

Efektivitas Layanan Informasi Bahaya Bermain Game Online Menggunakan Media Flipchart dalam Mengurangi Intensitas Bermain Game Online di Sekolah Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Setu Kabupaten Bekasi

Tatag Mulyanto¹, Abdul Khamid²

^{1,2}Departement of Nursing, STIKes Abdi Nusantara, Jakarta, Indonesia

Article Info	Abstrak
<p>Kata Kunci: Game Online, Media Flipchart, Intensitas bermain game online</p> <p>Dikirim : 5 September 2021 Direvisi : 10 September 2021 Diterima : 10 September 2021</p> <p> Tatag Mulyanto  tatagmulyanto@gmail.com  -</p>	<p>Pendidikan berasal dari kata dasar didik. Dalam Kamus Bahasa Indonesia, kata didik didefinisikan sebagai proses “memelihara dan memberi latihan (ajaran, tuntunan, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran”. Mengetahui Efektivitas Layanan informasi melalui media flipchart dalam mengurangi intensitas bermain game online. Penelitian pra-eksperimental-semu (quasy experimental research) dengan desain penelitian pre-post test dua kelompok dengan sampel 52 siswa. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa intensitas bermain game online sebelum diberikan layanan informasi bahaya bermain game online yaitu 33 atau 63,5 % yang memiliki intensitas bermain game online sangat tinggi, 12 atau 23 % siswa siswa yang memiliki intensitas bermain game online tinggi, 3 atau 5,8% siswa yang memiliki intensitas bermain game online sedang, dan 4 atau 7,7 % siswa yang memiliki intensitas bermain game online sangat rendah, sedangkan sesudah diberikan layanan informasi bahaya bermain game online maka terjadi pengurangan yaitu 9 atau 17,3 % yang memiliki intensitas bermain game online sangat tinggi, ada 10 atau 19,2 % siswa yang memiliki intensitas bermain game online tinggi, ada 27 atau 52 % siswa yang memiliki intensitas bermain game online sedang, dan ada 6 atau 11,5 % siswa yang memiliki intensitas bermain game online sangat rendah. Berdasarkan hasil penelitian membuktikan bahwa layanan informasi bahaya bermain game online disertai media flipchart efektif dalam mengurangi intensitas bermain game online.</p>
	<p><i>This is an open access article under the CC BY-SA license.</i></p> 

1. Pendahuluan

Game online merupakan permainan yang tidak terbatas, permainan ini dapat dimainkan dimana saja, oleh siapa saja, serta dengan perangkat apa saja asalkan terhubung dengan internet (Purnama et al., 2021). Game online ini awalnya berfungsi sebagai kegiatan hiburan penghilang penat, jenuh dan bosan, namun semakin berjalannya waktu fungsi positif ini berubah menjadi dampak negatif ketika pemainnya memainkannya secara berlebihan (Dewi et al., 2018). Bermain game online secara berlebihan saat ini diklaim sebagai permasalahan global. Masalah ini sangat dikhawatirkan karena angka pencandu game online pada remaja awal atau early adolescent semakin melonjak tiap tahunnya (Ichsan, 2022) Intensitas bermain game online merupakan besarnya minat atau seringnya seseorang dalam memainkan permainan melalui akses jaringan internet secara online. intensitas menurut kamus bahasa Indonesia adalah keadaan tingkatan atau ukuran intensitasnya, kata intensitas juga berasal dari kata "intens" yang berarti hebat jadi intensitas merupakan tingkatan intens atau rutinitas yang dilakukan oleh seseorang untuk melakukan kegiatan yang sama secara terus menerus dan tetap. Layanan informasi adalah kegiatan pemberian informasi atau pemahaman kepada siswa dalam mengenali lingkungannya dengan tujuan agar siswa dapat memahami dan memanfaatkan informasi tersebut demi kelangsungan hidup serta perkembangannya. Dalam hal ini pelaksanaan layanan informasi dilakukan dengan menggunakan media flipchart. Media flipchart adalah lembaran-lembaran kertas yang disatukan menggunakan benda khusus (penjepit, spiral) sehingga menyerupai album atau kalender. Lembaran-lembaran kertas inilah yang akan diisi dengan informasi-informasi atau pesan-pesan baik berupa gambar maupun simbol-simbol yang dicantumkan dalam bentuk visual. Cara pelaksanaan layanan informasinya yaitu dengan menyiapkan materi layanan yang dimuat pada media flipchart berisikan tentang bahaya bermain game online dan diletakkan pada area yang mudah dilihat oleh siswa dengan tujuan agar lebih memudahkan siswa untuk memahami bahaya bermain game online sehingga mereka dapat mengurangi intensitas bermain game online.

2. Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimental-semu (quasi experimental research) disebabkan karena penelitian ini mendapat perlakuan yaitu pemberian layanan informasi di mana tata bahaya bermain game online sebagai variabel bebas dan intensitas bermain game online sebagai variabel terikat. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Setu, yang terletak di jalan Cisaat-Bojong Desa Kertarahayu Setu-Bekasi, pada bulan November tahun 2023, dengan jumlah sampel 52 siswa. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data adalah melalui Angket yang diberikan melalui kuesioner yang berisi 20 item pertanyaan, serta terdapat pilihan jawaban alternatif yang menggunakan 4 tingkatan

yaitu : Selalu (SL),Sering (SR),Kadang-kadang (KD),dan Tidak pernah (TP). Teknik Analisi Data Yang digunakan antara lain Analisis Deskriptif dan Analisis Inferensial.

3. Hasil

Tabel 1. Klasifikasi dan Persentase Intensitas Bermain Game Online Siswa SMP Negeri 3 Setu Kabupaten Bekasi Tahun 2023 Sebelum Diberikan Layanan Informasi Bahaya Bermain Online Menggunakan Media Flipchart

No	Klasifikasi Intensitas Bermain Game Online	F	Persentase (%)
1	Sangat tinggi	33	63.5
2	Tinggi	12	23
3	Sedang	3	5.8
4	Sangat rendah	4	7.7
	Jumlah	52	100

Berdasarkan tabel 1, di atas dapat dilihat dari 52 siswa kelas VII SMP Negeri 3 Setu yang menjadi subjek penelitian, siswa yang memiliki intensitas bermain game online sangat tinggi, 33 atau 63,2% siswa yang memiliki intensitas bermain game online tinggi, 12 atau 23 % siswa yang memiliki intensitas bermain game online sedang, 3 atau 5,8 % dan 4 atau 7,7 % siswa yang memiliki intensitas bermain game online sangat rendah.

Tabel 2. Deskripsi Intensitas Bermain Game Online Siswa SMP Negeri 3 Setu Kabupaten Bekasi Tahun 2023 Sesudah Diberikan Layanan Informasi Bahaya Bermain Game Online Media Flipchart

No	Klasifikasi Intensitas Bermain Game Online	F	Persentase (%)
1	Sangat tinggi	9	17.3
2	Tinggi	10	19.2
3	Sedang	27	52
4	Sangat rendah	6	11.5
	Jumlah	52	100

Tabel 2 di atas menunjukkan bahwa dari 52 siswa SMP Negeri 3 Setu yang menjadi subjek penelitian, siswa yang memiliki intensitas bermain game online sangat tinggi, ada 9 atau 17,3 %,siswa yang memiliki intensitas bermain game online tinggi, ada 10 atau 19,2 %, siswa yang memiliki intensitas bermain game online sedang, ada 27 atau 52 %, sedangkan 6 atau 11,5 % siswa yang memiliki intensitas bermain game online sangat rendah.

Tabel 3. Deskripsi Intensitas Bermain Game Online Siswa SMP Negeri 3 Setu Kabupaten Bekasi Tahun 2023 Sebelum dan Sesudah Diberikan Layanan Informasi Bahaya Bermain Game Online Media Flipchart

No	Klasifikasi	Sebelum	Sesudah	Pengurangan	Persentase
----	-------------	---------	---------	-------------	------------

	Intensitas Bermain Game Online	Diberikan	Diberikan	intensitas bermain game online	(%)
1	Sangat tinggi	33	9	24	46.2
2	Tinggi	12	10	2	3.8
3	Sedang	3	27	24	46.2
4	Sangat rendah	4	6	2	3.8
	Jumlah	52	52	52	100

Berdasarkan tabel.3 di atas menunjukkan bahwa pengurangan intensitas bermain game online siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan informasi bahaya bermain game online menggunakan media flipchart hal ini dilihat dari 52 siswa yang menjadi responden, ada 24 atau 46,2 % siswa yang mengalami pengurangan intensitas bermain game online sangat tinggi, kemudian 2 atau 3,8 % siswa yang mengalami pengurangan intensitas bermain game online tinggi. Selanjutnya ada 24 atau 46,2 % siswa mengalami pengurangan setelah diberikan layanan informasi bahaya bermain game online sedang, dan 2 atau 3,8 % siswa mengalami pengurangan pada klasifikasi intensitas bermain game online sangat rendah.

4. Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa kelas VII SMP Negeri 3 Setu Kabupaten Bekasi Tahun 2023. Pada umumnya tinggi sebelum diberikan layanan informasi bahaya bermain game online disertai media flipchart. Selanjutnya untuk menindak lanjuti kondisi tersebut, maka harus diberikan suatu layanan yaitu layanan informasi yang dilaksanakan sebanyak satu kali pertemuan. Hasil analisis deskriptif intensitas bermain game online Siswa SMP Negeri 3 Setu kabupaten Bekasi sebelum mengikuti layanan informasi bahaya bermain game online disertai media flipchart memiliki klasifikasi intensitas bermain game online tinggi dan sedang hal ini diketahui bahwa yaitu 33 atau 63,5 % siswa yang memiliki intensitas bermain game online yang sangat tinggi, 12 atau 23 % siswa yang memiliki intensitas bermain game online yang tinggi, 3 atau 5,8 % siswa yang memiliki intensitas bermain game online yang tinggi dan 4 atau 7,7 % sangat rendah. Oleh karena itu diperlukan penanganan guna mengurangi intensitas bermain game online salah satunya adalah dengan memberikan layanan informasi bahaya bermain game online disertai media flipchart. Penelitian yang dilakukan oleh Setyorini, S. (2012) yang berjudul "Penggunaan Media Flipchart untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III MI Tarbiyatul Banin Walbanat Karang Trenggalek". Hasil pengamatan dari 2 pengamat menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media Flipchart dapat meningkat, dari 64,16% pada siklus I menjadi 86,6% pada siklus II. Sedangkan dari hasil tes yang telah dilaksanakan diperoleh data sebagai berikut: 1) nilai rata-rata pada siklus I 157,72% dan 2) nilai rata-rata pada siklus II 87,27%. Berdasarkan uraian di atas membuktikan bahwa peran bimbingan konseling dalam mengurangi intensitas bermain game online siswa

