anak laki-laki berusia antara 8-16 tahun yang mengonsumsi video game. Sedangkan penetrasi pengguna internet berdasarkan tingkat pendidikan tercatat bahwa pengguna internet belum sekolah 13%, Sekolah Dasar sebanyak 41,4%, penetrasi pengguna

internet berdasarkan umur 5-9 tahun 25,2%, 10-14 tahun 66,2% (Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), 2018:21-22).

Bermain video game dapat berdampak positif bagi siswa seperti yang dikatakan oleh Kustiawan (2016: 142) bahwa video game bisa dijadikan sebagai sarana untuk menghilangkan jenuh dan menyalurkan hobi, mengembangkan syaraf motorik anak, melatih strategi, berfikir kreatif, membuat pintar, rajin membaca, membantu persosialisasi, mengusir stress, memulihkan kondisi tubuh, lebih cekatan, cerdas, dan mampu mengambil keputusan. Selain dampak positif, video game juga memiliki pengaruh yang sangat besar bagi orang yang memainkannya. Namun akhir-akhir ini video game justru telah mempengaruhi perilaku siswa Sekolah Dasar atau anak-anak. Mereka menyukai, menggemari, bahkan sampai menirukan adegan yang ada di dalam video game tersebut.

Selanjutnya, Prayitno dan Amti (2015: 259) mengatakan bahwa “layanan informasi adalah kegiatan memberikan pemahaman kepada individu-individu yang berkepentingan tentang berbagai hal yang diperlukan untuk menjalani suatu tugas atau kegiatan, atau untuk menentukan arah suatu tujuan atau rencana yang dikehendaki”. Dalam pemberian layanan konseling informasi kita juga bisa menggunakan media cerita bergambar sebagai salah satu daya tarik untuk mengundang dan memberikan motivasi kepada siswa. Media cerita bergambar juga termasuk media grafis.

Menurut Kustiawan (2016: 24) mengatakan bahwa “media grafis ialah suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar atau simbol visual yang lain dengan maksud untuk mengiktisarkan, menggambarkan, merangkum suatu ide, data atau kejadian”. Cerita bergambar juga disukai dan digemari oleh anak-anak, terutama anak Sekolah Dasar. Ketertarikan anak-anak terhadap media cerita bergambar dibandingkan dengan media yang lain dikarenakan adanya simbol tertentu dalam cerita bergambar tersebut yang menyebabkan kelucuan, warna-warna dari gambarannya yang menarik, selain itu isinya juga menceritakan berbagai fenomena dalam kehidupan sehari-hari yang dapat dijadikan sebuah pelajaran tertentu untuk anak-anak. Zaman sekarang ini, permainan tradisional sudah mulai tergeser oleh permainan modern yang disebut video game.

Kustiawan (2016: 131) mengatakan “permainan video/video game adalah permainan yang menggunakan interaksi dengan antarmuka pengguna melalui gambar yang dihasilkan oleh piranti video. Permainan video umumnya menyediakan sistem penghargaan, misalnya skor yang dihitung berdasarkan tingkat keberhasilan yang dicapai dalam menyelesaikan tugas-tugas yang ada di dalam permainan. Sistem elektronik yang digunakan untuk menjalankan permainan video disebut platform, contohnya adalah komputer pribadi dan konsol permainan”.

Permainan tradisional pun akhirnya dinilai sangat kuno dan tidak menarik lagi bagi anak-anak zaman sekarang sehingga banyak anak yang lebih memilih untuk beralih bermain video game. Fenomena maraknya video game juga bisa dilihat di warung internet (warnet) yang melengkapi fasilitas video game dalam tiap komputer yang telah disediakan, cafe, dan beberapa rumah yang telah menyediakan wifi pun ramai dikunjungi. Hanya dengan membayar biaya yang relatif murah, yaitu sebesar Rp. 2.000 per jamnya seorang individu akan betah menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain video game.

