

**PENGEMBANGAN MEDIA BIMBINGAN DAN KONSELING
BERBASIS *ANDROID* UNTUK MENCEGAH DAMPAK
NEGATIF *GAME ONLINE* PADA PESERTA DIDIK
DI SMP NEGERI 15 BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas – Tugas dan Memenuhi Syarat –
Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Pendidikan

Oleh:
ZULFA MAULIDA
1911080240

Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1444 H / 2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA BIMBINGAN DAN KONSELING
BERBASIS *ANDROID* UNTUK MENCEGAH DAMPAK
NEGATIF *GAME ONLINE* PADA PESERTA DIDIK
DI SMP NEGERI 15 BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas – Tugas dan Memenuhi Syarat –
Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Pendidikan



Pembimbing I : Dr. H. Yahya AD, M.Pd
Pembimbing II : Hardiyansyah Masya, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1444 H / 2023**

ABSTRAK

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat saat sekarang ini telah banyak digunakan orang. Salah satu dampak dari kemajuan teknologi. Salah satunya bermain game online secara berlebihan tentu akan berdampak pada perilaku peserta didik yang mengarah kepada perilaku penyimpangan sosial. Penelitian ini dilatar belakangi oleh *game online* yang membuat peserta didik yang berlebihan dalam bermain *game online* yang membuat menurunnya prestasi peserta didik, kurangnya rasa kepedulian terhadap sekitar dan membuat kurang disiplin dalam waktu. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan media bimbingan dan konseling berbasis android untuk mencegah dampak negatif *game online*.

Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (RnD). model pengembangan mengacu pada model Borg and Gall yang terdiri dari sepuluh tahap yaitu studi pendahuluan, perencanaan desain, pengembangan desain, uji coba terbatas, revisi hasil uji coba terbatas, uji coba produk secara luas, dan revisi hasil uji coba secara luas. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu angket validasi ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media, angket tanggapan peserta didik dan pendidik. Sampel penelitian ini yaitu 10 peserta didik pada uji coba skala terbatas dan 30 peserta didik pada uji coba skala luas.

Teknik analisis data menggunakan teknik deskriptif yang memaparkan hasil pengembangan produk media aplikasi berbasis android. Hasil persentase rata-rata ahli materi sebesar 87% , hasil persentase rata-rata ahli bahasa sebesar 92% dan hasil persentase ahli materi sebesar 87% dengan kriteria “Sangat Layak”. Dengan demikian media bimbingan dan konseling aplikasi berbasis android tentang dampak negatif *game online* layak untuk digunakan.

Kata Kunci: *Game online*, Dampak Negatif, Media Bimbingan dan Konseling, Berbasis Android

ABSTRACT

The rapid advancement of information and communication technology is now widely used by many people. One of the effects of technological progress One of them is playing online games excessively, which will certainly have an impact on the behavior of students and lead to social deviant behavior. This research is motivated by online games that make students overplay, which causes a decrease in student achievement, a lack of concern for their surroundings, and makes them less disciplined over time. The purpose of this study was to determine the development of Android-based guidance and counseling media to prevent the negative effects of online games.

The research method used is Research and Development (R&D). The development model refers to the Borg and Gall model, which consists of ten stages: preliminary studies, design planning, design development, limited trials, limited trial results revisions, extensive product trials, and broad trial results revisions. The instruments used in this study were expert validation questionnaires, namely those from material experts, linguists, and media experts, as well as student and educator response questionnaires. The sample for this research is 10 students in the limited-scale trial and 30 students in the large-scale trial.

The data analysis technique uses a descriptive technique that describes the results of the development of Android-based application media products. The average percentage of material experts is 87%, the average percentage of linguists is 92%, and the percentage of material experts is 87% with the "Very Eligible" criteria. Thus, the media guidance and counseling applications based on Android about the negative impact of online games are feasible to use.

Keywords: Online games, Negative Impact, Guidance and Counseling Media, Based on Android

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zulfa Maulida
NPM : 1911080240
Jurusan/Prodi : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling Berbasis *Android* Untuk Mencegah Dampak Negatif *Game online* Pada Peserta Didik Di SMP Negeri 15 Bandar Lampung” adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 05 Juli 2023
Penulis



Zulfa Maulida
1911080240



KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmín Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling Berbasis Android Untuk Mencegah Dampak Negatif Game Online Pada Peserta Didik Di SMP Negeri 15 Bandar Lampung

Nama : Zulfa Maulida
NPM : 1911080240
Jurusan : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. H. Yahya AD, M.Pd
NIP. 195909201987031003

Hardiansyah Masya, M.Pd
NIP. 2014080919850610135

Mengetahui

Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam

Dr. Ali Murtadho, M.S.I
NIP.197907012009011014








**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul : **Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling Berbasis Android Untuk Mencegah Dampak Negatif Game Online Pada Peserta Didik Di SMP Negeri 15 Bandar Lampung**, disusun oleh: **Zulfa Maulida, NPM. 1911080240**, Jurusan **Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam** telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari/tanggal: **Rabu, 05 Juli 2023, pukul 10:00-12:00 WIB.**

TIM MUNAQASYAH

Ketua : **Dr. Laila Maharani, M.Pd** (.....) 
Sekretaris : **Iip Sugiharta, M.Si** (.....) 
Penguji Utama : **Dr. Rika Damayanti, M.Kep, SP** (.....) 
Penguji Pendamping I : **Dr. H. Yahya AD, M.Pd** (.....) 
Penguji Pendamping II : **Hardiyansyah Masya, M.Pd** (.....) 

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



Prof. Dr. Hj. Nurva Diana, M.Pd.
NIP. 196508281988032002

MOTTO

وَالْعَصْرِ ﴿١﴾ إِنَّ الْإِنْسَانَ لِفِي خُسْرٍ ﴿٢﴾ إِلَّا الَّذِينَ ءَامَنُوا وَعَمِلُوا

الصَّالِحَاتِ وَتَوَاصَوْا بِالْحَقِّ وَتَوَاصَوْا بِالصَّبْرِ ﴿٣﴾

“Demi masa, sesungguhnya manusia benar-benar berada dalam kerugian, kecuali orang-orang yang beriman dan beramal saleh serta saling menasihati untuk kebenaran dan kesabaran.”

Al-‘Aṣr [103]¹

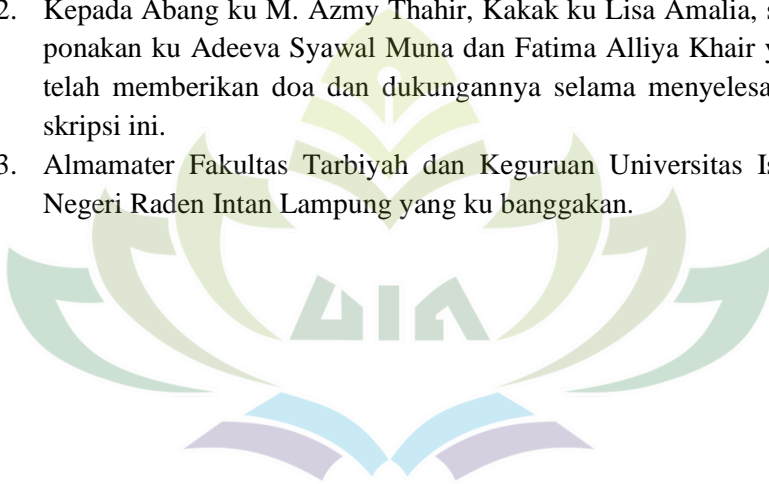


¹ Qur'an Kemenag, Al-Quran QS Al-Asr/103:1-3. <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/103?from=1&to=3>. Diakses pada 7 Juni 2023, 09.27 WIB.

PERSEMBAHAN

Kepada Allah SWT. yang telah memberikan kesehatan, kesabaran, kemampuan kepada penulis karena dengan izin Allah SWT. skripsi ini bisa terselesaikan. Dengan selalu mengucapkan syukur kepada Allah SWT. penulis juga ingin mengucapkan terimakasih serta persembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang begitu luar biasa:

1. Kedua orang tuaku tercinta Ayahnda M. Tohir (Alm) dan Ibunda Hesti Roslinawati yang telah memberikan dukungan dan memfasilitasi selama proses pendidikan di perguruan tinggi hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Kepada Abang ku M. Azmy Thahir, Kakak ku Lisa Amalia, serta ponakan ku Adeeva Syawal Muna dan Fatima Alliya Khair yang telah memberikan doa dan dukungannya selama menyelesaikan skripsi ini.
3. Almamater Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang ku banggakan.



RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Zulfa Maulida dilahirkan pada tanggal 15 Juni 2001 di Tanjung Karang. Anak kedua dari dua bersaudara, dari pasangan Bapak M.Tohir (Alm) dan Ibunda Hesti Roslinawati. Penulis menempuh pendidikan dimulai dari SDN 3 Perumnas Way Kandis (2006-2013) pernah mengikuti kejuaraan badminton tingkat Kecamatan Tanjung Senang pada kelas 5 SD, kemudian melanjutkan ke MTsN 2 Bandar Lampung (2013-2016) penulis selama di MTsN 2 Bandar Lampung mengikuti ekstrakurikuler Pramuka didevise PBB Tongkat selama 1 Tahun. Selanjutnya di SMAN 5 Bandar Lampung (2016-2019) dengan mengambil jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan mengikuti ekstrakurikuler Sanggar Madani devise Musik selama 1 Tahun, kemudian melanjutkan pendidikan di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Program Srata Satu (S1) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam pada tahun 2019.

Selama menempuh pendidikan di UIN Raden Intan Lampung penulis melakukan KKN-DR pada tahun 2022 di desa/kelurahan Perumnas Way Kandis, Tanjung Senang Bandar Lampung dan pada tahun yang sama penulis juga melakukan PPL di SMAN 2 Bandar Lampung. Dengan ketekunan, motivasi yang tinggi untuk terus belajar dan berusaha. Penulis telah berhasil menyelesaikan pengerjaan skripsi ini, semoga dengan penulisan skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT. karena rahmat dan karuniaNya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling Berbasis Android Untuk Mencegah Dampak Negatif *Game online* Pada Peserta Didik Di SMP Negeri 15 Bandar Lampung ”. Penulis menyusun skripsi ini sebagai bagian dari persyaratan untuk menyelesaikan Pendidikan pada Program Strata Satu (S1) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung dan telah diselesaikan sesuai dengan rencana. Penyusunan skripsi ini penulis mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak yang telah membantu sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. Ali Murthado, M.Si selaku Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam UIN Raden Intan Lampung.
3. Indah Fajriani, M.Psi selaku Sekretaris Program Studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam UIN Raden Intan Lampung.
4. Dr. H. Yahya AD, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan hingga terselesaikannya skripsi ini dengan baik.
5. Hardiyansyah Masya, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah membimbing dengan penuh kesabaran dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Dr. Rika Damayanti, M.Kep, SP Kep. J selaku Penguji Utama dalam sidang Munaqosyah yang telah menguji dan membimbing selama proses munaqosyah sampai dengan selesai.
7. Dr. Laila Maharani, M.Pd selaku Ketua Sidang dalam sidang munaqosyah dengan penuh kesabaran memberikan arahan dan bimbingan selama proses munaqosyah sampai selesai.

8. Iip Sugiharta, M.Si selaku Sekretaris dalam sidang munaqosyah yang telah memberikan arahan selama proses sidang berlangsung sampai dengan selesai.
9. Seluruh Dosen Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat.
10. Kepala Sekolah, Staff TU, Guru Bimbingan dan Konseling beserta peserta didik SMP Negeri 15 Bandar Lampung yang telah bersedia memberikan informasi dalam proses penelitian dan pelayanan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.
11. Sahabat rumah ku Balqis Okta M dan Fayza Ayu W yang selalu menemani dan memberi semangat dalam mengerjakan skripsi ini.
12. Sahabat KKG-ku (Ihan, Lia, Ulfa, Intan, Thomas, Taufiq, Ronal, Azriel, Naufal dan Dani) yang menemani dan selalu memberikan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.
13. Sahabat UT-ku (Ai Ilah Rauhilah, Ambera Dwi S, Widya Silvi, Meleni Aprilia, Ni Nyoman Ari Murti) yang selalu memberikan masukan kepada penulis dan semangat dalam penyelesaian skripsi
14. Teman-teman KKN Perumnas Way Kandis (Nurul, Balqis, Nabila, Dheana, Chika, Mutiara) terutama Fidia yang telah memberikan kontribusi baik informasi ataupun masukannya selama menyelesaikan skripsi ini.
15. Teman-teman seperbimbingan Linda, Adella, Andarira, Anitasya, Maya, dan Asep yang selalu bekerjasama dan saling menguatkan.
16. Teman-temanku Putri Liani, Ulfa Fiana, Resta Maya Safira, Resti Firda F, Rahma Afrela dan teman-teman lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.
17. Teman-teman Seventeen ku (S.Coups, Jeonghan, Joshua, Jun, Hoshi, Wonwoo, Woozi, The8, Mingyu, Seokmin, Seungkwon, Vernon, dan Dino) yang selalu menemani dengan karya-karyanya selama penulis menyelesaikan skripsi.
18. Teman-teman seperjuangan angkatan 2019 Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam khususnya kelas A yang telah memberikan dukungan.

19. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu namun telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga Allah SWT. melimpahkan rahmat dan karuniaNya. Semoga semua mendapatkan balasan yang baik dari Allah SWT. dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan para pembaca. Aamiin.

Bandar Lampung, 05 Juli 2023
Penulis

Zulfa Maulida
1911080240



DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iv
PERSETUJUAN.....	v
PENGESAHAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
RIWAYAT HIDUP	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah.....	3
C. Identifikasi dan Batasan Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah.....	12
E. Tujuan Pengembangan	12
F. Manfaat Pengembangan	13
G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan	13
H. Sistematika Penulisan	17
BAB II LANDASAN TEORI.....	19
A. Media Bimbingan dan Konseling	19
B. Game online	33
C. Aplikasi Smartphone Berbasis Android	42
D. Kerangka Berpikir.....	46
E. Storyboard.....	47
F. Teori-Teori Pengembangan Model	53

BAB III METODELOGI PENELITIAN	57
A. Tempat dan Waktu Pengembangan	57
B. Desain Penelitian Pengembangan.....	57
C. Produk Penelitian Pengembangan	59
D. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan.....	61
E. Subjek Uji Coba Penelitian Pengembangan	61
F. Instrumen Penelitian.....	62
G. Uji Coba Produk.....	71
H. Teknik Analisi Data	71
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	77
A. Deskripsi Hasil Pengembangan Media Aplikasi.....	77
B. Deskripsi dan Analisis Data Hasil Uji Coba.....	87
C. Kajian Produk Akhir	133
BAB V PENUTUP.....	139
A. Simpulan	139
B. Rekomendasi.....	140
DAFTAR RUJUKAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2. 1 Storyboard Aplikasi	47
Tabel 3. 1 Kriteria Penilaian Media Pembelajaran Berdasarkan Kualitas	62
Tabel 3. 2 Instrumen Penelitian	63
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Ahli Media	65
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Ahli Materi.....	66
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Angket Ahli Bahasa.....	67
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Angket Respon Pendidik	69
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Angket Tanggapan Peserta Didik	70
Tabel 3. 8 Skala Likert.....	73
Tabel 3. 9 Kriteria Kelayakan	73
Tabel 3. 10 Kriteria Kemenarikan.....	75
Tabel 4. 1 Desain Produk Media Aplikasi Berbasis Android Tentang Dampak Negatif Game online	80
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Materi 1	85
Tabel 4. 3 Perbaikan dan Hasil Perbandingan Tampilan Sebelum dan Sesudah Revisi Ahli Materi 1	89
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Materi 2	90
Tabel 4. 5 Perbaikan dan Hasil Perbandingan Tampilan Sebelum dan Sesudah Revisi Ahli Materi 2	94
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Bahasa 1	101
Tabel 4. 7 Perbaikan dan Hasil Perbandingan Tampilan Sebelum dan Sesudah Revisi Ahli Bahasa 1	106
Tabel 4. 8 Hasil Validasi Ahli Bahasa 2	107
Tabel 4. 9 Perbaikan dan Hasil Perbandingan Tampilan Sebelum dan Sesudah Revisi Ahli Bahasa 2	112
Tabel 4. 10 Hasil Ahli Media 1	114
Tabel 4. 11 Perbaikan dan Hasil Perbandingan Tampilan Sebelum dan Sesudah Revisi Ahli Media 1.....	120
Tabel 4. 12 Hasil Ahli Media 2.....	121
Tabel 4. 13 Perbaikan dan Hasil Perbandingan Tampilan Sebelum dan Sesudah Revisi Ahli Media 2.....	126
Tabel 4. 14 Hasil Tanggapan Peserta Didik Pada Uji Coba Terbatas.....	127