sangat dibutuhkan. Oleh karena itu, layanan informasi bahaya bermain game online disertai media flipchart merupakan salah satu cara yang efektif yang dapat diberikan kepada siswa untuk mengurangi intensitas bermain game online siswa kelas VII SMP Negeri 3 Setu Kabupaten Bekasi Tahun 2020.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMPN 03 Setu Kabupaten Bekasi tahun 2023, dapat disimpulkan bahwa efektifitas layanan informasi bahaya bermain game online menggunakan media flipchart efektif dalam mengurangi intensitas bermain game online.

6. Daftar Pustaka

- Alvin, Vicky. (2013). Masalah Milenial. Bandung : Duta Baca
- Angela, 2013 Pengaruh Game Terhadap Belajar Anak. Samarinda: Universitas Mulawarman.
- Anhar, 2010. PHP & MySQL Secara Otodidak. Jakarta: PT Trans Media
- Arsyad, Azhar. 2003. Media pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azwar, 2010. Metode Penelitian. Yogyakarta : Pustaka Pelajar. Budi, Purwoko.
- (2008). Organisasi dan Menejemen Bimbingan Konseling. Surabaya: Unesa University Press.
- Dharma, Kusuma Kelana (2011), Metodologi Penelitian Keperawatan : Panduan Melaksanakan dan Menerapkan Hasil Penelitian, Jakarta, Trans Info Media.
- Efendy, N. A. (2014). Jurnal Faktor Penyebab Bermain Game Online dan Dampak Negatifnya Bagi Pelajar. Tersedia: <http://eprints.ums.ac.id>. [30 November 2018]
- Fauziawati, W. (2015) Upaya Mereduksi Kebiasaan Bermain Game Online Melalui Teknik Diskusi Kelompok. [online]. Tersedia: <http://jurnal.uad.ac.ad>. [11 September 2018]
- Hasanah, U. (2010). Pengaruh Penggunaan Media Flipchart Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas VIII MTs Negeri 3 Jakarta. (online). Tanggal akses 05 februari 2019 Tersedia <http://repository.uinjkt.ac.id>
- Nakken, W.A. (1996). Durasi dan Frekuensi Penggunaan Internet Sampel Nonklinis: Bunuh Diri, Masalah Perilaku, dan Pengobatan. Psikoterapi: Teori, Penelitian, Praktek, Pelatihan, Vol 40, Hal. 22.
- Ningsih, R. (2011) Pengembangan Media Flipchart Pada Pembelajaran Menjahit Rok Lipat Hadap Bagi Siswa Tunagrahita Kelas XI di SMALB N Pembina Yogyakarta (online). Tanggal akses 05 februari 2019 Tersedia: <http://eprints.uny.ac.id>.
- Pandu, Nara. (2012). Pendidikan Dan Gamers. Jakarta : Kencana Prenada Media
- Prayitno & Amti E. (2004). Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling. Jakarta : Rineka Cipta.
- Prayitno. 2004. Layanan Informasi. Padang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Padang.

- Smart, Aqila. 2010. Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game Online. Yogyakarta : Ar Ruzz Media.
- Sukardi, D, K & Kusumawati, N. (2008). Proses Bimbingan dan Konseling di Sekolah. Jakarta: Rineka Cipta.
- Theresia Lumban Gaol. 2012. Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Akademik Mahasiswa. Fakultas Teknik: Universitas Indonesia.
- Tohirin (2007) Bimbingan dan Konseling disekolah Madrasah (Pekanbaru: Raja Grafindo persada,2007), hal 147
- Tohirin. (2008). Bimbingan Konseling di Sekolah dan Madrasah (berbasis integrasi). Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Thalib M. M (2007). Statistik pendidikan. Palu: Tadulako University Press.
- Thalib M. M (2009). Statistik pendidikan. Palu: Tadulako University Press.
- Winkel (2000). Pengantar Bimbingan dan Konseling (Jakarta: gramedia pustaka utama,1987) hal 105
- Yusuf. S. & Nurushan, J. (2012) Landasan Bimbingan dan Konseling. Bandung: Remaja Rosdakarya.