Fenomena di lapangan yang terjadi adalah banyaknya siswa yang mengatakan bahwa mereka sangat suka bermain video game, dari hasil observasi seluruh siswa kelas IV pada tanggal 06 Desember 2019 di Sekolah Dasar Negeri 15 Siantan Desa Jungkat terlihat bahwa 87,9% siswa kelas IV menunjukkan pemahaman yang rendah terhadap dampak bermain video game. Hal tersebut ditunjukkan dengan banyaknya siswa yang tidak bisa menjawab pertanyaan mengenai video game dan dampaknya bagi kehidupan mereka, kebanyakan dari mereka tidak dapat menjelaskan apa saja dampak dari video game seperti dampak positif maupun negatifnya.

Data yang diperoleh dari hasil wawancara yaitu hanya 12,1% siswa yang sudah paham tentang dampak bermain video game. Butir wawancara terdiri dari 10 butir pertanyaan, dimana siswa sudah dianggap paham apabila mereka sudah mampu menjawab dengan jelas dan benar minimal 7 dari 10 pertanyaan (70% dari seluruh pertanyaan). Total keseluruhan siswa terdiri dari 33 anak, dari semua siswa hanya 4 orang siswa saja yang mampu menjawab dengan benar 7 dari 10 pertanyaan tersebut. Sedangkan kriteria untuk paham pada kelas itu sendiri adalah 70%. Maka kelas tersebut dikatakan belum paham karena hanya 12,1% saja siswa yang mampu menjawab dengan benar. Dari hasil observasi penelitian juga didapatkan bahwa rata-rata responden dapat memainkan video game lebih dari 2-3 jam sehari dengan jenis permainan video game free fire. Hal ini diperkuat dengan data seperti yang dilansir oleh tempo.co bahwa lebih dari 90% anak-anak dan remaja bermain video game, dan peneliti mengatakan sebagian besar game tersebut mengandung beberapa jenis konten kekerasan dikarenakan kurangnya pemahaman anak tentang hal tersebut.

Alfian, dalam penelitiannya menemukan bahwa pemahaman siswa tentang dampak bermain *Video Games* sebelum dan setelah diberikan treatment berupa layanan informasi media cerita bergambar mengalami peningkatan besar. Susanti, dalam penelitiannya mengatakan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan antara skor pemahaman bahaya penggunaan *gadget (pretest)* sebelum pemberian layanan informasi melalui media audio-visual dan (*posttest*) atau setelah pemberian layanan informasi melalui media audio-visual kepada orang tua peserta didik TK Purnama Sukarame Bandar Lampung. Sedangkan Lubis dalam penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan akibat layanan informasi Terhadap Peningkatan Moral

di SMP Negeri 7 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018, penelitiannya menggunakan metode pendekatan deskriptif kuantitatif.

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2018: 96). Hipotesis yang akan diuji dinamakan hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nol (H_0). Sementara yang dimaksud hipotesis alternatif (H_a) adalah adanya hubungan antara variable X dan Y, atau adanya perbedaan antara dua kelompok. Sementara yang dimaksud hipotesis nol (H_0) adalah tidak adanya perbedaan antara dua variable, atau tidak adanya pengaruh variable X terhadap variable Y (Arikunto, 2010: 112-113).

Berdasarkan fenomena diatas menunjukkan banyak siswa yang bermain *video game* dan hampir seluruh siswa belum memahami dampaknya. Apabila hal tersebut dibiarkan begitu saja sudah pasti akan menghambat dan mengganggu konsentrasi belajar anak. Hal ini sangat penting untuk dibahas, karena era globalisasi dan teknologi yang semakin canggih ini membuat permainan *video game* mudah sekali untuk dimiliki yaitu hanya dengan cara di *download* siswa sudah bisa mendapatkan permainan yang diinginkan. Jika hal ini diabaikan dan tidak diberikan pemahaman yang benar tentang permainan *video game* dan dampaknya, maka akan ada banyak dampak yang berpengaruh bagi mereka terlebih dari dampak negatifnya.