Tabel 4. 15 Hasil Tanggapan Peserta Didik Pada Uji Coba Lebih Luas	128
Tabel 4. 16 Hasil Respon Pendidik	129



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1	Kerangka Berpikir Penelitian 46
Gambar 2.2	Tampilan Menu Home Aplikasi Remeline 47
Gambar 2.3	Tampilan Menu Utama Aplikasi Remeline 48
Gambar 2.4	Tampilan Menu dari Bahaya <i>Game online</i> Aplikasi Remeline..... 48
Gambar 2.5	Tampilan Pembahasan Pengertian Bahaya <i>Game online</i> 49
Gambar 2.6	Tampilan Pembahasan Faktor Penyebab Bahaya <i>Game online</i> 49
Gambar 2.7	Tampilan Pembahasan Faktor Penyebab Bahaya <i>Game online</i> 50
Gambar 2.8	Tampilan Pembahasan Dampak Bahaya <i>Gameonline</i> 50
Gambar 2.9	Tampilan Pembahasan Dampak Bahaya <i>Game</i> <i>online</i> 51
Gambar 2.10	Tampilan Pembahasan Penanganan Bahaya <i>Game online</i> 51
Gambar 2.11	Tampilan Quiz Pada Aplikasi Remeline 52
Gambar 2.12	Tampilan Media Video Pada Aplikasi Remeline 52
Gambar 2.13	Tahapan Pengembangan Borg and Gall 56
Gambar 4.1	Tampilan awal pada media aplikasi 80
Gambar 4.2	Tampilan pengenalan mengenai media aplikasi..... 87
Gambar 4.3	Tampilan menu pada media aplikasi 92
Gambar 4.4	Tampilan petunjuk penggunaan pada media aplikasi..... 81
Gambar 4.5	Tampilan menu tentang dampak negatif <i>game</i> <i>online</i> 81

Gambar 4.6	Tampilan materi tentang dampak negatif <i>game online</i>	81
Gambar 4.7	Tampilan Lanjutan Penyebab Kecanduan <i>Game online</i>	82
Gambar 4.8	Tampilan Penyebab Kecanduan <i>Game online</i>	82
Gambar 4.9	Tampilan Dampak Kecanduan <i>Game online</i>	82
Gambar 4.10	Tampilan Lanjutan Penyebab Kecanduan <i>Game online</i>	82
Gambar 4.11	Tampilan Upaya Penanganan Kecanduan <i>Game online</i>	83
Gambar 4.12	Tampilan Lanjutan Dampak Kecanduan <i>Game online</i>	83
Gambar 4.13	Tampilan awal pada menu quiz.....	83
Gambar 4.14	Tampilan Video Bahaya <i>Game online</i>	83
Gambar 4.15	Tampilan pertanyaan pada quiz.....	84
Gambar 4.16	Tampilan menu identitas pada quiz.....	84
Gambar 4.17	Tampilan pertanyaan pada quiz.....	84
Gambar 4.18	Tampilan pertanyaan pada quiz.....	84
Gambar 4.19	Tampilan pertanyaan pada quiz.....	85
Gambar 4.20	Tampilan pertanyaan pada quiz.....	85
Gambar 4.21	Tampilan pertanyaan pada quiz.....	85
Gambar 4.22	Tampilan pertanyaan pada quiz.....	85
Gambar 4.23	Tampilan list jawaban	86
Gambar 4.24	Tampilan akhir dari pertanyaan pada quiz	86
Gambar 4.25	Tampilan referensi pada aplikasi.....	86
Gambar 4.26	Tampilan profil pengembang media aplikasi	86
Gambar 4.27	Validasi materi 1 sebelum revisi	92
Gambar 4.28	Validasi materi 1 sesudah revisi.....	92
Gambar 4.29	Validasi materi 1 sebelum revisi	93
Gambar 4.30	Validasi materi 1 sebelum revisi	93
Gambar 4.31	Validasi materi 2 sebelum revisi	98
Gambar 4.32	Validasi materi 2 sesudah revisi.....	98
Gambar 4.33	Validasi materi 2 sebelum revisi	99
Gambar 4.34	Validasi materi 2 sebelum revisi	99

Gambar 4.35	Validasi Ahli Materi 2 Sebelum Revisi.....	99
Gambar 4.36	Validasi ahli materi 2 sesudah revisi	99
Gambar 4.37	Grafik Perbandingan Hasil Penilaian Ahli Materi	100
Gambar 4.38	Validasi ahli bahasa 1 sebelum revisi.....	106
Gambar 4.39	Validasi ahli bahasa 1 sesudah revisi	106
Gambar 4.40	Validasi ahli bahasa 1 sebelum revisi.....	107
Gambar 4.41	Validasi ahli bahasa 1 sesudah revisi	107
Gambar 4.42	Validasi ahli bahasa 2 sebelum revisi.....	112
Gambar 4.43	Validasi ahli bahasa 2 sesudah revisi	112
Gambar 4.44	Validasi ahli bahasa 2 sebelum revisi.....	113
Gambar 4.45	Validasi ahli bahasa 2 sesudah revisi	113
Gambar 4.46	Grafik Perbandingan Hasil Penilaian Ahli Bahasa.....	113
Gambar 4.47	Validasi ahli media 1 sebelum revisi.....	120
Gambar 4.48	Validasi ahli media 1 sesudah revisi	120
Gambar 4.49	Validasi ahli media 2 sebelum revisi.....	126
Gambar 4.50	Validasi ahli media 2 sesudah revisi	126
Gambar 4.51	Grafik Perbandingan Hasil Penilaian Ahli Media.....	127
Gambar 4.52	Hasil quiz pada aplikasi	138

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Penelitian

- a. Lampiran Ahli Bahasa 1 dan 2
- b. Lampiran Ahli Materi 1 dan 2
- c. Lampiran Ahli Media 1 dan 2
- d. Lampiran Angket Respon Pendidik
- e. Lampiran Angket Tanggapan Peserta Didik

Lampiran 2 Analisis Data Penelitian

- a. Analisis Data Ahli Bahasa 1 dan 2
- b. Analisis Data Ahli Materi 1 dan 2
- c. Analisis Data Ahli Media 1 dan 2
- d. Analisis Data Respon Pendidik
- e. Analisis Data Respon Peserta Didik

Lampiran 3 Dokumentasi

- a. Lampiran Wawancara dengan Peserta Didik
- b. Lampiran Uji Coba Produk Aplikasi

Lampiran 4 Surat-Surat

- a. Lampiran Surat Pra Penelitian
- b. Lampiran Surat Balasan Pra Penelitian
- c. Lampiran Surat Izin SKP
- d. Lampiran Surat Izin Dinas Pendidikan
- e. Lampiran Surat Izin Penelitian
- f. Lampiran Surat Balasan Penelitian
- g. Lampiran Surat Keterangan Turnitin
- h. Lampiran Buku Petunjuk

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Judul skripsi adalah **“Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling Berbasis *Android* Untuk Mencegah Dampak *Game online* Pada Peserta Didik Di SMP Negeri 15 Bandar Lampung”**. Untuk menghindari kesalahpahaman dengan usulan skripsi, perlu dijelaskan istilah-istilah yang digunakan dalam skripsi, yaitu sebagai berikut :

1. Pengembangan menurut Borg and Gall mendefinisikan bahwa proses yang digunakan untuk mengembangkan memvalidasi produk-produk yang sudah ada atau mengembangkan produk baru.¹
2. Media adalah bentuk perantara yang mengantarkan informasi antara sumber dan penerima untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan atau pendapat sehingga dapat dikemukakan sampai kepada penerima yang dituju.²
3. Bimbingan adalah bimbingan adalah sebuah proses menolong individu untuk memahami dirinya dan dunianya, sedangkan Konseling adalah proses yang bertujuan menolong seseorang yang mengidap kegoncangan emosi sosial yang belum sampai pada tingkat kegoncangan psikologis atau kegoncangan akal, agar ia dapat menghindari diri dari padanya.
4. *Android* adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi. *Android* menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka.³

¹ Rita Kumala Sari, ‘Penelitian Kepustakaan Dalam Penelitian Pengembangan Pendidikan Bahasa Indonesia’, *Jurnal Borneo Humaniora*, 4.2 (2021), 62 <http://jurnal.borneo.ac.id/index.php/borneo_humaniora/article/view/2249>.

² Ida Nuraeni, ‘Pengertian Media Penyuluhan Pertanian’, *Media Penyuluhan Pertanian*, 2014, 1–30 <<http://repository.ut.ac.id/id/eprint/4467>>.

³ N. S. H, *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*, (Edisi Revisi) penyunt., Bandung: Informatika, 2012.

5. Mencegah merupakan sebuah usaha yang dilakukan individu dalam mencegah terjadinya sesuatu yang tidak diinginkan. Definisi dari mencegah adalah *Prevention* atau pencegahan terdiri dari berbagai pendekatan, prosedur dan metode yang dibuat untuk meningkatkan kompetensi interpersonal.⁴
6. Dampak adalah pengaruh kuat yang mendatangkan akibat baik negatif maupun positif. Dampak secara sederhana bisa diartikan sebagai pengaruh atau sebagai akibat. Dalam setiap keputusan yang diambil oleh seseorang biasanya mempunyai dampak tersendiri, baik dampak positif atau dampak negatif.⁵
7. *Game online* merupakan ruang sosial atau dunia sosial baru tempat para pemainnya menghabiskan waktu dan berinteraksi dengan orang lain serta membentuk pertemanan. Andrew Rolling menyatakan bahwa *game online* merupakan sebuah teknologi yang digabungkan dengan cara bermainnya dan juga merupakan satu mekanisme agar dapat menghubungkan satu pemain dan pemain lainnya agar dapat bermain secara bersama.⁶ Young menjelaskan bahwa *game online* adalah proses keadaan dimana ketergantungan individu berada dalam *game online*, baik segi jumlah waktu dan intensitas bermain yang berdampak buruk pada kehidupan individu.⁷ *World Health Organization (WHO)*
8. mendefinisikan kecanduan *game online* sebagai gangguan mental yang dimasukkan ke dalam International Classification of Diseases (ICD-11)⁸. Kecanduan video game sebagai kecanduan seperti masalah perilaku yang menyajikan sebagai: hilangnya kontrol, peningkatan konflik, keasyikan dengan game, pemanfaatan permainan untuk tujuan mengatasi

⁴ Desy Kusumaningrum, 'Adiksi Game Online: Dampak Dan Pencegahannya', *Jurnal Medika Hutama*, 02.04 (2021), 439–47.

⁵ Tim Penyusun Kamus PMB, Kamus Besar Bahasa Indonesia Bergambar, (Jakarta : Pacu Minat Baca, 2008), h.164, cet.I

⁶ Jurnal Teologi and D A N Pendidikan, 'S e s a w I', 3.1 (2021), 87–101.

⁷ Jurnal Pelayanan et al., "Jurnal Pelayanan Bimbingan Dan Konseling Program Studi Bimbingan Dan Konseling Fkip Universitas Lambung Mangkurat," *Jurnal Pelayanan Bimbingan Dan Konseling* 2, no. 2 (2019): 155–61

⁸ Nadia Sourial et al., "Daring to Draw Causal Claims from Non-Randomized Studies of Primary Care Interventions," *Family Practice* 35, no. 5 (2018): 639–43, <https://doi.org/10.1093/fampra/cmy005>.

suasana-hati modifikasi, dan gejala penarikan jika gamer dipaksa untuk berhenti.

9. Peserta Didik adalah individu yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang dan jenis pendidikan tertentu. Peserta didik sebagai komponen yang tidak dapat terlepas dari sistem pendidikan sehingga dapat dikatakan bahwa peserta didik merupakan obyek pendidikan tersebut.⁹ peserta didik merupakan orang yang belum dewasa dan memiliki sejumlah potensi besar yang dapat dikembangkan. Peserta didik adalah makhluk individu yang mempunyai kepribadian dengan ciri-ciri khas yang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangannya.

Berdasarkan penjelasan judul diatas peneliti bermaksud mengembangkan sebuah produk yang dapat dijadikan sebagai media layanan dasar pada peserta didik melalui aplikasi berbasis android, produk yang akan dihasilkan berupa aplikasi berbasis android yang akan dikembangkan yaitu aplikasi untuk pemahaman dampak negatif *game online*.

B. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang teknologi komunikasi berkembang sangat pesat. Dengan menambahkan alat komunikasi khususnya *handphone/smartphone* dengan berbagai merek yang diperkenalkan kepada masyarakat yang dilengkapi dengan berbagai aplikasi yang canggih yang sudah dimasukkan ke dalam *handphone/smartphone*, salah satu akses yang memudahkan pengguna *handphone/smartphone* adalah aplikasi *Play Store* untuk mengunduh berbagai aplikasi yang ingin digunakan dalam *handphone/smartphone*. Tetapi kenyataannya, sebagian besar peserta didik/remaja tidak hanya menggunakan *handphone* yang telah diberikan orang tua untuk belajar saja, melainkan mereka

⁹ M Ramli, 'Hakikat Pendidikan Dan Peserta Didik', *Tarbiyah Islamiyah*, 5.1 (2015), 61–85 <<https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/tiftk/article/view/1825>>.

gunakan juga untuk bermain game secara *online* maupun *offline*.¹⁰

Pada saat ini perkembangan kemajuan teknologi sangat pesat dan salah satu kemajuan teknologi adalah bidang internet, hampir semua kalangan menggunakan kemajuan teknologi ini baik dari anak-anak, remaja muda ataupun orang tua. Diperkotaan maupun di desa hampir semua menggunakan jaringan internet. Selain itu juga akses informasi yang cepat sangat dibutuhkan. Hal ini dapat dilakukan dengan adanya internet yang menyebabkan internet menjadi sebuah kebutuhan sehari-hari bagi kebanyakan orang. Karena pesatnya perkembangan teknologi yang semakin pesat berkembang dan menyebar disemua kalangan umur dan semakin memudahkan setiap individu melakukan berbagai kegiatan di dunia teknologi.

Dengan kemajuan ilmu pengetahuan yang semakin meningkat dan semakin canggih, maka aktivitas manusia sudah bergantung kepada kecanggihan teknologi dan salah satu kemajuan tersebut adalah dibidang media telekomunikasi digital. Hanya dengan melalui sebuah alat kecil yang dapat digenggam ditangan yaitu *handphone* semua orang dengan mudah mengakses apa yang mereka inginkan melalui internet akan segala informasi dalam segala bidang akan diketahui. Selain untuk belajar dan mencari informasi yang dapat menolong anak dalam menyelesaikan tugas mereka, anak remaja juga mencari hiburan yaitu dengan bermain *game online* dari *handphone* yang mereka miliki.¹¹

Berdasarkan pemaparan diatas, banyak anak-anak, remaja, orang dewasa bahkan orang tua yang bermain *game online*. Bermain *game online* dilakukan kapan saja dan dimana saja sesuai dengan kebutuhan individu. Tetapi tidak banyak peserta didik, anak-anak, orang dewasa ataupun orang tua bisa mengatur waktu untuk bermain *game online* apabila sudah menjadi kebiasaan untuk terus-menerus bermain *game online*. Pada siswa SD, SMP bahkan SMA yang suka bermain *game online* secara

¹⁰ Saskia Putri Subandi, Nurul Iman, and Aldo Redho Syam, 'Dampak Kecanduan *Game online* Terhadap Pendidikan Anak', *Ejournal Staika*, 2020, 243–62 <<https://ejournal.staika.ac.id/index.php/alkamal/article/download/23/23>>.

¹¹ *ibid*

terus-menerus tanpa bisa membatasi waktu bermain *game online* akan berdampak pada pendidikan mereka. Waktu belajar mereka menjadi berkurang karena mereka terlalu asyik dengan *game online* tersebut. Beberapa *game online* yang dimainkan ada *Free Fire*, *Mobile Legend*, *Valorant*, *Point Blank*, *Counter Strike*, dan lainnya.

Menurut data Newzoo, pengguna *smartphone* di Indonesia telah mencapai kurang lebih 82 juta dan lebih dari 52 jutanya adalah pemain *game online*. Hal tersebut menempatkan Indonesia di peringkat ke-17 dunia sebagai pemain *game online* terbanyak dan tanpa disadari telah menyumbangkan sebesar USD 624 juta atau setara dengan Rp. 8,7 triliun sepanjang tahun 2019. Pada saat ini telah tercatat lebih dari 51.000 peserta dari seluruh Indonesia telah mendaftar untuk mengikuti ajang PINC (PUBG Mobile National Championship). Sedangkan menurut Menkominfo Rudiantara dalam konferensi Pers IDBYTE ESPORTS 2019, menyebutkan bahwa kurang lebih 40 juta orang Indonesia bermain *game online*. Diantara pengguna internet Indonesia, sebanyak 67% laki-laki dan 59% perempuan ternyata bermain *game online*. Hal ini menunjukkan seberapa besar tingkat pengguna *game online* di Indonesia, sehingga pada saat ini *game online* bukanlah hal yang baru atau asing lagi di Indonesia. Dalam hal ini orang tua harus bisa dan mengetahui kegiatan anak setelah pulang sekolah. Adanya *game online* yang semakin terus berkembang membuat anak lupa akan kewajiban mereka sebagai seorang pelajar, banyak dari peserta didik mengabaikan pendidikan mereka hanya untuk bermain *game online*. Maka perlunya pengasawan dan pengaruh orang tua untuk memperhatikan anak-anaknya. Para peserta didik dapat dengan mudah berbohong dan menyalahgunakan waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar di sekolah. Pemahaman orang tua yang kurang terhadap bahaya penggunaan gadget dan kecanduan bermain *game online* sehingga orang tua sangat mudah memberikan gadget pada anaknya yang justru akan membuat dampak buruk pada anak. Orang tua juga tidak paham mengenai cara menanggulangi anaknya yang bermain *game online*. Hal ini

berkaitan dengan ayat suci al-quran yang mana Al-Quran merupakan Kalamullah yang salah satu isisnya adalah nasihat dalam mendidik anak. Dan nikmat untuk bersyukur, Allah SWT. berfirman dalam surah Luqman ayat 13-14:

وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَا بُنَيَّ لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ ﴿١٣﴾ وَوَصَّيْنَا الْإِنْسَانَ بِوَالِدَيْهِ حَمَلَتْهُ أُمُّهُ وَهْنًا عَلَى وَهْنٍ وَفِصْلَهُ فِي عَامَيْنِ أَنْ اشْكُرْ لِي وَلِوَالِدَيْكَ إِلَى الْمَصِيرِ ﴿١٤﴾

Artinya: “dan ingatlah ketika Luqman berpesan kepada anaknya, “Wahai anaku! Janganlah engkau mempersekutukan Allah, sesungguhnya mempersekutukan Allah benar-benar kezaliman yang besar”

Dan kami perintahkan kepada manusia (agar berbuat baik) kepada kedua orang tuanya, Ibu nya telah mengandungnya dalam keadaan lemah yang bertambah-tambah dan menyampihnya dalam usia dua tahun. Bersyukurlah kepadaku dan kepada kedua orang tuamu. Hanya kepadakulah kembalimu” (QS. Luqman: 13-14)¹²

Dan Allah Subhanahu wa Ta'ala berfirman:

وَالْعَصْرِ ﴿١﴾ إِنَّ الْإِنْسَانَ لِفِي خُسْرٍ ﴿٢﴾ إِلَّا الَّذِينَ ءَامَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَّصَوْا بِالْحَقِّ وَتَوَّصَوْا بِالصَّبْرِ ﴿٣﴾

Artinya: “Demi Masa, sesungguhnya manusia benar-benar berada dalam kerugian, kecuali orang-orang yang beriman dan

¹² Febitio Haris, Abdu Idan Ramadanu, ‘Pendekatan Al-Qur’an Dalam Merubah Mental Buruk Anak Akibat Kecanduan Game online Abdul’, *Al-Munawwarah : Jurnal Pendidikan Islam*, 11.2 (2019), 171–83.

beramal saleh serta saling menasihati untuk kebenaran dan kesabaran.”¹³

Surah tersebut menjelaskan bahwa saat Allah SWT telah bersumpah atas nama waktu, celakalah bagi manusia yang menyalahgunakan waktunya untuk melakukan hal-hal yang kurang bermanfaat. Kecuali orang yang memiliki keimanan, selalu menjalankan amal soleh, dan saling berwasiat terhadap kebenaran dan kesabaran.

Menurut Purnomo menjelaskan bahwa semakin tinggi tingkatan yang dilakukan remaja untuk bermain *game online*, maka semakin tinggi juga intensitas bermain *game online*-nya seperti bermain *game online* setiap hari, sedangkan semakin rendah tingkatan yang digunakan remaja untuk bermain *game online* maka semakin rendah intensitas bermain *game online* yang dihabiskan.¹⁴ Peserta didik yang gemar bermain *game online* akan mengurangi waktu belajar dan bersosialisasi dengan teman sebaya mereka. Jika berlangsung dalam waktu lama diperkirakan peserta didik akan menarik diri pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan bahkan bisa membentuk kepribadian antisosial dengan lingkungan sekitarnya. Peserta didik dalam masa perkembangan penuh dengan masalah-masalah karena ketidakstabilan emosi dan peserta didik sedang dimasa pencarian jati diri, maka peserta didik merupakan suatu bagian dari tumbuh kembang berkesinambungan yang merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju dewasa awal.¹⁵

Teknologi informasi merupakan faktor penting dalam proses pelayanan BK, adanya pemanfaatan teknologi informasi diharapkan dapat mendorong guru BK untuk lebih kreatif, inovatif, variatif dalam mencari informasi terbaru dalam proses pelayanan. Oleh karena itu, teknologi harus dimanfaatkan secara baik dan seoptimal mungkin oleh guru BK agar pelayanan yang

¹³ Qur'an Kemenag, Al-Quran QS Al-Baqarah/2:152. <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/103?from=1&to=3>. Diakses pada 7 Juni 2023, 09.27 WIB.

¹⁴ Ariantoro, T. R. (2016). Dampak *Game online* Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)*, 1(1).

¹⁵ *ibid*

diberikan bisa memberikan hasil yang optimal. Agar teknologi bisa dimanfaatkan secara optimal maka tidak akan terlepas dari kemauan, pengetahuan, dan keterampilan guru BK dalam memanfaatkannya untuk proses pelayanana. Guru BK yang memiliki pengetahuan dan keterampilan maka akan cenderung memanfaatkan teknologi informasi dalam pelayanan BK.¹⁶

Bimbingan dan konseling sebagai salah satu bagian dari dunia pendidikan yang dituntut untuk melakukan penyesuaian terhadap kemajuan teknologi tersebut. Penyesuaian dalam bentuk pemberian layanan harus mampu dilakukan dalam bentuk yang berbeda dari biasanya. Maka atas dasar tersebut bimbingan dan konseling bisa berjalan beriringan bersama dengan kemajuan teknologi sebagai upaya pemanfaat dalam pemberian layanan dan kemajuan dunia Bimbingan dan Konseling itu sendiri. Dalam pelaksanaan pekerjaannya di sekolah, guru bimbingan dan konseling dipengaruhi oleh persepsi kepala sekolah dan rekan sejawatnya dalam pekerjaannya. Sebagian sekolah memandang bahwa pekerjaan bimbingan dan konseling adalah menyelesaikan masalah yang muncul pada peserta didik. Dan sekolah merupakan pendidikan kedua setelah lingkungan keluarga bagi anak remaja. Selama mereka menempuh pendidikan formal di sekolah terjadi interaksi antara remaja dengan pendidikan. Interaksi yang mereka lakukan di sekolah sering menimbulkan pengaruh negatif bagi mental perkembangan anak remaja. Dengan adanya perilaku tersebut peran guru bimbingan dan konseling sangatlah penting di sekolah sebagai penunjang proses belajar dan termasuk penyesuaian diri peserta didik, tugas guru bimbingan dan konseling sangatlah berat oleh karena itu untuk melaksanakannya diperlukan adanya sikap yang profesional dari guru bk. Tugas guru bimbingan dan konseling terkait dengan perkembangan dan pengembangan diri peserta didik yang sesuai dengan kebutuhan, potensi bakat, minat dan kepribadian peserta didik di sekolah.¹⁷

¹⁶ Asmuni, 'Jurnal Paedagogy : Jurnal Paedagogy ', *IkanJurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendid*, 7.4 (2020), 281–88 <<https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/pedagogy>>.

¹⁷ Andi Riswandi Buana Putra, 'Peran Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Mengatasi Kecenderungan Perilaku Agresif Peserta Didik Di Smkn 2 Palangka Raya

Dari hasil pra-penelitian yang telah dilakukan oleh penulis yang berlokasi di SMP Negeri 15 Bandar Lampung telah melakukan wawancara dengan 5 peserta didik kelas VII. Peserta didik tersebut mengaku bahwa mereka secara tidak sadar berbicara kasar atau bertindak kasar ketika bermain *game online* seperti *mobile legend*, *free fire* dan *PUBG*. Peserta didik tersebut terkadang memprioritaskan bermain *game online* bersama teman online ataupun teman kelasnya daripada mengerjakan tugas sekolah. Apabila dalam tim *game online* tersebut karakter yang mereka gunakan kalah karena tidak adanya perlindungan dari rekan satu tim nya, peserta didik akan merasa kesal. dengan begitu tidak jarang mereka melontarkan kata kasar hingga membentak, mengejek bahkan memukul meja karena tim nya tidak menang.

Gemar bermain *game online* sebagai penggunaan yang berlebihan dan kompulsif pada *game online* yang menyebabkan masalah sosial dan emosional. Smart mengemukakan bahwa seseorang terbiasa bermain *game online* melebihi waktu. Peserta didik yang gemar bermain *game online* tidak dapat mengendalikan dalam bermain *game online* yang berlebihan. Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik yang penulis lakukan di SMP Negeri 15 Bandar Lampung dengan beberapa siswa menyatakan bahwa:

“.. dihari libur sekolah saya bermain game online 2-3 jam ketika dan jika berada di sekolah saya main bersama dengan teman-teman dengan sekali permainan saja/satu round”

“.. terkadang saya mementingkan bermain game daripada mengerjakan pekerjaan sekolah. Saya tidak tahu berapa lama waktunya selama bermain game dengan teman-teman, tapi saya sering main game” kata siswa S

“..apabila ada tugas sekolah suka dikerjakan nanti, saya lebih memilih bermain game online bersama dengan teman-teman” kata siswa FA

“..saya tidak ada kegiatan yang menyenangkan ketika berada di rumah, makanya saya bermain game online” kata siswa MA

Dari pernyataan peserta didik yang gemar bermain *game online* mereka menghabiskan rata-rata 2 jam atau lebih untuk bermain game, sejalan dengan pernyataan peserta didik tersebut tampak jelas bahwa banyak anak-anak yang kini gemar bermain *game online* terutama melalui *smartphone*, tablet dan komputer. Bermain *game online* menyita perhatian banyak kalangan remaja dan anak dibawah umur yang membawa perubahan besar pada jenis permainan anak-anak saat ini. Tentu perbedaannya sangat jelas jika mengingat anak-anak biasanya bermain kelereng, layang-layang, bermain diluar rumah bersama dengan teman-teman kemudian dibandingkan dengan sekarang yang hampir semua kalangan akrab dengan *game online* dan sudah tertarik untuk bermain *game online*.

Berdasarkan hasil wawancara mengenai gemar bermain *game online* pada peserta didik kelas VIII di SMPN 15 Bandar Lampung, peneliti memperoleh gambaran bahwa perilaku gemar bermain *game online* dipengaruhi oleh beberapa faktor, berikut faktor yang mempengaruhi :¹⁸

- a. Kurangnya perhatian dari orang terdekat
- b. Depresi
- c. Kurang kontrol
- d. Kurang kegiatan
- e. Lingkungan
- f. Pola asuh

Selain melakukan wawancara dengan peserta didik, penulis juga melakukan wawancara dengan guru BK. Hasil dari wawancara dengan guru bk dan peserta didik, guru bk menyatakan bahwa benar adanya peserta didik yang gemar bermain *game online*, setelah Covid-19 perilaku peserta didik

¹⁸ Sapto Irawan and DIna Siska W., 'Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik', *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7.1 (2021), 9–19.

semakin bervariasi sebelum sekolah kembali melakukan kegiatan belajar mengajar (KBM) secara langsung atau disebutkan secara *Hybrid* terjadinya proses belajar mengajar yang mengharuskan peserta didik menggunakan handphone. Selama proses KBM berlangsung peserta didik menggunakan *handphone* tidak hanya untuk belajar saja melainkan juga untuk bermain *game online* maka hal ini menyebabkan peserta didik sering bermain *game online* bersama teman-teman sekelasnya ketika sekolah sudah menerapkan KBM 100% tatap muka. Maka yang dilakukan oleh guru BK di SMP Negeri 15 adalah memberikan layanan informasi serta bimbingan terhadap peserta didik di kelas. Selain guru BK di SMP Negeri 15 Bandar Lampung memberikan layanan informasi yang sifatnya masih konvensional.

Berdasarkan penemuan fenomena dan temuan riset pada uraian latar belakang diatas, peneliti bermaksud untuk mengangkat skripsi dengan tema : **Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling Berbasis *Android* Untuk Mencegah Dampak Negatif *Game online* Pada Peserta Didik Di SMP Negeri 15 Bandar Lampung.**

C. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis dapat mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

- a. Diperkirakan bahwa belum maksimalnya upaya yang dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling SMP Negeri 15 Bandar Lampung.
- b. Terlihat belum adanya penunjang layanan mencegah dampak negatif *game online* untuk membantu mewujudkan layanan bimbingan dan konseling yang responsive.
- c. Terlihat belum adanya pengembangan aplikasi *android* mengenai dampak negatif *game online* di SMP Negeri 15 Bandar Lampung.

2. Batasan Masalah

Batasan masalah yang ditetapkan oleh peneliti dalam penelitian ini sebagai berikut :

- a. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan aplikasi berbasis *android* untuk pemahaman dampak negatif *game online* pada peserta didik.
- b. Materi dalam pengembangan aplikasi berbasis *android* ini adalah dampak negatif *game online* pada peserta didik.
- c. Penelitian ini hanya dibatasi pada peserta didik SMP Negeri 15 Bandar Lampung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan aplikasi berbasis android untuk mencegah dampak negatif *game online* pada peserta didik SMP Negeri 15 Bandar Lampung?
2. Bagaimana hasil kelayakan aplikasi berbasis android untuk mencegah dampak negatif *game online* pada peserta didik SMP Negeri 15 Bandar Lampung?
3. Bagaimana respon pendidik dan peserta didik terhadap aplikasi untuk mencegah dampak negatif *game online* pada peserta didik SMP Negeri 15 Bandar Lampung?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengembangan aplikasi berbasis android untuk pemahaman dampak negatif *game online* pada peserta didik SMP Negeri 15 Bandar Lampung.
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan aplikasi berbasis android untuk pemahaman dampak negatif *game online* pada peserta didik SMP Negeri 15 Bandar Lampung.
3. Untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap aplikasi untuk pemahaman dampak negatif *game online*

berbasis *android* untuk peserta didik SMP Negeri 15 Bandar Lampung.