Untuk memberikan informasi mengenai dampak *video game* pada siswa, maka dari itu peneliti tertarik menggunakan layanan konseling informasi dengan menggunakan media cerita bergambar. Peneliti mengharapkan dengan media ini akan menjadikan para siswa lebih paham dan tertarik dalam mengikuti layanan serta mampu memahami dengan yakin apa saja dampak *video game* bagi mereka

METODE

Dalam Penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif, Sugiyono mengatakan bahwa “metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk mengetahui hipotesis yang telah ditetapkan” (Sugiyono,2018 :14)

Jenis penelitian ini berbentuk eksperimen yang dimana menurut Arikunto “eksperimen adalah suatu cara untuk mencapai hubungan sebab-akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau

menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu. Eksperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat suatu perlakuan.”(Arikunto, 2010:9). Sedangkan menurut Sugiyono (2018: 107) mengatakan bahwa metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.

Dalam penelitian eksperimen ada perlakuan (treatment). Terdapat beberapa bentuk desain eksperimen, akan tetapi peneliti hanya menggunakan pre-eksperimental design (nondesign) yaitu penelitian eksperimen yang desain dan perlakuannya tidak ada variable kontrol dan sampel tidak dipilih secara random. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One group Pretest Posttest Design*, pada desain ini terdapat pretest, sebelum diberikan perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2018: 109-110).

Lokasi pelaksanaan penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 15 Siantan yang beralamat di Gang Ampera Desa Jungkat, Kabupaten Mempawah, Kalimantan Barat. Untuk memperoleh data yang berkaitan dengan penelitian ini, maka penulis menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

1. Test Objektif

Test multiple choice, tes pilihan ganda merupakan tes objektif dimana masing-masing tes disediakan lebih dari kemungkinan jawaban, dan hanya satu dari pilihan-pilihan tersebut yang benar atau yang paling benar (Asrul,dkk. 2014:46). Tes objektif dapat mempermudah penelitian ini karena penilaiannya objektif antara benar atau salah dan skornya antara 1 atau 0. Hasil penilaiannya akan sama karena kunci jawabannya jelas dan pasti. Tes objektif pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa dan dibatasi pada ranah kognitif aspek pengetahuan (C1), dan pemahaman (C2).

Berikut langkah-langkah penyusunan instrument test pada penelitian ini :

- 1) Membuat kisi-kisi instrumen penelitian yang mencakup pokok bahasan aspek kognitif, jumlah item soal dan nomor soal.
- 2) Melakukan uji coba instrumen penelitian.
- 3) Menghitung uji validitas, realibilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran.
- 4) Menggunakan soal untuk mengukur pemahaman konsep.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penilaian acuan patokan (PAP). Menurut Slameto (dalam Asrul,dkk, 2014 : 161) mengatakan bahwa Penilaian Acuan Patokan (PAP) adalah penilaian yang mengacu kepada kriteria pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya.

2. Observasi Terstruktur

Observasi terstruktur adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya. Jadi observasi terstruktur dilakukan apabila peneliti telah tahu dengan pasti tentang variable apa yang akan diamati. Dalam melakukan pengamatan peneliti menggunakan instrumen penelitian yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya. Pedoman wawancara terstruktur, atau angket tertutup dapat juga digunakan sebagai pedoman untuk melakukan observasi (Sugiyono, 2018: 205). Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti melaksanakan observasi terlebih dahulu kesekolah pada tanggal 6 Desember 2019, dimana peneliti melaksanakan wawancara dengan seluruh siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 15 Siantan yang hasil datanya dicantumkan dalam latar belakang masalah sebagai data awal sebelum dilaksanakannya penelitian.

Prosedur Pengumpulan Data

1. Uji Validitas

Valid artinya sah atau tepat. Jadi tes yang valid berarti tes tersebut merupakan alat ukur yang tepat untuk mengukur suatu objek. Berdasarkan pengertian ini, maka validitas tes pada dasarnya berkaitan dengan ketepatan dan kesesuaian antara tes sebagai alat ukur dengan objek yang diukur (Asrul,dkk, 2014 : 121).

2. Uji Reliabilitas

Menurut arti kata reliabel berarti dapat dipercaya. Berdasarkan arti kata tersebut, maka instrumen yang reliabel adalah instrumen yang hasil pengukurannya dapat dipecahkan. Salah satu kriteria instrumen yang dapat dipercaya jika instrumen tersebut digunakan secara berulang-ulang, hasil pengukurannya tetap (Asrul,dkk, 2014 : 125).