F. Manfaat Pengembangan

Hasil dari penelitian ini diharapkan agar memberikan manfaat bagi peserta didik, pendidik, sekolah dan peneliti lain.

1. Bagi Peserta didik
Aplikasi untuk pemahaman dampak negatif *game online* yang berbasis *android* diharapkan mampu memberikan layanan dasar bagi peserta didik secara praktis dan menarik.
2. Bagi Guru BK
Aplikasi untuk pemahaman dampak negatif *game online* yang berbasis *android* diharapkan mampu membantu guru bk dalam proses pemberian dan penyampaian layanan dasar.
3. Bagi Sekolah
Diharapkan produk yang dihasilkan dapat dimanfaatkan oleh sekolah sebagai media layanan dasar dengan pemanfaatan teknologi dan juga dapat memberikan pemahaman tentang dampak negatif *game online*.
4. Bagi Peneliti Lain
Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan untuk mengembangkan layanan dasar yang lebih menarik sehingga mampu dikembangkan lagi secara baik dan rinci.

G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Pembuktian keabsahan penelitian ini, penelitian mengacu pada penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti lainnya, yaitu :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Agussalim, M.Natsir, dkk dalam *Journal Of Human Physiology* tahun 2020 dengan judul “*Playing Online Game Increase Agressive Behavior of High School Students on 4.0 Century in Papua*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya

perilaku agresif yang dilakukan oleh peserta didik dalam bermain *game online*. Dari data peserta didik di SMKN 3 Jayapura terdapat 21 orang yang bermain *game online* 6 jam sehari yang berperilaku tidak agresif sebanyak 2 orang (9,50%) dan yang berperilaku agresif sebanyak 19 orang (90,50%), dari 11 orang yang bermain *game online* 7 jam sehari yang berperilaku tidak agresif sebanyak 3 orang (27,30%) dan yang berperilaku agresif sebanyak 8 orang (72,70%), dari 17 orang yang bermain *game online* 8 jam sehari yang berperilaku tidak agresif sebanyak 7 orang (41,20%) dan yang berperilaku agresif sebanyak 10 orang (58,80%), dari 8 orang yang bermain *game online* 9 jam sehari dan yang berperilaku agresif sebanyak 8 orang (100%), dari 11 orang responden yang bermain *game online* 10 jam sehari yang berperilaku tidak agresif sebanyak 1 orang (9,10%) dan yang berperilaku agresif sebanyak 10 orang (90,90%), dari 3 orang yang bermain *game online* 11 jam sehari yang berperilaku agresif sebanyak 3 orang (100%), dari 10 orang yang bermain *game online* 12 jam sehari yang berperilaku tidak agresif sebanyak 2 orang (20%) dan yang berperilaku agresif sebanyak 8 orang (80%).), dari 2 orang yang bermain *game online* 13 jam sehari yang agresif sebanyak 2 orang (100%). Hasil tersebut membuktikan bahwa lama bermain *game online* memberikan pengaruh yang cukup besar dalam mengukur perilaku agresif peserta didik, hal ini dikarenakan besarnya kontribusi efektif waktu bermain *game online* terhadap perilaku agresif peserta didik.¹⁹

2. Penelitian yang dilakukan oleh Eryzal Novrialdy dan Rozy Atyrizal dalam Jurnal Konseling dan Pendidikan tahun 2019 dengan judul “*Kecanduan Game online Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya*”. Dari hasil

¹⁹ Agussalim A and others, ‘Playing Online Game Increase Aggressive Behaviour of High School Students on 4.0 Century in PAPUA’, *Journal of Human Physiology*, 2.2 (2021) <<https://doi.org/10.30564/jhp.v2i2.2584>>.

penelitian menunjukkan bahwa bermain game dapat dikatakan bermasalah apabila dimainkan melebihi 4 jam setiap hari. Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis kecanduan dari teknologi internet yang merupakan hilangnya kendali terhadap *game online* yang mengarah pada bahaya. Davies dan Chappell mengungkapkan bahwa pemain usia remaja menghabiskan lebih banyak waktu dan memiliki keterikatan yang lebih kuat dengan *game online* dibanding pemain usia dewasa. Fenomena yang terjadi saat ini menunjukkan adanya remaja yang kecanduan *game online*. Berdasarkan penelitian Jap, Tiatri, Jaya, & Suteja terungkap 10,15% remaja di Indonesia mengalami kecanduan *game online*, Amerika Serikat 8,5% , Singapura 8,7% dan China 10,8%. Fenomena kecanduan *game online* ini semakin meluas dan semakin memprihatinkan, terutama karena banyaknya remaja yang menjadi pecandu *game online*. Hal ini tentu akan berdampak buruk bagi perkembangan remaja. Kecanduan *game online* pada remaja dapat berdampak pada tugas-tugas perkembangannya. Jika dilihat pada realitanya banyak sekali remaja yang terganggu tugas perkembangannya akibat kecanduan *game online*.²⁰

3. Penelitian yang dilakukan oleh Putri Amalia, Dr. Hamdani M. Syam, M.A. “*Hubungan Intensitas Bermain Game online Berunsur Kekerasan Dengan Perilaku Agresif Anak Di Banda Aceh*” yang bertujuan untuk mengetahui jawaban tentang hubungan intensitas bermain game online berunsur pada kekerasan terhadap perilaku agresif anak di Banda Aceh dengan metode penelitian kuantitatif dengan jenis eksplanatis, alat pengumpulan data pada penelitian ini berupa kuesioner dengan metode wawancara dengan teknik pengambilan

²⁰ Eryzal Novrialdy, ‘Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya’, *Buletin Psikologi*, 27.2 (2019), 148 <<https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>>.

sampel menggunakan metode multistage non probability sampling dan purposive sampling dikarenakan populasi yang besar dengan tingkat sebaran yang luas disertai karakteristik yang berbeda maka diperlukan metode pengambilan sampel yang mengkombinasikan seluruh metode.²¹

4. Penelitian yang dilakukan oleh Rubijesmin Abdul Latif, Norshakirah Abdul Aziz, Dkk dengan judul “*Impact Of Online Games Among Undergraduate Studens*” dengan hasil penelitian internet telah mengubah dunia dengan akses informasi ataupun akses lainnya hanya dengan smartphone. Pengguna internet di Malaysia dalam rata-rata penggunaan internet perminggu menjadi menonjol. Jumlah pengguna yang menggunakan internet lebih dari 28 jam seminggu sehingga meningkat menjadi 79,8% dari tahun 2005 hingga 2008. Peserta didik yang menggunakan internet memiliki dua tujuan yaitu 1) aktivitas interaktif seperti forum diskusi, chatting bahkan belanja online, 2) aktivitas non interaktif seperti menjelajahi web, mengunduh lagu/film, dan bermain *game online*. Pada penelitian ini faktor yang mempengaruhi pemain untuk menghabiskan banyak waktu dalam permainan. dampak dari *game online* ini bahwa bermain *game online* yang membuat para pemainnya kecanduan.²²
5. Penelitian yang dilakukan oleh Kevin Guerada dalam jurnal *La Medihealthico* tahun 2021 dengan judul “*Impact Of Online On Children Health*”. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa Kecanduan Salah satu masalah kesehatan utama yang ditemukan pada anak-anak dan

²¹ Putri Amalia and Hamdani M. Syam, ‘Hubungan Intensitas Bermain *Game online* Berunsur Kekerasan Dengan Perilaku Agresif Anak Di Banda Aceh’, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP (JIMFISIP) Unsyiah*, 2 (2017), 1–12.

²² Rubijesmin Abdul Latif, Norshakirah Abdul Aziz, and Mohd Taufik Abdul Jalil, ‘Impact of Online Games among Undergraduate’, *Proceedings of the 6th International Conference on Computing and Informatics*, 028, 2017, 523–32 <<http://www.uum.edu.my>>.

remaja yang terlalu banyak bermain *video game online* adalah kecanduan. Banyak uji klinis menunjukkan bahwa obsesi menghabiskan terlalu banyak waktu bermain *game online* sama dengan penyalahgunaan alkohol atau narkoba. Efek dari kecanduan ini dimanifestasikan melalui kurangnya fokus pada aktivitas sehari-hari lainnya, kurangnya perhatian dalam keluarga. Dampak seseorang yang kecanduan video atau game berbasis internet (*game online*) sangat besar. Seseorang yang mengalami kecanduan *game online* akan mengalami keluhan fisik dari segi kesehatan. Seringkali seseorang yang kecanduan *game online* mengalami gangguan tidur yang mempengaruhi sistem metabolisme tubuhnya, sering merasakan sindrom lelah atau lelah, leher dan otot kaku, hingga Carpal Turner Syndrome. kecanduan game adalah pola perilaku bermain game (online dan offline, game digital dan video game) dengan tanda-tanda sebagai berikut: Tidak dapat mengontrol keinginan untuk bermain game. Mengutamakan bermain game lebih dari minat pada aktivitas lain. Seseorang terus memainkan permainan meskipun ada konsekuensi negatif yang jelas. Seseorang dapat didiagnosis kecanduan game oleh psikolog atau psikiater jika memiliki pola bermain game yang cukup parah sehingga berdampak negatif pada dirinya, keluarganya, sosial, pendidikan, pekerjaan, dan hal-hal penting lainnya.²³

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan gambaran umum mengenai isi dari keseluruhan pengembangan yang bertujuan untuk memudahkan pembaca dalam mengikuti alur pembahasan yang terdapat dalam penulisan skripsi ini. Adapun sistematika penulisan yaitu sebagai berikut :

²³ Kevin Guerada, 'Impact of Online Games on Children's Mental Health', *JournalLaMedihealthico*,2.1(2021),13–19
<<https://doi.org/10.37899/journallamedihealthico.v2i1.281>>.

BAB I : PENDAHULUAN

Bab I akan menjelaskan tentang penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAAAN TEORI

Bab II akan menjelaskan tentang teori yang akan digunakan seperti deskripsi teoritik dan teori pengembangan model.

BAB III : METODE PENELITIAN

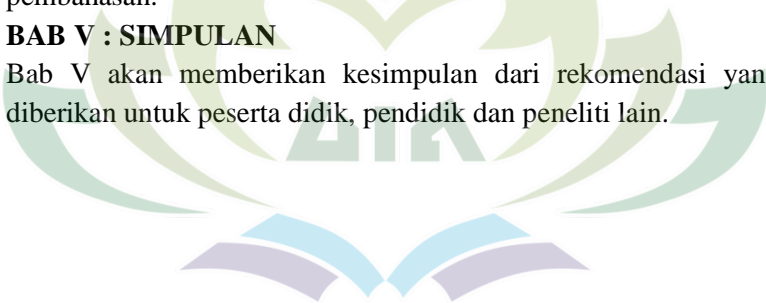
Bab III akan menjelaskan mengenai tempat dan waktu penelitian pengembangan, desain penelitian pengembangan, prosedur penelitian pengembangan, spesifikasi produk yang dikembangkan, subjek uji coba penelitian pengembangan, instrumen penelitian, uji-coba produk dan teknik analisis data.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHSAN

Bab IV akan menjelaskan mengenai hasil dari penelitian dan pembahasan.

BAB V : SIMPULAN

Bab V akan memberikan kesimpulan dari rekomendasi yang diberikan untuk peserta didik, pendidik dan peneliti lain.



BAB II LANDASAN TEORI

A. Media Bimbingan dan Konseling

1. Pengertian Media

Media berasal dari bahasa latin “*medius*” bentuk jamak dari “*medium*” yang artinya “perantara”. Kata “perantara” inilah yang dijadikan ukuran para ahli untuk mendefinisikan media, yakni perantara pengirim dan penerima pesan atau informasi. Marso mengatakan bahwasanya media merupakan sesuatu yang bisa digunakan untuk menyalurkan sebuah pesan yang dapat mengembangkan perasaan, pikiran perhatian, kemauan siswa terhadap kegiatan belajar. Menurut Gangne dalam Sadiman. A menjelaskan bahwa media merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar.²⁴

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik untuk belajar. Selanjutnya menjelaskan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang untuk belajar. Istilah media juga sering dikonotasikan sebagai sarana komunikasi, seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk. Hal ini juga ditegaskan oleh Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan Amerika (AECT: *Association of Education and Communication Technology*) bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan individu dalam menyampaikan pesan atau informasi.²⁵

Media Bimbingan dan Konseling adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan bimbingan dan konseling yang dapat merangsang pikiran, perasaan,

²⁴ Arif S Sadiman, ‘Media Pembelajaran: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya’, Jakarta: PT. Grafindo Persada, 2011.

²⁵ A.Sadiman,Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya, (Jakarta: Rajawali Press, 2002).

perhatian dan kemampuan siswa atau konseli untuk memahami diri, mengarahkan diri, mengambil keputusan untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

2. Pengertian Bimbingan dan Konseling

Kebutuhan akan bimbingan dan konseling sangat dipengaruhi oleh faktor filosofis, psikologis sosial budaya, ilmu pengetahuan dan teknologi, demokratis dalam pendidikan, serta perluasan program pendidikan. Pada dasarnya, bimbingan merupakan upaya pembimbing untuk membantu mengoptimalkan individu.

Secara Etimologis, bimbingan dan konseling terdiri atas dua kata yaitu “bimbingan” (terjemahan dari kata “*guidance*”) dan “konseling” (diadopsi dari kata “*counseling*”). Dalam praktik bimbingan dan konseling merupakan satu kesatuan kegiatan yang tidak terpisahkan. Keduanya merupakan bagian yang integral. Secara terminologis, bimbingan merupakan suatu proses yang berkelanjutan, dapat diartikan kegiatan bimbingan dilakukan secara sengaja, berencana, sistematis, dan terarah kepada tujuan.

Bimbingan ialah suatu proses pemberian bantuan yang terus-menerus dan sistematis dari pembimbing kepada yang dibimbing agar tercapai kemandirian dalam pemahaman diri dan perwujudan diri, dalam mencapai tingkat perkembangan, yang optimal dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Bimbingan adalah suatu proses terus-menerus dalam hal membantu individu dalam perkembangannya untuk mencapai kemampuan secara maksimal dalam mengarahkan manfaat yang sebesar-besarnya bagi dirinya maupun masyarakatnya.²⁶

Dapat disimpulkan bahwa bimbingan berarti bantuan yang diberikan oleh pembimbing kepada individu yang dibimbing mencapai kemandirian dengan mempergunakan berbagai bahan, melalui interaksi, dan pemberian nasihat serta gagasan dalam suasana asuhan dan berdasarkan norma-norma yang berlaku.

Sedangkan Kata “konseling” (*counseling*) secara etimologis merupakan upaya membantu individu melalui proses interaksi yang bersifat pribadi antara konselor dan konseli agar konseli

²⁶ Prayitno, *Dasar-Dasar Bimbingan Dan Konseling*, 2018.

mampu memahami diri dan lingkungannya, mampu membuat keputusan dan menentukan tujuan berdasarkan nilai yang diyakininya sehingga konseli merasa bahagia dan efektif perilakunya.

Konseling adalah hubungan tatap muka yang bersifat rahasia, penuh dengan sikap penerimaan dan pemberian kesempatan dari konselor kepada klien. Konselor sendiri mempergunakan pengetahuan dan keterampilannya untuk membantu klien dalam mengatasi masalah-masalahnya. Menurut Tohirin, Konseling merupakan proses pertemuan tatap muka atau relasi timbal balik antara pembimbing (konselor) dengan klien. Dalam proses pertemuan atau hubungan timbal balik tersebut terjadi dialog atau pembicaraan yang disebut dengan wawancara konseling.²⁷

Sedangkan menurut *American Personnel and Guidance Association* (APGA) mendefinisikan konseling sebagai suatu hubungan antara seseorang yang terlatih secara profesional dan individu yang memerlukan bantuan yang berkaitan dengan kecemasan biasa atau konflik atau pengambilan keputusan.

Dari beberapa penjabaran kita dapat mengambil mengenai pengertian konseling. Konseling adalah kontak atau hubungan timbal balik antara dua orang (konselor dan klien) untuk menangani masalah klien, yang didukung oleh keahlian dan dalam suasana yang laras dan itegrasi, berdasarkan norma-norma yang berlaku untuk tujuan yang berguna. Berdasarkan pengertian dan penjabaran bimbingan konseling di atas, secara integritas dapat dirumuskan menjadi makna bimbingan dan konseling sebagai berikut:

Bimbingan dan Konseling merupakan proses bantuan atau pertolongan yang diberikan oleh pembimbing (konselor) kepada individu (Konseli) melalui pertemuan tatap muka atau hubungan timbal balik antara keduanya, agar konseli mempunyai kemampuan atau kecakapan melihat dan menemukan masalahnya serta mampu memecahkan masalahnya sendiri, atau proses pemberian bantuan atau pertolongan yang sistematis dari

²⁷ Tohirin. (2011). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integritas)*. Jakarta: Grafindo Persada.

pembimbing (konselor) kepada individu (konseli) melalui tatap muka atau hubungan timbal balik antara keduanya untuk mengunggkap masalah konseli sehingga konseli mampu melihat masalah sendiri sesuai dengan potensinya, dan mampu memecahkan sendiri masalah yang dihadapinya.²⁸

3. Tujuan Bimbingan dan Konseling

Sejalan dengan perkembangan konsepsi bimbingan dan konseling maka tujuan bimbingan dan konseling pun mengalami perubahan dari yang sederhana sampai yang lebih komprehensif. Perkembangan itu dari waktu ke waktu dapat dilihat menurut pendapat para ahli yaitu:

Menurut Hamrin & Clifford tujuan bimbingan dan konseling adalah untuk membantu individu membuat pilihan-pilihan, penyesuaian dan interprestasi dalam hubungannya dengan situasi tertentu.

Menurut Bradshaw tujuan bimbingan dan konseling adalah untuk memperkuat fungsi-fungsi pendidikan. Sedangkan menurut Tiedeman tujuan bimbingan dan konseling adalah untuk membantu orang-orang menjadi insan yang berguna, tidak hanya sekedar mengikuti kegiatan-kegiatan yang berguna saja.²⁹

Firman Allah SWT yang menerangkan dalam Q.S Al-Baqarah ayat 31 :

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَٰؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

Artinya: “Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkannya kepada para

²⁸ Fadilla Annisa Putri, Ira Suryani, and Sri Wahyuni, ‘Implementasi Layanan Informasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Selama Pembelajaran Daring Di Smk Negeri 13 Medan’, *Al-Mursyid: Jurnal Ikatan Alumni Bimbingan Dan Konseling Islam (IKABKI)*, 4.2 (2022), 1–11 <<https://doi.org/10.30829/mrs.v4i2.2164>>.

²⁹ Prayitno.

malaikat, seraya berfirman “*Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar!*”³⁰

Dari ayat tersebut dijelaskan bahwa tujuan untuk membantu peserta didik membuat pilihan dan penyesuaian dalam situasi tertentu dengan dasar pemahaman kepada individu melalui sistem pembelajaran yang diberikan dan informasi yang diberikan sudah benar adanya.

4. Jenis Media Bimbingan dan Konseling

Media yang memiliki karakter sesuai dengan bidang Bimbingan dan Konseling adalah media yang diklasifikasikan oleh yang meliputi media berbasis manusia, media berbasis cetak, media berbasis visual, media berbasis audio visual, dan media berbasis komputer.³¹

- a. Media berbasis manusia merupakan media yang paling tua yang digunakan untuk mengirimkan, menyampaikan atau mengkomunikasikan pesan atau informasi. Manusia sebagai media komunikasi yang menyampaikan pesan atau informasi, berarti manusia menjadi alat atau sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi tersebut. Proses penyampaian pesan atau informasi ini tidak hanya dilakukan secara langsung melalui lisan tetapi juga melalui aktivitas atau kegiatan yang dilakukan oleh manusia itu sendiri.
- b. Media hasil teknologi cetak, teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku terutama melalui proses percetakan mekanis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi buku atau teks, majalah, buletin. Materi cetak merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi bimbingan konseling. Teknologi ini menghasilkan

³⁰ LPMQ, ‘Quran Kemenag’, 2023 <<https://quran.kemenag.go.id/>> [accessed 3 February 2023].

³¹ Leshin, C.B.J. Pollock, dan C.M. Reigeluth, *Instruction Design Strategies And Tactics* Englewood Cliffs, (New Jersey : Educational Technology Publisher,1992).

materi dalam bentuk salinan tercetak. Dua komponen pokok teknologi ini adalah materi teks verbal dan materi visual yang dikembangkan berdasarkan teori yang berkaitan dengan persepsi visual, membaca, memproses informasi dan teori bimbingan konseling.

- c. Teknologi media audio visual, yaitu cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan audio visual. Bimbingan dan konseling melalui penggunaan teknologi audio dan audio visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui indera penglihatan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa. Misalnya penyampaian pendidikan seks di sekolah dapat menggunakan media film untuk membantu penyampaian materi.
- d. Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor sebagai jantung pemroses data. Perbedaan antara media yang dihasilkan oleh teknologi berbasis komputer dengan yang dihasilkan dua teknologi lainnya adalah pada penyimpanan informasi atau materi yang diformat dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan atau visual. Aplikasi teknologi berbasis komputer dalam praktek bimbingan konseling dapat berupa penyajian materi bimbingan dan konseling secara bertahap atau tutorial, drills and practice (latihan untuk membantu klien menguasai materi terapi yang dilakukan), permainan dan simulasi (latihan mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang baru dipelajari), konsultasi dan interaksi (melalui milis dan jejaring sosial via internet) dan basis data (sumber yang dapat membantu

konseli menambah informasi dan pengetahuannya) serta pengarsipan data bimbingan konseling.

5. Fungsi Media Bimbingan dan Konseling

Dalam konsepnya dengan fungsimedia bimbingan dan konseling menurut dapat ditekankan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Penggunaan bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi bimbingan dan konseling yang lebih efektif.
- b. Media bimbingan dan konseling merupakan bagian integral dari keseluruhan proses layanan bimbingan dan konseling. Hal ini mengandung pengertian bahwa media bimbingan dan konseling sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi yang diharapkan.
- c. Media bimbingan dan konseling dalam penggunaannya harus relevan dengan tujuan/kompetensi yang ingin dicapai dan isi layanan bimbingan dan konseling itu sendiri. Fungsi ini mengandung makna bahwa pemilihan dan penggunaan media dalam bimbingan dan konseling harus selalu melihat pada kompetensi atau tujuan dan bahan atau materi bimbingan dan konseling.
- d. Media bimbingan dan konseling bukan berfungsi sebagai alat hiburan, dengan demikian tidak diperkenankan menggunakannya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian peserta didik.
- e. Media bimbingan dan konseling bisa berfungsi untuk memperlancar proses bimbingan dan konseling. Fungsi ini mengandung arti bahwa melalui media bimbingan dan konseling siswa dapat lebih mudah memahami masalah yang dialami atau merangkap bahan yang disajikan lebih mudah dan lebih cepat.

- f. Media bimbingan dan konseling berfungsi untuk meningkatkan kualitas layanan bimbingan dan konseling. Pada umumnya hasil bimbingan dan konseling yang diperoleh siswa dengan menggunakan media bimbingan dan konseling akan tahan lama mengendap.³²

Dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling penggunaan media dapat membantu efektifitas penyampaian layanan bimbingan dan konseling. Pemanfaatan media dalam layanan bimbingan dan konseling dapat memperjelas penyajian pesan atau informasi agar tidak verbalistik, mengatasi keterbatasan ruang, merubah perilaku dari yang tidak diinginkan menjadi sesuai yang diinginkan, dan menyamakan persepsi antara pembimbing dengan individu yang dibimbing.

6. Pemanfaatan Media Dalam Layanan Bimbingan dan Konseling

Pemanfaatan adalah suatu kegiatan, proses, cara atau perbuatan menjadikan suatu yang ada menjadi bermanfaat. Istilah pemanfaatan berasal dari kata dasar manfaat yang berarti faedah, yang mendapat imbuhan pe-an yang berarti proses atau perbuatan memanfaatkan.³³

Pemanfaatan media bimbingan dan konseling dalam penyelenggaraan layanan bimbingan dan konseling meliputi pemanfaatan media pada layanan orientasi, informasi, Penempatan Penyaluran, Konseling Perorangan, Konseling Kelompok, Bimbingan Kelompok, Penguasaan Konten.

a. Pemanfaatan Media pada Layanan Orientasi

Layanan orientasi adalah tatapan ke depan ke arah dan tentang sesuatu yang baru. Berdasarkan ini, layanan orientasi bisa bermakna suatu layanan terhadap peserta didik baik di

³² M. Nursalim, Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling, (Jakarta: Akademia, 2013), h.6.

³³ Poerwadarminta, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002)

sekolah maupun di madrasah yang berkenaan dengan tatapan ke depan kearah dan tentang sesuatu yang baru.³⁴

b. Pemanfaatan Media pada Layanan Informasi

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. Dengan demikian, layanan informasi itu pertama merupakan perwujudan dari fungsi pemahaman dalam bimbingan dan konseling.³⁵

c. Pemanfaatan Media Pada Layanan Penempatan Penyaluran

Layanan penempatan adalah suatu kegiatan bimbingan yang dilakukan untuk membantu individu atau kelompok yang mengalami mismatch (ketidaksesuaian antara potensi dengan usaha pengembangan), dan penempatan individu pada lingkungan yang cocok bagi dirinya serta pemberian kesempatan kepada individu untuk berkembang secara optimal.

d. Pemanfaatan Media Pada Layanan Konseling Perorangan

Konseling individual adalah pemberian bantuan yang dilakukan melalui hubungan yang bersifat face to face relationship (hubungan empat mata), yang dilaksanakan antara konselor dengan klien.³⁶

e. Pemanfaatan Media Pada Layanan Konseling Kelompok

Kusumawati mengatakan bahwa konseling kelompok merupakan konseling yang diselenggarakan dalam kelompok, dengan memanfaatkan dinamika kelompok yang terjadi didalam kelompok. Masalah-masalah yang dibahas merupakan masalah perorangan yang muncul di dalam kelompok yang meliputi berbagai masalah dalam segenap bidang bimbingan (yaitu bidang bimbingan pribadi, sosial, belajar, dan karier). Dalam konseling perorangan, setiap

³⁴ Prayitno. *Layanan Bimbingan Kelompok Dan Konseling Kelompok*, (Padang: Universitas Negeri Padang, 2004), h.2.

³⁵ ibid

³⁶ Tohirin, *Bimbingan Konseling di Sekolah dan Madrasah*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007).

anggota, kelompok dapat menampilkan masalah yang dirasakannya. Masalah-masalah tersebut dilayani melalui pembahasan yang intensif oleh seluruh anggota kelompok, masalah demi masalah satu persatu tanpa kecuali sehingga semua masalah terbicarakan.³⁷

f. Pemanfaatan Media pada Layanan Bimbingan Kelompok
Menurut Gazda bimbingan kelompok di sekolah merupakan kegiatan informasi kepada sekelompok siswa untuk membantu mereka menyusun rencana keputusan yang tepat. Bimbingan kelompok memiliki nilai yang khas, karena layanan ini memanfaatkan dinamika dalam kelompok selama proses layanan dilaksanakan.

g. Pemanfaatan Media Pada Layanan Penguasaan Konten
Layanan penguasaan konten adalah layanan bantuan kepada individu (sendiri-sendiri ataupun dalam kelompok) untuk menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar.

Penggunaan media akan berdampak terhadap pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling. Sebuah studi memberikan dukungan terhadap hasil studi pemanfaatan media bimbingan dan konseling dalam layanan bimbingan dan konseling yang sebagaimanapeneliti lakukan dengan hasil manfaatnya bahwa media bimbingan dan konseling yaitu: (1) proses pemberian layanan akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (2) materi layanan akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan layanan; (3) metode penyampaian materi atau pemberian layanan akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga; (4) dalam proses pemberian layanan peserta didik dapat melakukan kegiatan

³⁷ Kusumawati, Proses Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah, (Jakarta: Rineka Cipta 2008), h.79

mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dll. tidak hanya mendengarkan.³⁸

7. Pengertian Layanan Informasi

Layanan Informasi adalah layanan bimbingan dan konseling untuk pemberian informasi yang memungkinkan peserta didik mendapatkan informasi yang membantu mengembangkan keterampilan peserta didik di sekolah. Kegiatan layanan informasi ini dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling yang segenap pemberian informasi yang terkait dengan informasi yang menumbuhkan semangat atau mengumumkan sesuatu untuk meningkatkan kualitas dan keterampilan peserta didik disekolah. Proses layanan informasi adalah sesuatu layanan informasi yang kompleks dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mendapatkan suatu informasi, seseorang yang telah mendapatkan layanan informasi akan dapat memahami dan mendapatkan pengetahuan baru.³⁹

Layanan infotmasi merupakan suatu bentuk kegiatan yang memberikan atau melayani dalam bentuk jasa pada individu yang menggunakannya. Kata *informasi* berasal dari kata perancis kuno yakni *Information* yang memiliki arti “garis besar, konsep, ide”. Informasi adalah sebuah kata benda dari *informare* yang memiliki arti aktifis dalam “wawasan yang dikomunikasikan”. Informasi dapat disebut sebagai wawasan yang diambil dari suatu pengalaman dan pembelajaran.

Menurut Winkel layanan informasi merupakan bentuk layanan yang berusaha untuk memenuhi kelemahan seorang individu akan sebuah informasi yang mereka butuhkan. Layanan informasi memiliki makna lain yaitu suatu bentuk usaha untuk mempersiapkan peserta didik dengan memberikan wawasan pengetahuan serta pemahaman yang berkaitan dengan lingkungan

³⁸ A. Arsyad, Media Pembelajaran, (Bandung: Rajawali Press, 2006)

³⁹ *ibid*

kehidupannya dan juga berkaitan dengan tingkatan proses perkembangan pada generasi muda.⁴⁰

Menurut Prayitno secara umum layanan informasi dapat dikatakan sama dengan layanan orientasi dengan tujuan memberikan wawasan dan pemahaman pada individu yang mempunyai kepentingan terhadap berbagai hal yang dibutuhkan dalam melaksanakan tugas atau kegiatan dan menentukan suatu tujuan maupun program rencana yang diinginkan.⁴¹ Menurut Prayitno ada tiga sebab utama pentingnya pemberian informasi perlu dilakukan, yaitu:

- a. Mempersiapkan individu dengan berbagai wawasan pengetahuan mengenai lingkungan yang dibutuhkan agar dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi berkaitan dengan lingkungan sekitar, pendidikan, jabatan, serta sosial budaya.
- b. Memungkinkan individu untuk dapat mengarahkan hidupnya sesuai dengan apa yang dia inginkan.
- c. Masing-masing individu memiliki karakter yang unik. Keunikan tersebut akan mengarahkan pada pola dalam mengambil keputusan dan tindakan yang diambil akan memiliki perbedaan menyesuaikan dengan beberapa aspek kepribadian setiap masing-masing individu.

Dari beberapa pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa layanan informasi adalah layanan yang dapat memberikan informasi berupa wawasan dan pengetahuan sesuai dengan kebutuhan peserta didik atau konseli.