3. Tingkat Kesukaran Soal

Menurut Asrul,dkk dalam istilah evaluasi, indeks kesukaran ini diberi simbol P (P besar), singkatan dari kata "Proporsi". Adapun rumus mencari P adalah:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Dimana:

P = indeks kesukaran.

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan betul

JS= Jumlah seluruh siswa peserta tes (Asrul,dkk, 2014 : 149).

4. Daya Pembeda

Menurut Asrul, dkk mengatakan bahwa cara menentukan daya pembeda (nilai D) untuk itu perlu dibedakan antara kelompok kecil (kurang dari 100) dan kelompok besar (100 orang ke atas). Dikarenakan siswanya hanya 35 orang maka uji daya pembedanya masuk dalam

kategori kelompok kecil. Seluruh kelompok tester dibagi dua sama besar, 50% kelompok atas dan 50% kelompok bawah. Rumus untuk menentukan indeks diskriminasi adalah :

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Dimana

J : Jumlah peserta tes

JA : Banyaknya peserta kelompok atas

JB : Banyaknya peserta kelompok bawah

BA : Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal itu dengan benar.

BB : Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan benar.

PA : $\frac{BA}{JA}$ = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab benar (ingat P sebagai symbol indeks kesukaran).

PB : $\frac{BB}{JB}$ = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar. (Asrul, dkk, 2014).

Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variable dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variable dari seluruh responden, menyajikan data tiap variable yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan (Sugiyono, 2018: 207).

Deskriptif persentase adalah analisis yang dilakukan untuk mengetahui gambaran pemahaman siswa tentang dampak bermain *video game* antara sebelum dan sesudah diberikan layanan konseling informasi. Dalam penelitian ini data dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik persentase yang dikemukakan oleh Hariyadi. Adapun rumus yang digunakan ialah :

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

Keterangan:

P : Angka persentase

F : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : jumlah responden

100% : Jumlah keseluruhan (sempurna)

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal, untuk menguji normalitas data, digunakan *Statistical Package For The Social*

Scienses (SPSS) versi 25.0 *for windows* dengan teknik *Kolmogorov Simornov*. Melihat nilai signifikan dengan menggunakan taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$), criteria pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut :

Jika nilai signifikan $> 0,05$ maka data dinyatakan berdistribusi normal.

Jika nilai signifikan $< 0,05$ maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Uji Hipotesis adalah untuk mengetahui keberhasilan eksperimen, adanya peningkatan pemahaman dampak bermain *video game* pada siswa dapat digunakan rumus uji t atau *paired samples test* yang digunakan untuk menguji hipotesis. Analisis data ini menggunakan bantuan aplikasi *Stactical Package For The Social Scienses* (SPSS) versi 25.0 *for windows*.

Ada pun rumus uji t adalah sebagai berikut :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}$$

Keterangan :

Md : Mean dari perbedaan pre-test dengan post-test (*post-test – pre-test*)

Xd : Deviasai masing-masing subjek (d - Md)

$\sum x^2d$: Jumlah kuadrat deviasi

N : Banyaknya subjek pada sampel

d.b : ditentukan dengan N-1 (Arikunto, 2010: 350).

HASIL

Uji t digunakan untuk mengetahui apakah variable independent berpengaruh secara signifikan atau tidak terhadap variable dependen. Adapun hasil dari perhitungan uji t menggunakan aplikasi *Stactical Package For The Social Scienses* (SPSS) versi 25.0 *for windows* yang dapat terlihat pada table 1.1. berikut ini:

Tabel 1. 1 Paired Samples Test

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pretest – Posttest	-29.818	16.331	2.843	-35.609	-24.027	-10.489	32	.000

Berdasarkan hasil uji t paired pada tabel 11 maka diperoleh nilai t adalah -10,489, *mean* -29,818, 95% *Confidence Interval of the Difference* (lower = -35,609 dan upper = -24,027). Kemudian thitung dibandingkan dengan ttabel 0.05 = pada derajat kebebasan Df = 32 maka $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ (-10,489 \geq 2,037), nilai sig. (2-tailed) lebih kecil dari nilai kritik 0.05 ($0.000 \leq 0.05$). Dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima karena terdapat perbedaan setelah diberikan layanan konseling informasi. Jadi dapat disimpulkan bahwa layanan konseling informasi media cerita bergambar dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang dampak bermain *video game* pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 15 Siantan Desa Jungkat.



Gambar1. Melaksanakan *treatment*

PEMBAHASAN

Proses pelaksanaan layanan konseling informasi mengikuti pedoman tahapan-tahapan yang dikemukakan oleh Tohirin (2015: 147) yang dimana tahapan-tahapannya mencakup perencanaan kegiatan, pelaksanaan layanan, melakukan evaluasi, menganalisa hasil kegiatan, tindak lanjut kegiatan dan memberikan laporan kepada kepala sekolah tentang hasil pelaksanaan kegiatan layanan yang sudah diberikan kepada siswa.

a. Perencanaan Kegiatan

Pada tahap perencanaan ini peneliti menetapkan masalah pada diri siswa berkaitan dengan layanan konseling informasi, menentukan jumlah siswa yang mengikuti layanan konseling informasi, membuat jadwal pelaksanaan, mempersiapkan media layanan untuk pelaksanaan kegiatan layanan konseling informasi di sekolah. Pada pertemuan pertama ini, hari Kamis 05 Maret 2020 peneliti berkumpul bersama siswa kelas IV, kemudian peneliti mengucapkan salam dan menyapa dengan menanyakan kabar sebagai awal pembukaan.

Setelah itu, berdoa bersama agar proses layanan konseling informasi berjalan dengan lancar. Pada tahap ini peneliti berusaha untuk membangun hubungan dengan siswa dan menjelaskan maksud dan tujuan memberikan layanan konseling informasi serta mengidentifikasi kondisi awal sebelum memberikan layanan konseling informasi melalui media cerita bergambar tentang dampak bermain *video game*.

Selanjutnya, peneliti memberikan arahan dalam pengisian instrument penelitian mengenai pemahaman dampak bermain *video game* kepada 33 orang siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 15 Siantan Desa Jungkat, dari kegiatan tersebut terlihat sebagian besar siswa tidak memahami apa saja dampak dari bermain *video game* yang mereka ketahui bermain *video game* hanya berpengaruh pada kesehatan mata dan untuk bersenang-senang saja.

Berdasarkan hasil pengamatan, pelaksanaan *pretest* dapat dikatakan cukup lancar ditunjukkan dengan siswa yang mengerjakan soal dengan tenang dan serius sehingga seluruh item instrumen dapat terisi sesuai dengan petunjuk pengisian. Sebelum kegiatan berakhir ada beberapa hal yang tidak boleh terlewatkan yaitu mengatur jadwal pertemuan selanjutnya, memberikan penjelasan tentang materi yang akan disampaikan, memberitahu tujuan dari layanan konseling informasi, memberitahu fungsi dari layanan konseling informasi serta membuat kesepakatan mengenai tata tertib pelaksanaan layanan dan waktu pelaksanaan layanan konseling informasi.

b. Pelaksanaan Layanan

Tahap pelaksanaan layanan merupakan kegiatan menyampaikan informasi melalui media cerita bergambar kepada siswa tentang dampak bermain *video game*, pelaksanaan layanan konseling informasi dilakukan sebanyak empat kali pertemuan (*treatment*). Sesuai dengan rencana yang telah disiapkan. Langkah-langkah dalam pelaksanaan ini yaitu:

1) Pembukaan

Awal pertemuan, peneliti membuka kegiatan yang akan dilaksanakan dengan memberikan salam dan menanyakan kabar. Pada saat pembukaan aktivitas peneliti yaitu: (a) Menciptakan hubungan yang baik kepada siswa dan memberikan motivasi kepada siswa agar mengikuti kegiatan sampai selesai, dan menginformasikan kegiatan serta tujuan yang hendak dicapai dalam kegiatan ini; (b) Mengatur posisi duduk siswa dalam bentuk setengah lingkaran; (c) Menyiapkan media cerita bergambar yang akan digunakan; (d) menggali pengalaman awal siswa terkait dengan materi bimbingan yang akan disampaikan melalui bercerita; (e) menyampaikan aturan-aturan yang harus diikuti selama proses bercerita.