8. Tujuan Layanan Informasi

Dari beberapa pendapat ahli yang telah dikemukakan maka dapat disimpulkan bahwa layanan informasi merupakan layanan bimbingan dan konseling yang bertujuan membekali individu dengan berbagai pengetahuan agar individu dapat memahami lingkungannya serta bermanfaat bagi kepentingan hidup dan

⁴⁰ Winkel & Hastuti Sri, *Bimbingan dan Konseling Di Institusi Pendidikan*. Hal 361

⁴¹ Erman Prayitno dan Amti, *Dasar-Dasar BK* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), pp. 259–260

perkembangannya. Menurut Nursalim layanan informasi bertujuan untuk membekali individu dengan berbagai pengetahuan dan pemahaman tentang berbagai hal yang berguna untuk mengenal diri, merencanakan dan mengembangkan pola kehidupan sebagai pelajar, anggota keluarga dan masyarakat. Pemahaman yang diperoleh melalui layanan informasi digunakan sebagai panduan dalam meningkatkan kegiatan dan prestasi belajar, mengembangkan cita-cita, menyanggarakan kehidupan sehari-hari dalam mengambil keputusan.⁴²

Ifdil menyampaikan bahwa tujuan layanan informasi secara umum agar terkuasainya informasi tertentu sedangkan secara khusus terkait dengan fungsi pemahaman (paham terhadap informasi yang diberikan) dan memanfaatkan informasi dalam penyelesaian masalahnya. Layanan informasi menjadikan individu mandiri yaitu memahami dan menerima diri dan lingkungan yang positif, objektif, dan dinamis, mampu mengambil keputusan, mampu mengarahkan diri sesuai dengan kebutuhannya tersebut dan akhirnya dapat mengaktualisasikan dirinya.

Layanan pemberian informasi diadakan untuk membekali para peserta didik dengan pengetahuan tentang data dan fakta di bidang pendidikan sekolah, bidang pekerjaan dan bidang perkembangan pribadi-sosial, supaya mereka dengan belajar tentang lingkungan hidupnya lebih mampu mengatur dan merencanakan kehidupannya sendiri.⁴³

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan layanan informasi adalah agar individu mampu memahami serta memanfaatkan informasi yang diberikan sehingga individu dapat mengambil keputusan secara tepat

⁴² Ade Chita Putri Harahap and others, 'Pengembangan Media Layanan Informasi Bimbingan dan Konseling Di Sekolah', *Pendidikan dan Konseling*, 4.4 (2022), 5956–59
<<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/6420>>.

⁴³ Mamang Efendi, 'Pengembangan Media Blog Dalam Layanan Informasi Bimbingan dan Konseling. Mamang Efendi Email: Ma2nkppb@yahoo.Com', *Bk Unesa*, 1.1 (2019), 1–20.

tentang sesuatu dalam bidang pribadi, sosial, belajar, maupun karier.

9. Fungsi Layanan Informasi

Menurut Zainal Abidin & Alief, fungsi utama layanan informasi adalah fungsi pemahaman dan pencegahan, yang akan dijabarkan sebagai berikut:

- a. Fungsi Pemahaman adalah adanya individu yang mendapatkan layanan informasi akan memberikan dan meningkatkan pemahaman diri terhadap berbagai persoalan hidup sebagai individu, anggota keluarga, maupun masyarakat. Sehingga mampu menempatkan posisinya pada alur yang lebih tepat.
- b. Fungsi Pencegahan yaitu dengan layanan informasi tadi individu menjadi memiliki pemahaman yang lebih terhadap berbagai hal tentang kehidupan, sehingga dirinya dapat terhindar dari berpola hidup yang tidak benar, penyusunan program hidup yang tidak relevan serta terhindar dari pengambilan keputusan yang tidak tepat.⁴⁴

10. Jenis Layanan Informasi

Menurut Prayitno & Erman Amti pada dasarnya jenis dan jumlah informasi tidak terbatas. Namun khususnya dalam rangka pelayanan bimbingan dan konseling, hanya akan dibicarakan tiga jenis, yaitu:

- a. Informasi Pendidikan
Meliputi, a) pemilihan program studi, b) pemilihan sekolah fakultas dan jurusannya, c) penyesuaian diri dengan program studi, d) penyesuaian diri dengan suasana belajar, dan e) putus sekolah. Mereka membutuhkan adanya keterangan atau informasi

⁴⁴ Ika Ernawati, 'Pengaruh Layanan Informasi Dan Bimbingan Pribadi Terhadap Kedisiplinan Siswa Kelas Xii Ma Cokroaminoto Wanadadi Banjarnegara Tahun Ajaran 2014/2015', *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 1.1 (2019), 1-13 <<https://doi.org/10.31316/g.couns.v1i1.40>>.

untuk dapat membuat pilihan dan keputusan yang bijaksana.

b. Informasi jabatan

Informasi Jabatan penting diberikan kepada para peserta didik agar mereka memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang jenis pekerjaan dengan jurusan masing-masing peserta didik.

c. Informasi Sosial Budaya

Informasi sosial budaya meliputi informasi macam-macam suku bangsa, adat, istiadat, agama dan kepercayaan, bahasa, potensi daerah dan kekhususan masyarakat atau daerah tertentu.⁴⁵

B. Game online

1. Pengertian *Game online*

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) pengertian *game online* dipisah menjadi dua kata yaitu *game* dan *online*. Dalam bahasa Indonesia *game* dapat diartikan sebagai permainan, sedangkan *online* diartikan sebagai daring (dalam jaringan). Dalam KBBI arti kata permainan yaitu sesuatu yang digunakan untuk bermain. Sedangkan arti kata daring adalah sesuatu yang terhubung dengan jaringan internet. Maka dapat disimpulkan bahwa *game online* yaitu sesuatu (dalam video *game*) yang digunakan untuk bermain yang harus menggunakan jaringan internet.⁴⁶

Game online menurut Kim dkk adalah *game* atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*. Selanjutnya Winn dan Fisher mengatakan *game online* merupakan pengembangan dari *game* yang dimainkan satu orang dalam bagian yang besar yang menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama seperti semua *game* lain perbedaannya adalah bahwa untuk

⁴⁵ *ibid*

⁴⁶ Kustiawan, A. A., Or, M., Utomo, A. W. B., & Or, M. (2019). *Jangan Suka Game online: Pengaruh Game online dan Tindakan Pencegahan*. CV. AE MEDIA GRAFIKA.

multiplayer game dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.

Game online didefinisikan menurut Burhan sebagai *game* komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan *game*. Dalam memainkan *game online* terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat komputer dengan spesifikasi yang memadai disertai dengan koneksi internet. Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang dikenal dengan *internet addictive disorder*. Seperti yang disebutkan Young, ia menyatakan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction* (berlebihan dalam bermain *game*).⁴⁷

Game online adalah permainan yang dimainkan secara *online* via internet. *Game online* via internet yang menawarkan fasilitas lebih karena para pemain bisa berkomunikasi dengan pemain lain dari seluruh penjuru dunia melalui media chatting. *Game online* tentu mempunyai daya tarik di mata pecinta *game*, karena pada monitor terdapat gambar tiga dimensi yang membuat permainan semakin terasa nyata. Layaknya dunia nyata mereka dapat hidup, bergerak, bertransaksi, melakukan aktivitas sehari-hari, mendapatkan pekerjaan, mencari pasangan, di dunia virtual atau maya. Pada saat ini, bagi peserta didik yang tidak memiliki fasilitas *game online* dirumahnya, tersedia warung internet (warnet) yang menyediakan fasilitas *game online* kondisi ini membuat peserta didik menjadi lebih mudah untuk bermain *game* dimana saja dan kapan saja tanpa mengenal waktu, yang akhirnya menyebabkan peserta didik menjadi kecanduan, dituduh menjadikan orang berperilaku kompulsif, tak acuh pada kegiatan lain, dan memunculkan gejala aneh, seperti rasa tak tenang pada

⁴⁷ *ibid*

saat keinginan bermain tidak terpenuhi.⁴⁸ Rasulullah shallallahu'alaihi wa sallam bersabda,

يَعْنِيهِ لَا مَا تَرَكُهُ الْمَرْءُ إِسْلَامَ حُسْنٍ مِنْ

Artinya : “diantara tanda kebaikan dalam islam seseorang eninggalkan hal yang tidak bermanfaat baginya” (HR. Ahmad dan Tirmidzi)

Menurut Mark Griffiths pakar adiksi *video game* di Amerika dari *Nowingham Trent University* mengungkapkan penelitian yang dilakukannya pada tahun 2008, pada anak usia awal belasan tahun menemukan hampir sepertiganya bermain *game online* setiap hari, “yang lebih mengkhawatirkan sekitar 7%-nya bermain paling sedikit selama 30 jam per minggu”. Betapa besar dampak jangka panjang dari kegiatan yang menghabiskan waktu luang lebih dari 30 jam per minggu, yaitu pada perkembangan aspek pendidikan, kesehatan dan sosial remaja.

2. Faktor Penyebab Kecanduan *Game online*

Dalam Detria terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online*. Faktor internal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* yaitu sebagai berikut:

Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar gamer semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi. Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya kecanduan terhadap *game online*.

- a. Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah.

⁴⁸ Sri Wahyuni Adiningtyas, 'Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online', *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 4.1 (2017), 28–40 <<https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121>>.

- b. Kurangnya self control dalam diri peserta didik, sehingga peserta didik kurang mampu mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.
- c. Faktor- faktor Eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* pada remaja adalah sebagai berikut:
- d. Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*.
- e. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga peserta didik memilih alternatif bermain game sebagai aktivitas yang menyenangkan.
- f. Harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus atau les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.⁴⁹

Melalui uraian tersebut, pada dasarnya ada dua faktor penyebab kecanduan *game online* peserta didik, yaitu factor internal yaitu factor yang berasal dari diri individu dan factor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar individu antara lain lingkungan, hubungan sosial, dan orang tua.

3. Dampak Kecanduan *Game online*

Ghuman & Griffiths menjelaskan ada masalah yang timbul dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan, diantaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan, dan fungsi kehidupan lain yang penting. Bahaya utama yang ditimbulkan akibat kecanduan *game online* adalah investasi waktu ekstrem dalam bermain. Penggunaan waktu yang berlebihan untuk bermain *game online* membuat terganggunya kehidupan sehari-hari. Gangguan ini secara nyata mengubah prioritas remaja, yang menghasilkan minat sangat rendah terhadap sesuatu yang tidak terkait *game online*. Remaja yang kecanduan *game online* semakin tidak mampu untuk mengatur waktu bermain. Akibatnya, remaja mengabaikan dunia nyata dan peran di dalamnya. Kecanduan *game online* dapat memberikan

⁴⁹ Irawan and Siska W.

dampak negatif atau bahaya bagi remaja yang mengalaminya. Dampak yang akan muncul akibat kecanduan *game online* meliputi lima aspek, antara lain aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan.⁵⁰

Banyak orang memahami *game online* dilihat dari dampak negatifnya saja, sebetulnya ada dampak positif dan negatif dari *game online*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Suryanto, menyatakan bahwa dampak positif *game online* untuk kalangan pelajar yaitu:

- 1) Menghilangkan stres, artinya para pelajar dapat menghibur dan mengatasi kelelahan akibat rutinitas kegiatan sekolah dengan bermain *game online*.
- 2) Nilai mata pelajaran komputer paling menonjol di sekolah, artinya kebiasaan mengoperasikan komputer di warnet menyebabkan pelajar mengetahui teknik-teknik dasar dan ilmu komputer. Kebiasaan memegang keyboard juga meningkatkan kecepatan pelajar dalam mengetik.
- 3) Cepat menyelesaikan masalah (problem solving) pelajaran, artinya kebiasaan pelajar dalam memecahkan masalah/ level dalam bermain *game online* berdampak pada kemampuannya untuk menyelesaikan soal pelajaran terkait (problem solving) yang menuntut peserta didik dalam belajar untuk memecahkan soal pelajaran.
- 4) Dampak positif yang paling dirasakan dari bermain *game online* adalah mudah berkenalan dengan teman baru yang memiliki hobi sama. Meskipun proses sosialisasi pelajar hanya sebatas teman/ orang baru yang memiliki hobi yang sama namun hal ini merupakan dampak positif terhadap pelajar yang masih peserta didik dalam mengembangkan kematangan pola pikirnya dalam membangun proses sosialisasi.⁵¹

⁵⁰ Novrialdy.

⁵¹ Irawan and Siska W.

Selain itu, *game online* pada dasarnya sama seperti sebuah koin yang memiliki dua permukaan yang berbeda. Artinya, *game online* memiliki pengaruh atau dampak yang saling bertolak belakang tergantung pada pemakainya. Adapun dampak positif dari *game online* yaitu:

- a. Setiap game memiliki tingkat kesulitan/Level yang berbeda. Umumnya permainan ini dilengkapi pernak-pernik senjata, amunisi, karakter dan peta permainan yang berbeda. Untuk menyelesaikan level atau mengalahkan musuh secara efisien diperlukan strategi.
- b. Permainan *game online* akan melatih pemainnya untuk dapat memenangkan permainan dengan cepat, efisien dan menghasilkan lebih banyak poin. Meningkatkan konsentrasi. Kemampuan konsentrasi pemain *game online* akan meningkat karena mereka harus menyelesaikan beberapa tugas, mencari celah yang mungkin bisa dilewati dan memonitor jalannya permainan.
- c. Semakin sulit sebuah game maka semakin diperlukan tingkat konsentrasi yang tinggi. Meningkatkan koordinasi tangan dan mata. Orang yang bermain game dapat meningkatkan koordinasi atau kerja sama antara mata dan tangan.
- d. Meningkatkan kemampuan membaca. Sangat tidak beralasan bahwa *game online* merupakan jenis permainan yang menurunkan tingkat minat baca anak. Dalam hal ini justru *game online* dapat meningkatkan minat baca pemainnya.
- e. Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris. Kebanyakan *game online* menggunakan bahasa inggris dalam pengoperasiannya ini yang mengakibatkan pemainnya harus mengetahui kosa kata bahasa inggris.
- f. Meningkatkan pengetahuan tentang komputer. Untuk dapat menikmati permainan dengan nyaman dan kualitas gambar yang prima seorang pemain *game online* akan berusaha mencari informasi tentang spesifikasi komputer dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk memainkan game tersebut.

- g. Meningkatkan kemampuan mengetik. Kemampuan mengetik sudah pasti meningkat karena mereka menggunakan keyboard dan mouse untuk mengalikan permainan.⁵²

Sedangkan dampak negatif *game online* di kalangan pelajar yaitu :

- a. Sering bolos sekolah supaya bisa bermain *game online* di rental game ataupun warnet, artinya pelajar yang kecanduan *game online* menghalalkan berbagai cara agar bisa bermain *game online* tanpa memperdulikan jam belajar aktif di sekolah. Hal ini terbukti berdampak pada prestasi di sekolah yaitu ranking kelas yang rendah.
- b. Penggunaan uang jajan yang tidak tepat sebagaimana mestinya, uang jajan yang diberikan oleh orang tua sering dihabiskan untuk membeli voucher *game online* dan membayar retalkomputer di warnet.
- c. Jarang berolahraga dalam setiap minggu, meskipun terdapat mata pelajaran olahraga di sekolah hal ini dirasa belum cukup bagi kondisi fisik pelajar. Dampak negatif yang paling dirasakan dari bermain *game online* yaitu boros terhadap uang, karena dihabiskan untuk bermain *game online*. Biaya seperti pembelian voucher *game online*, biaya penyewaan komputer warnet, dan biaya lainnya membuat uang jajan yang diberikan orangtua selalu dihabiskan untuk kepentingan *game online*.⁵³

Selain itu ada Dampak Negatif *Game online*

- a. Menimbulkan adiksi atau kecanduan yang kuat. Sebagian besar game yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Semakin seseorang kecanduan pada suatu game maka pembuat game semakin diuntungkan. Tapi keuntungan produsen

⁵² Ariantoro, T. R. (2016). Dampak *Game online* Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas), 1(1).

⁵³ Irawan and Siska W.

- ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain game.
- b. Mendorong melakukan hal-hal negatif. Walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus pemain *game online* yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang didalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal-mahal.
 - c. Berbicara kasar dan kotor. Entah ini terjadi di seluruh dunia atau hanya Indonesia, para pemain *game online* sering mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain di warnet atau game center.
 - d. Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata. Keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di game dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Diantaranya waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain game atau memikirkannya. Perubahan pola makan dan istirahat.
 - e. Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah sering terjadi pada pemain *game online* karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapat akses internet murah pada malam-pagi hari.
 - f. Pemborosan uang. Untuk membayar sewa komputer di warnet dan membeli poin atau karakter kadangkala nilainya bisa mencapai jutaan rupiah. Belum lagi koneksi internet dirumah.
 - g. Mengganggu kesehatan. Duduk terus menerus didepan komputer selama berjam-jam jelas menimbulkan dampak negatif bagi tubuh.⁵⁴

⁵⁴ Ariantoro, T. R. (2016). Dampak *Game online* Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas), 1(1).

4. Upaya Pencegahan Kecanduan *Game online*

Upaya pencegahan yang dapat dilakukan dalam mengatasi *game online* mencakup 6 faktor, diantaranya education, attention switching, dissuasion, parental monitoring, resource restriction dan perceived cost :

a. Pengalihan Perhatian

Kegiatan-kegiatan ekstrakurikuler dikehidupan nyata yang juga tidak kalah menyenangkan seperti berolahraga atau permainan yang dimainkan bersama secara langsung dapat membuat seseorang mengurangi durasi waktunya untuk bermain *game online*. Jika hal ini dilakukan secara konsisten, maka pengalihan perhatian akan mengurangi partisipasi dalam bermain *game online* yang dapat melindungi seseorang dari terjerumus dalam kecanduan akan *game online*.

b. Nasihat

Nasihat merupakan salah satu langkah untuk mencegah *game online* dengan cara memberikan intervensi berupa nasihat, argumentasi, bujukan, gertakan, atau bahkan paksaan. Untuk mencapai tujuan dalam mencegah adanya kecanduan dalam bermain *game online*, tentunya diperlukan kerja sama dari banyak pihak. Jika seseorang mendapatkan intervensi yang selalu mengingatkan terkait adiksi *game online* ditambah dengan paparan intervensi pun dilakukan secara terus-menerus dan intervensi dilakukan oleh orang yang berpengaruh (misalnya intervensi ibu kepada anaknya) akan menjadi efektif untuk menjadi salah satu langkah yang baik untuk mencegah terjadinya adiksi *game online*. Perubahan perilaku menjadi hal yang wajar dalam kehidupan manusia karena selama hidup, manusia senantiasa memiliki nilai atau prinsip tertentu yang tercermin dalam perilaku kesehariannya. Perilaku dapat berubah karena adanya pengaruh lingkungan di sekitarnya melalui proses pembelajaran yang secara teoritis manusia dapat berubah sendiri atau diubah oleh orang lain ataupun lingkungan.

c. Pengawasan Orang Tua

Pengawasan dan pengaruh orang tua menjadi salah satu faktor yang penting dalam proteksi dari masalah perilaku seseorang terutama anak. Kurangnya pengawasan dapat membahayakan perilaku anaknya. Semakin baik pengawasan dan wawasan orang tua terhadap aktivitas anaknya, maka akan mengurangi resiko perilaku yang menyimpang, beresiko, dan penyalahgunaan yang mungkin dilakukan oleh anak. Begitu pun dengan adiksi *game online* pada anak, pengawasan orang tua menjadi salah satu langkah efektif untuk mencegah adiksi *game online* pada anak.

d. Pembatasan Sumber Daya

Pembatasan sumber daya merupakan upaya sejauh mana seorang pemain merasa adanya batasan sumber daya dalam bermain *game online* meliputi uang, peralatan, dan peraturan. Seseorang mungkin saja terjerumus pada adiksi *game online* karena memiliki persepsi tersedianya sumber daya yang dibutuhkan misalnya biaya yang menunjang *game online*, gadget yang memadai, internet dan teknis lainnya. Langkah pencegahan adiksi *game online* yang dapat dilakukan dengan mempertimbangkan faktor ini yaitu dengan dibuatnya batasan atau kebijakan yang mengatur terkait akses dari *game online* seperti orangtua yang tidak memberikan biaya kepada anaknya untuk pembelian *game online*, dibuatnya kebijakan di dalam rumah terkait jangka waktu yang diperbolehkan menggunakan gadget, dan peraturan yang mengikat lainnya. Peraturan atau kebijakan ini biasanya dibuat oleh orang yang lebih dewasa dan cenderung disegani.⁵⁵

C. Aplikasi Smartphone Berbasis Android

1. Pengertian Smartphone Berbasis *Android*

Menurut Jogiyanto HM (dalam suhartini), aplikasi merupakan penerapan, menyimpan sesuatu hal, data, permasalahan, pekerjaan ke dalam suatu sarana atau media yang dapat digunakan untuk diterapkan menjadi sebuah bentuk yang baru.

⁵⁵ Desy Kusumaningrum, 'Adiksi *Game online*: Dampak Dan Pencegahannya', *Jurnal Medika Hutama*, 02.04 (2021), 439-47.

Pengertian aplikasi secara umum adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya aplikasi merupakan suatu perangkat komputer yang siap pakai bagi user.⁵⁶ Pengertian aplikasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, “Aplikasi adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu”.

Android merupakan sistem operasi yang sekarang sedang terkenal di pasaran smartphone saat ini. *Android* adalah sebuah sistem operasi perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi. *Android* menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. *Android* menyediakan platform terbuka/open source bagi para pengembang sehingga menjadikan sistem operasi ini sangat digemari di pasaran. Sebagian besar vendor smartphone yang diproduksi adalah berbasis *android*. Hal ini juga yang menjadikan banyak pengembang mulai mengembangkan aplikasi berbasis *android*.⁵⁷

Menurut Gary B Thomas dan Misty E, *smartphone* adalah telepon yang internet enabled yang biasanya menyediakan fungsi personal digital assistant (PDA), seperti fungsi kalender, buku agenda, buku alamat, kalkulator dan alamat. Menurut David wood, wakil president eksekutif PT. symbian OS telepon pintar dapat dibedakan dengan telepon genggam biasa dengan dua cara fundamental yaitu, bagaimana mereka dibuat dan apa yang dapat dilakukannya.⁵⁸

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Smartphone merupakan sebuah telepon seluler yang sangat canggih dan hampir menyerupai computer mini di mana

⁵⁶ M. (2018) Siregar, H. F., Siregar, Y. H., & Melani, ‘Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *JurTI (Jurnal Teknologi Informasi)*, 2(2), 113-121.’, *JurTI (Jurnal Teknologi Informasi)*, 2.2 (2018), 113–21 <<http://www.jurnal.una.ac.id/index.php/jurTI/article/view/425>>.

⁵⁷ Wiwik Dian Aulianti, Sugeng A Karim, and Muhammad Riska, ‘Pengembangan Game Pendidikan Anti Korupsi Berbasis *Android*’, *Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 4.2 (2021), 27–32.

⁵⁸ Juniver and others, ‘Dampak Teknologi Smartphone Terhadap Perilaku Orang Tua Di Desa Touure Kecamatan Tompaso’, *Acta Diurna*, 5.1 (2016), 1–9.

didalamnya terdapat fitur-fitur yang dapat memudahkan penggunanya. Sedangkan pengertian *android* yang telah diuraikan diatas maka dapat disimpulkan *android* adalah perangkat mobile berbasis java dimana *android* adalah tempat untuk menjalankan aplikasi dan menyediakan platform terbuka/open source bagi para pengembang.

2. Fungsi Aplikasi Android

Fungsi aplikasi *android* berguna untuk mempermudah pengguna dalam melakukan segala hal dalam smartphome. Secara khusus aplikasi android memiliki banyak fungsi yang berbeda sesuai dengan nama aplikasi yang diinstal dalam smartphome. Seperti contohnya, aplikasi Canva berguna sebagai aplikasi editor foto ataupun video dengan berbagai macam elemen yang tersedia dari yang gratis hingga yang berbayar.

3. Jenis Aplikasi Pada Smartphome

Di *PlayStore*, tak kurang dari 25 jenis aplikasi yang tersedia berdasarkan kategori. Berikut beberapa jenis-jenis aplikasi pada smartphome *Android*, yaitu:

a. Tools Application

Manfaat dari aplikasi jenis ini adalah untuk meningkatkan peforma dan fungsi dari smartphome *Android*. Kategori ini mempunyai sekitar 2153 aplikasi yang masing-masing telah di download lebih dari 50.000 kali. Beberapa contoh aplikasinya adalah *360 Security*, *Clean Master*, *Google Translate*, *Greenify*, *Audio Recorder* dan lain sebagainya.

b. Social Applicatio

Aplikasi jenis ini membuat orang terhubung dengan banyak orang lainnya hanya dengan menggunakan smartphome. Beberapa contoh aplikasi adalah *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*, *Google+*, dan lain-lain.

c. Communication Application

Aplikasi jenis ini membuat pengguna dapat berinteraksi dengan pengguna lainnya melalui obrolan chat maupun suara. Aplikasi dengan jenis *Communication* memungkinkan kita untuk

saling berkirim gambar, musik, dan file untuk saling dibagikan. Sehingga tak mengherankan bila aplikasi jenis ini paling banyak dipasang oleh pengguna *Android*. Beberapa aplikasi komunikasi yang populer digunakan diantaranya adalah, *WhatsApp Messenger*, *LINE*, *Facebook Messenger*, *WeChat*, *KakaoTalk*, dan sebagainya.

d. *Photography Application*

Photography Application adalah jenis aplikasi yang dapat digunakan untuk keperluan fotografi. Aplikasi ini bekerja dengan bantuan kamera yang terdapat pada smartphone untuk dapat memotret atau merekam video. Beberapa aplikasi populer berjenis *Photography* adalah *Camera360*, *PicsArt*, *B612*, *Magisto*, *MomentCam*, serta *Adobe Photoshop*.

e. *Education Application*

Manfaat dari aplikasi jenis ini ialah dapat membantu dalam edukasi bagi peserta didik, anak-anak, atau umum. Diantaranya adalah *Game Edukasi Anak*, *Anak Cerdas*, *Cerdas Matematika*, *Duolingo: Belajar Bahasa Gratis*, dan lain-lain

f. *News and Magazines Application*

Aplikasi jenis ini merupakan aplikasi berita dan majalah yang dapat dibaca melalui smartphone secara langsung. Setiap hari akan ada update berita dari berbagai media massa online yang dapat dibacanya secara gratis. Beberapa aplikasi jenis ini diantaranya adalah *BaBe*, *Kurio*, *Detik*, *VivaNews*, *Kompas*, dan lain sebagainya.

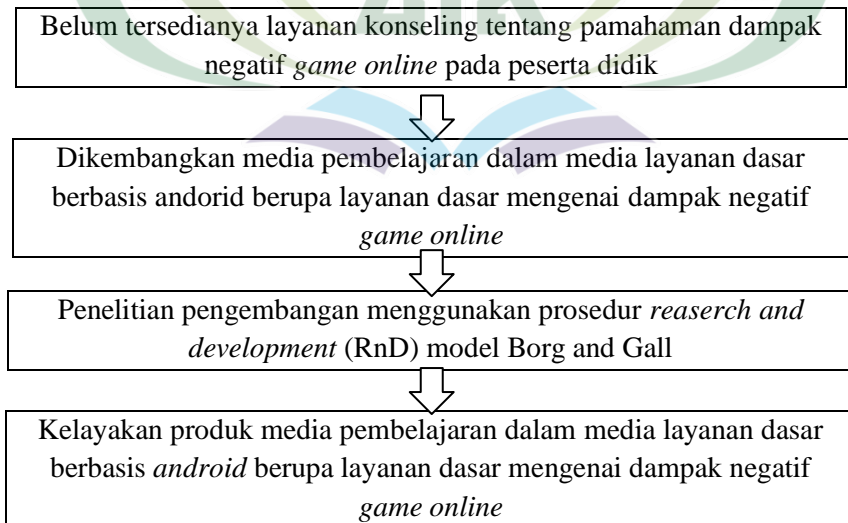
g. *Entertainment Application*

Entertainment Application adalah aplikasi yang sifatnya hiburan. Aplikasi ini bertujuan untuk menghibur pengguna smartphone dengan memberikan layanan berupa musik, games, TV, hingga streaming video.⁵⁹

⁵⁹ Ifan, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Menggunakan App Inventor Pada Materi Sistem Operasi Komputer. (Doctoral dissertation, IKIP PGRI PONTIANAK).

D. Kerangka Berpikir

Penelitian ini merupakan pengembangan layanan dasar yang tersaji dalam bentuk aplikasi berbasis *android* untuk pemahaman dampak negatif *game online* pada peserta didik yang terdapat gambar/foto, video-audio, dan quiz. Dalam proses penerapan layanan ini memerlukan media yang dapat menyesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam meningkatkan efisiensi serta efektivitas pembelajaran yang diperlukan sehingga dapat membantu dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Penyajian media pembelajaran ini akan divalidasi terlebih dahulu oleh tenaga ahli, sehingga media informasi berbasis aplikasi yang dihasilkan akan sesuai dengan kelayakan aplikasi yang akan digunakan oleh peserta didik dalam proses penggunaannya secara tidak langsung media informasi berbasis *android* ini akan membantu peserta didik dalam serangkaian pemberian informasi mengenai perilaku agresif terhadap bahaya *game online*. Yang secara ringkas terdapat pada kerangka berpikir yang ada pada gambar 2.1 ini:



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir Penelitian

E. Storyboard

Bahan layanan dasar berbasis aplikasi untuk pemahaman dampak negatif *game online* peserta didik dengan menggunakan *software adobe creative suite*. Terdapat pada tabel 2.1 berikut ini:

Tabel 2. 1
Storyboard Aplikasi

Bagian Produk Aplikasi	Keterangan
 <p data-bbox="192 1017 609 1078">Gambar 2.2 Tampilan Menu Home Aplikasi REMELINE</p>	<p data-bbox="639 461 1027 591">Tampilan awal akan menampilkan tampilan awal pada aplikasi REMELINE yang berbasis <i>android</i>.</p>

	<p>Tampilan menu utama yang terdiri dari menu, materi, quiz, video dan kritik saran. Jika salah satu dari menu diklik akan menampilkan salah satu uraian atau penjelasan dari materi.</p>
	<p>Tampilan dari menu bahaya <i>game online</i> yang menampilkan sub-sub indikator jika di klik akan menampilkan setiap materi.</p>


Gambar 2.3 Tampilan Menu Utama Aplikasi REMELINE

Gambar 2.4 Tampilan Menu dari Bahaya *Game online* Aplikasi REMELINE

 <p>Game Online adalah permainan dimana terdapat banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang bersamaan melalui jaringan komunikasi online.</p> <p>Game Online tentu memiliki daya tarik dimata pecinta game karena game online secara fleksibel dapat dimainkan dimana saja dan kapan saja, sehingga banyak promotor yang membuat berbagai jenis game online.</p>	<p>Tampilan menu dari pengertian bahaya <i>game online</i></p>
 <p>Faktor Internal :</p> <p>keinginan yang kuat dari dalam diri remaja dan adanya persaingan dalam game online</p> <p>ketidakmampuan mengatur prioritas dalam mengerjakan aktivitas yang menjadikannya kecanduan dalam bermain game online</p> <p>rasa bosan yang dirasakan ketika berada di rumah ataupun berada di sekolah</p> <p>kurangnya self control dalam diri sehingga kurang mampu mengantisipasi dampak negatif dari bermain game online secara berlebihan</p>	<p>Tampilan menu dari faktor penyebab bahaya <i>game online</i></p>

Gambar 2.5 Tampilan Pembahasan Pengertian Bahaya *Game online*

Gambar 2.6 Tampilan Pembahasan Faktor Penyebab Bahaya *Game online*

	<p>Tampilan menu dari faktor penyebab bahaya <i>game online</i> (2)</p>
	<p>Tampilan menu dari dampak bahaya <i>game online</i></p>

Gambar 2.7 Tampilan Pembahasan Faktor Penyebab Bahaya *Game online*

Gambar 2.8 Tampilan Pembahasan Dampak Bahaya *Game online*

	<p>Tampilan menu dari dampak bahaya <i>game online</i> (2)</p>
--	--

Gambar 2.9 Tampilan Pembahasan Dampak Bahaya *Game online*

	<p>Tampilan menu dari upaya penanganan bahaya <i>game online</i></p>
--	--

Gambar 2.10 Tampilan Pembahasan Penanganan Bahaya *Game online*



Tampilan dari menu quiz

Gambar 2.11 Tampilan Quiz Pada Aplikasi REMELINE



Tampilan dari menu video

Gambar 2.12 Tampilan Media Video Pada Aplikasi REMELINE

F. Teori-Teori Pengembangan Model

Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.⁶⁰ Secara umum dalam mendesain media informasi dikenal dengan beberapa model yang akan dikemukakan oleh para ahli. Adanya variasi model desain media layanan dasar yang sesuai dengan karakteristik. adapun model pengembangan sebagai berikut ini:

1. Model ADDIE merupakan suatu pendekatan yang menekankan suatu analisa bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu lainnya dengan koordinasi sesuai dengan fase yang ada. Model ADDIE memiliki 5 tahapan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Dengan 5 tahapan model ADDIE sebagai berikut :

- a. *Analysis*

Tahap ini merupakan kegiatan analisis kebutuhan peserta didik, guru, dan kurikulum mengenai apa saja yang dibutuhkan dan yang harus ada dalam sebuah bahan ajar. Aspek-aspek yang dikaji adalah tentang permasalahan pembelajaran, karakteristik pembelajaran, tujuan pembelajaran, proses dan hasil pembelajaran.

- b. *Design*

Pada tahap ini, pengembang berencana untuk melakukan pengembangan rancangan pembelajaran maupun rancangan pengajaran, maka pengembang perlu mendesain sesuai dengan apa yang diteliti.

- c. *Development*

Pada tahap selanjutnya ialah pengembangan. Pengembangan yang dimaksud ialah mengembangkan sesuai dengan pengembangan yang akan dilakukan. Jika rancangan pembelajaran ataupun pengajaran

⁶⁰ Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), 15.

maka pengembangan yang dilakukan harus sesuai dengan bidang pengembangan itu sendiri.

d. Implementation

Produk penelitian yang telah dihasilkan bukanlah produk yang disusun harus diuji melalui beberapa tahapan yang ilmiah. Sehingga kevalidan, keterandalan dan kehasilgunaan bisa terukur dan teruji.

e. Evaluation

Tahap evaluasi ini bisa dilakukan setelah ke empat tahap awal dilakukan. Tahap ini bisa dilakukan dengan memberikan evaluasi formatif maupun sumatif, perlu dilakukan agar pembelajar mengetahui pemeroleh pengetahuan dan pemahaman dari pelajar selama pembelajaran.⁶¹

2. Model pengembangan menggunakan model Four-D (4-D) yang terdiri dari empat tahap pengembangan yaitu:

a. Define (pendefinisian)

Terdiri dari: 1) Analisis awal akhir. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui masalah yang mendasari perlunya pengembangan modul teori peluang untuk meningkatkan hasil belajar dan disposisi matematis. 2) Analisis materi. Tahapan ini peneliti merumuskan dan menganalisis materi yang akan dibahas pada modul mata kuliah teori peluang. 3) Spesifikasi tujuan pembelajaran. Spesifikasi ini berlaku sebagai dasar penyusunan rancangan modul teori peluang.

b. Design (Perancangan)

Tahapan ini bertujuan untuk merancang modul dan instrumen penelitian.

c. Development (pengembangan)

Setelah modul selesai disusun, langkah berikutnya adalah melakukan proses validasi, revisi, kemudian dilanjutkan dengan uji coba terbatas, revisi, uji coba lapangan dan revisi kembali.

⁶¹ ibid

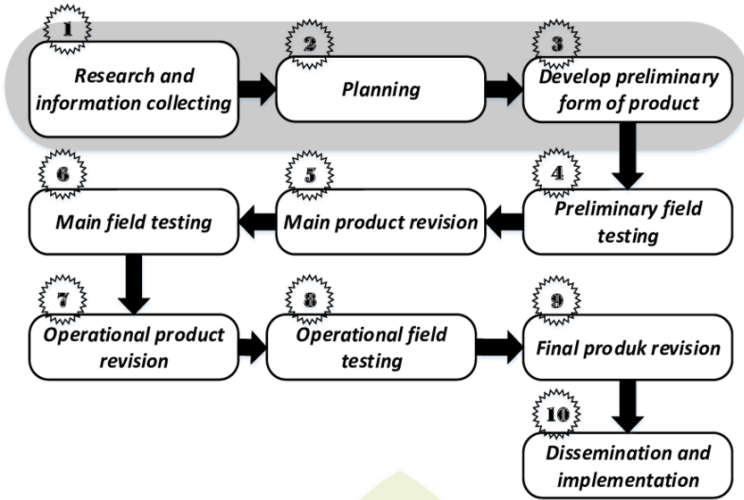
Karena keterbatasan waktu, penelitian ini hanya sampai tahap Develop (pengembangan) saja.

d. Disseminate (penyebaran)

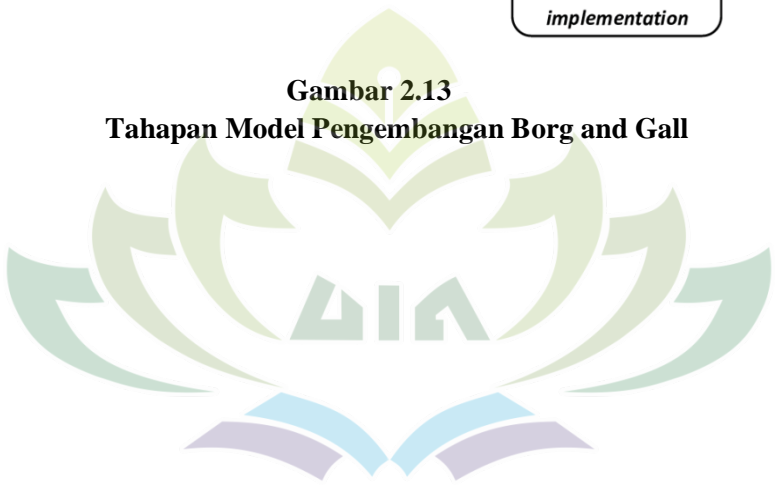
Penyebaran ini untuk mempromosikan dan mensosialisasikan produk yang dibuat.

3. Model Assure adalah suatu rencana yang dipergunakan untuk membantu guru mengorganisir prosedur pembelajaran, melakukan penilaian autentik terhadap kegiatan belajar peserta didik, dan yang terakhir menurut penemunya bahwa Model Assure dapat dipedomani oleh semua penyaji pengetahuan. Model desain pembelajaran ini merupakan singkatan dari komponen atau langkah penting yang terdapat di dalamnya yaitu: menganalisis karakteristik siswa (*analyze learner characteristics*); menetapkan tujuan pembelajaran (*state performance objectives*); memilih metode, media, dan bahan pelajaran (*select methods, media and materials*); memanfaatkan media dan bahan pelajaran (*utilitize materials*); mengaktifkan keterlibatan siswa (*requires learner participation*); evaluasi dan revisi (*evaluation and revisi*).
4. Model Pengembangan Borg and Gall yang digunakan oleh peneliti yang memiliki sepuluh langkah yang harus dilakukan untuk pengembangan suatu produk.⁶² Menurut Borg and Gall model pengembangan R & D dalam pendidikan terdiri dari 10 tahapan dan diawali dengan mengumpulkan data hingga produk yang dikembangkan siap digunakan. Adapun 10 tahapan model pengembangan Borg and Gall dimuat dalam gambar berikut ini:

⁶² Wiwin Yuliani And Nurmauli Banjarnahor, 'Metode Penelitian Pengembangan (Rnd) Dalam Bimbingan Dan Konseling', *Quanta*, 5.3 (2021), 111–18.



Gambar 2.13
Tahapan Model Pengembangan Borg and Gall



DAFTAR RUJUKAN

- A, Agussalim, M. Natsir, La Jumu, Sukatemin Sukatemin, and Sisilia Teresia Rosmala Dewi, 'Playing Online Game Increase Aggressive Behaviour of High School Students on 4.0 Century in PAPUA', *Journal of Human Physiology*, 2.2 (2021) <<https://doi.org/10.30564/jhp.v2i2.2584>>
- A. Arsyad, Media Pembelajaran, (Bandung: Rajawali Press, 2006)
- Adiningtiyas, Sri Wahyuni, 'Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online', *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 4.1 (2017), 28–40 <<https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121>>
- Amalia, Putri, and Hamdani M. Syam, 'Hubungan Intensitas Bermain Game Online Berunsur Kekerasan Dengan Perilaku Agresif Anak Di Banda Aceh', *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP (JIMFISIP) Unsyiah*, 2 (2017), 1–12
- Amti, Erman dan Prayitno. 2004. Layanan bimbingan dan konseling kelompok. Padang: Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
- Asmuni, 'Jurnal Paedagogy : Jurnal Paedagogy', *IkanJurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendid*, 7.4 (2020), 281–88 <<https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/pedagogy>>
- Aulianti, Wiwik Dian, Sugeng A Karim, and Muhammad Riska, 'Pengembangan Game Pendidikan Anti Korupsi Berbasis Android', *Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 4.2 (2021), 27–32
- Creswell, John W, 'Desain Penelitian', *Pendekatan Kualitatif & Kuantitatif*, Jakarta: KIK, 2002, 121–80
- Efendi, Mamang, 'PENGEMBANGAN MEDIA BLOG DALAM LAYANAN INFORMASI BIMBINGAN DAN KONSELING Mamang Efendi Email : Ma2nkppb@yahoo.Com', *Bk Unesa*, 1.1 (2019), 1–20
- Ernawati, Ika, 'Pengaruh Layanan Informasi Dan Bimbingan Pribadi Terhadap Kedisiplinan Siswa Kelas Xii Ma Cokroaminoto Wanadadi Banjarnegara Tahun Ajaran 2014/2015', *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 1.1 (2019), 1–13 <<https://doi.org/10.31316/g.couns.v1i1.40>>

- Guerada, Kevin, 'Impact of Online Games on Children's Mental Health', *Journal La Medihealthico*, 2.1 (2021), 13–19 <<https://doi.org/10.37899/journallamedihealthico.v2i1.281>>
- Harahap, Ade Chita Putri, Muhammad Habib, Natassya Yasmin, Nurhalimah Br Harahap, and Putri Karlina Nasution, 'Pengembangan Media Layanan Informasi Bimbingan Dan Konseling Disekolah', *Pendidikan Dan Konseling*, 4.4 (2022), 5956–59 <<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/6420>>
- Haris, Abdu Idan Ramadanu, Febitio, 'Pendekatan Al-Qur'an Dalam Merubah Mental Buruk Anak Akibat Kecanduan Game Online Abdul', *Al-Munawwarah: Jurnal Pendidikan Islam*, 11.2 (2019), 171–83
- Hayanum, Rahayatul, and Ratih Permana Sari, 'Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Interaktif Dengan Menggunakan Aplikasi Exe-Learning', *KATALIS: Jurnal Penelitian Kimia Dan Pendidikan Kimia*, 5.2 (2022), 7–17
- Irawan, Sapto, and Dina Siska W., 'Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik', *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7.1 (2021), 9–19
- Juniver, V Mokal, Norma N Mewengkang, and Joane P M Tangkudung, 'Dampak Teknologi Smartphone Terhadap Perilaku Orang Tua Di Desa Touure Kecamatan Tompaso', *Acta Diurna*, 5.1 (2016), 1–9
- Kusumaningrum, Desy, 'Adiksi Game Online: Dampak Dan Pencegahannya', *Jurnal Medika Hutama*, 02.04 (2021), 439–47
- Kusumawati, *Proses Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta 2008).
- Latif, Rubijesmin Abdul, Norshakirah Abdul Aziz, and Mohd Taufik Abdul Jalil, 'Impact of Online Games among Undergraduate', *Proceedings of the 6th International Conference on Computing and Informatics*, 028, 2017, 523–32 <<http://www.uum.edu.my>>
- Leshin, C.B.J. Pollock, dan C.M. Reigeluth. (1992). *Instruction Design Strategies And Tactics* Englewood Cliffs. New Jersey : Educational Technology Publisher.
- LPMQ, 'Quran Kemenag', 2023 <<https://quran.kemenag.go.id/>> [accessed 3 February 2023]
- Novrialdy, Eryzal, 'Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya', *Buletin Psikologi*, 27.2 (2019), 148

- <<https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>>
- Nuraeni, Ida, 'Pengertian Media Penyuluhan Pertanian', *Media Penyuluhan Pertanian*, 2014, 1–30
<<http://repository.ut.ac.id/id/eprint/4467>>
- Nursalim, M. (2013). Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling. Jakarta: Akademia.
- Pusat Bahasa Kemendikbud. (2021). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Kemendikbud.
- Prayitno, *Dasar-Dasar Bimbingan Dan Konseling*, 2018
- Prayitno, Layanan Bimbingan Kelompok Dan Konseling Kelompok, (Padang: Universitas Negeri Padang.2004).
- Putra, Andi Riswandi Buana, 'Peran Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Mengatasi Kecenderungan Perilaku Agresif Peserta Didik Di Smkn 2 Palangka Raya Tahun Pelajaran 2014/2015', *Jurnal Konseling Gusjigang*, 1.2 (2015)
<<https://doi.org/10.24176/jkg.v1i2.406>>
- Putri, Fadilla Annisa, Ira Suryani, and Sri Wahyuni, 'Implementasi Layanan Informasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Selama Pembelajaran Daring Di Smk Negeri 13 Medan', *Al-Mursyid: Jurnal Ikatan Alumni Bimbingan Dan Konseling Islam (IKABKI)*, 4.2 (2022), 1–11
<<https://doi.org/10.30829/mrs.v4i2.2164>>
- Ramli, M, 'Hakikat Pendidikan Dan Peserta Didik', *Tarbiyah Islamiyah*, 5.1 (2015), 61–85 <<https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/tiftk/article/view/1825>>
- Sanjaya, H Wina, *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, Dan Jenis* (Kencana, 2015)
- Sari, Rita Kumala, 'Penelitian Kepustakaan Dalam Penelitian Pengembangan Pendidikan Bahasa Indonesia', *Jurnal Borneo Humaniora*, 4.2(2021), 62 <http://jurnal.borneo.ac.id/index.php/borneo_humaniora/article/view/2249>
- Siregar, H. F., Siregar, Y. H., & Melani, M. (2018), 'Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. JurTI (Jurnal Teknologi Informasi), 2(2), 113-121.', *JurTI (Jurnal Teknologi Informasi)*, 2.2 (2018), 113–21
<<http://www.jurnal.una.ac.id/index.php/jurti/article/view/425>>
- Sri Haryati, '(R & D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan', *Academia*, 37.1 (2012), 13
- Suasapha, Anom Hery, 'Skala Likert Untuk Penelitian Pariwisata;

- Beberapa Catatan Untuk Menyusunnya Dengan Baik', *Jurnal Kepariwisata*, 19.1 (2020), 29–40
- Subandi, Saskia Putri, Nurul Iman, and Aldo Redho Syam, 'Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Pendidikan Anak', *Ejournal Staika*, 2020, 243–62
<<https://ejournal.staika.ac.id/index.php/alkamal/article/download/23/23>>
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 2015
- Teologi, Jurnal, and D A N Pendidikan, 'S e s a w I', 3.1 (2021), 87–101
- Tohirin, *Bimbingan Konseling di Sekolah dan Madrasah*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007)