2) Kegiatan inti

Peneliti menyampaikan cerita yang telah disiapkan kepada siswa. Penyampaian cerita bergambar dilakukan dengan cara peneliti mengajak siswa untuk membaca cerita secara bergantian dan bermain peran agar mereka mudah memahaminya.

Pada pertemuan pertama, tanggal 15 April 2020 peneliti menyampaikan tentang pengertian *video game* dan beberapa dampak positif bermain *video game* yaitu sebagai sarana yang tepat untuk menghilangkan kejenuhan sekaligus ajang penyaluran hobi, mengembangkan syaraf motorik anak, melatih strategi dan taktik menghadapi persaingan, berfikir strategis, kreatif, membuat orang pintar dan rajin membaca.

Pertemuan kedua, tanggal 16 April 2020 peneliti menyampaikan tentang lanjutan dari dampak positif bermain *video game* yaitu membantu persosialisasi, mengusir stress, memulihkan kondisi tubuh, membuat lebih cekatan, membuat cerdas, membuat mampu mengambil keputusan.

Pertemuan ketiga, tanggal 17 April 2020 peneliti menyampaikan beberapa dampak negatif bermain *video game* yaitu dapat membuat pemainnya lupa waktu, lupa belajar, lupa tugas, dan tanggung jawab, dapat membuat pemainnya tidak produktif karena waktunya habis dipergunakan untuk bermain *video game*, dapat meningkatkan sikap agresivitas pemainnya karena pengaruh aksi-aksi kekerasan yang terbiasa disaksikannya.

Pertemuan keempat, tanggal 18 April 2020 peneliti menyampaikan lanjutan dari dampak negatif bermain *video game* yaitu dapat menyebabkan anti sosial, dapat menyebabkan ketegangan emosional antara orang tua dengan anak yang kecanduan *video game*, dan studi menemukan setiap satu jam tambahan bermain *video game* setara dengan meningkatkan resiko mengalami rasa sakit tulang dan pergelangan tangan sebesar 50%. Selain itu anak-anak yang lebih muda lebih beresiko mengalami rasa sakit di pergelangan tangan dibandingkan anak yang lebih tua.

3) Diskusi/ Tanya jawab

Setelah selesai bercerita, maka peneliti mendiskusikan dengan para siswa dalam rangka memahami materi layanan yang disampaikan melalui cerita bergambar. Sebelum pertemuan diakhiri, peneliti melakukan kuis (pertanyaan) sebanyak 3 sampai 5 soal yang di jawab dalam kertas kecil untuk mengetahui siswa mendengarkan penjelasan dari peneliti atau tidak mendengarkan.

4) Penutupan

Peneliti mengakhiri kegiatan dengan membuat kesimpulan dan memberikan penekanan pada pesan-pesan yang telah disampaikan.

5) Evaluasi

Langkah terakhir yaitu evaluasi, yang dimana peneliti memberikan penilaian terhadap siswa untuk melihat keberhasilan siswa dalam menerima dan memahami materi layanan yang disampaikan melalui cerita bergambar.

c. Mengevaluasi kegiatan

Mengevaluasi kegiatan dengan tujuan untuk mengetahui keberhasilan suatu layanan, dan mengetahui masalah-masalah yang terdapat didalam kegiatan. Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan *post test* pada tanggal 19 April 2020 untuk memantau hasil akhir pada siswa setelah beberapa kali melakukan layanan konseling informasi menggunakan media cerita bergambar. Dari evaluasi ini diketahui beberapa kekurangan atau kelemahan yang terjadi setelah dilakukannya layanan konseling informasi yang diberikan kepada siswa.

d. Menganalisis Hasil Evaluasi

Tahap menganalisis hasil evaluasi peneliti menetapkan norma dan standar evaluasi penilaian yang dikemukakan menurut Slameto (dalam Asrul,dkk, 2014 : 161) yang mengatakan bahwa “Penilaian Acuan Patokan (PAP) adalah penilaian yang mengacu kepada kriteria pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya”. Tahap menganalisis hasil evaluasi hanya untuk mengetahui hasil belajar siswa yang dibatasi dengan ranah kognitif aspek pengetahuan (C1), dan pemahaman (C2). Setelah melakukan perhitungan maka dapatlah hasilnya bahwa layanan konseling informasi dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang dampak bermain *video game*.

e. Tindak Lanjut Kegiatan

Kegiatan tindak lanjut ini adalah upaya untuk melakukan kegiatan perbaikan atau kegiatan yang berusaha memperbaiki pelaksanaan layanan kepada siswa yang masih mendapatkan pemahaman rendah mengenai dampak bermain *video game*. Untuk siswa yang mendapatkan tindak lanjut diharapkan agar dapat membantu siswa memahami dengan benar dampak dari bermain *video game* sehingga tidak menimbulkan kekeliruan dari beberapa dampak yang sudah diberikan saat *treatment* dan masalah yang dialami benar-benar terselesaikan.

f. Laporan

Laporan dalam hal ini adalah tentang penempatan yang terkait pada penempatan lokasi saat melakukan penelitian yang dilakukan kepada siswa, hal ini dikarenakan penempatan kegiatan dilakukan di 3 tempat yaitu di jalan sengkong, jalan ampera, dan jalan jungkat resort. Kemudian, melaporkan jumlah siswa yang hadir saat penelitian dilaksanakan. Setelah melaksanakan kegiatan layanan konseling informasi kepada siswa, selanjutnya memberikan laporan kepada pimpinan yaitu kepala sekolah tentang pelaksanaan kegiatan layanan konseling informasi. Laporan kegiatan ini berisikan tentang hasil pelaksanaan kegiatan yang

dilakukan kepada siswa, kendala-kendala yang dihadapi selama pelaksanaan kegiatan dan upaya dalam penanggulangannya. Dalam laporan ini juga berisikan dokumen-dokumen selama pelaksanaan kegiatan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian bahwa layanan konseling informasi media cerita bergambar untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang dampak bermain *video game* pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 15 Siantan Desa Jungkat berpengaruh dan mengalami perubahan dalam pemahaman siswa mengenai dampak bermain *video game*.

Berdasarkan analisis uji t maka diperoleh nilai t adalah -10,489, *mean* -29,818, 95% *Confidence Interval of the Difference* (lower = -35,609 dan upper = -24,027). Kemudian thitung dibandingkan dengan ttabel 0.05 = pada derajat kebebasan Df = 32 maka thitung \geq dari ttabel (-10,489 \geq 2,037), nilai sig. (2-tailed) lebih kecil dari nilai kritik 0.05 ($0.000 \leq 0.05$). Dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima karena terdapat perbedaan setelah diberikan layanan konseling informasi. sehingga adanya pengaruh yang positif dan signifikan layanan konseling informasi media cerita bergambar dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang dampak bermain *video game* pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 15 Siantan Desa Jungkat.

Berdasarkan kesimpulan yang telah disampaikan, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi para siswa diharapkan setelah diberikannya layanan konseling informasi mengenai dampak bermain *video game*. Siswa mampu menerapkan informasi tersebut dalam kehidupan sehari-hari dan dapat meminimalisir atau membatasi bermain *video game* agar tidak kecanduan. Adapun upaya yang dapat dilakukan seorang siswa untuk mengatasi agar tidak kecanduan bermain *video game* yaitu siswa bermain *video game* hanya di waktu libur saja, main diluar bersama teman-teman seperti main kelereng, main kelaayang, dan permainan lainnya, membantu orang tua, belajar kelompok, dan usahakan agar orang tua juga berperan aktif untuk tidak memberikan *handphone* kepada anak.
2. Bagi guru dan kepala sekolah agar dapat memberikan berbagai informasi yang menarik mengenai dampak bermain *video game* dan media cerita bergambar juga suatu cara yang efektif untuk dijadikan bahan ajaran untuk anak tingkat sekolah dasar.
3. Untuk peneliti selanjutnya yang akan melakukan hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah peneliti terkait pengetahuan tentang dampak bermain *video game* melalui layanan konseling informasi dengan media cerita bergambar. Selain itu, diharapkan dapat melakukan penelitian yang lebih luas lagi dengan desain dan metode berdasarkan kekurangan dan hasil temuan dalam penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Pt Bineka Cipta.
- Asrul, dkk. 2014. *Evaluasi Pembelajaran*: Citapustaka Media
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia/Apjii (2018). *Survei Penetrasi & Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia*. Tersedia di File:///C:/Users/Asus/Downloads/Documents/Survei%20apjii%202018%20short%20version%20dist.Pdf. Diakses Pada 16 November 2019
- Azis Abdul Majid, Abdul. 2005. *Mendidik Dengan Cerita*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Henry, Samuel. 2010. *Cerdas Dengan Game: Panduan Praktis Bagi Orang Tua Dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: Pt Gramedia Pustaka Utama
- Hamalik, Oemar. 2002. *Psikologi Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algensindo
- _____. 1986. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Isna. RI Mentari. 2018. “Pengaruh Layanan Informasi Tentang Bahaya Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Smp Negeri 7 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018”. Skripsi Sarjana. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara. Medan.
- Johar, Rahmah dan Hanum, Latifah. 2016. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Kustiawan, Usep. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudera.
- Maulana. Acep Ilham. 2018. “Hubungan Video Game Dengan Gangguan Kualitas Tidur Pada Mahasiswa Tingkat Akhir Prodi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya”. Skripsi Sarjana. Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya.
- Masjid, Nurdin Nur. 2018. “Perancangan Game Simulasi Unity Of Code Untuk Membantu Pembelajaran Unity Dengan Metode SBT”. Skripsi thesis. STIKOM Dinamika Bangsa Jambi.
- Maliki. 2016. *Bimbingan Konseling di Sekolah Dasar Suatu Pendekatan Imajinatif*. Jakarta: Kencana
- Madyawati, Lilis. 2016. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, Jakarta: Prenadamedia Group.
- Miarso, Yusufhadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan (Eds.2)*. Jakarta: Prenada Media Group
- Nurrahmi, Hesty. 2017. *Jurnal Layanan Informasi Bimbingan Konseling Untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Pendidik Paud (Penelitian Pada Himpau Di Kota Pontianak)*, Hlm. 32
- Nurgiantoro, Burhan. 2005. *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta. Gajah Mada University Press
- Penelitian: Video Game Kekerasan Picu Perilaku Agresif*, Tempo.co, 04 Agustus 2017. Diakses pada tanggal 20 Juli 2020 tersedia di <https://cantik.tempo.co/read/897016/penelitian-video-game-kekerasan-picu-perilaku-agresif>
- PGSD, 3A. 2019. *Tulisan Bersama Tentang Desain Pembelajaran SD*. Jawa Barat: CV Jejak, Anggota IKAPI
- Prastowo, Andi. 2015. *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu : Implementasi Kurikulum 2013 Untuk SD/MI*. Jakarta: Kencana
- _____. 2019. *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Kencana
- Prayitno dan Amti, Erman. 2015. *Dasar-Dasar BK*, Jakarta: Bineka Cipta
- Rifky A. Nanda. 2016. “Pengaruh Layanan Informasi Media Cerita Bergambar Terhadap Pemahaman Siswa Tentang Dampak Bermain Video Games Pada Siswa Kelas V Sd Negeri Ngijo 2 Gunungpati Kota Semarang Tahun Ajaran 2015/2016”. Skripsi Sarjana. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

- Rukajat. Ajat. 2018. *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Yogyakarta : Deepublish
- Sherry, John L. 2001. *The Effects of Violent Video games on Aggression A Meta-Analysis*. Human Communication Research. 27(3): 409.
- Susanti.Ari . 2019. “*Pengaruh Layanan Informasi Kepada Orang Tua Melalui Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Bahaya Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Tk Purnama Sukarame Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019*”. Skripsi Sarjana. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan. Lampung.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, Cet. Ke 8. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana. Nana. 2017. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakraya.
- Surya, Hendra. 2018. *Solusi Mengatasi Anak Yang Bermasalah*: Hendra Surya Home Publisher
- Tohirin. 2015. *Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Winkel dan Hastuti, Sri. 2006. *Bimbingan Dan Konseling Di Instuti Pendidikan*. Yogyakarta : Media Abadi.