

**EFEKTIVITAS LAYANAN INFORMASI MELALUI
MEDIA *AUDIO-VISUAL* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
DAMPAK NEGATIF *ONLINE GAME* PADA PESERTA DIDIK KELAS VIII
SMP NEGERI 30 BANDAR LAMPUNG
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

**YOGI ASMET MURDI
NPM : 1411080157**

Jurusan : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1440H / 2019M**

**EFEKTIVITAS LAYANAN INFORMASI MELALUI
MEDIA *AUDIO-VISUAL* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
DAMPAK NEGATIF *ONLINE GAME* PADA PESERTA DIDIK KELAS VIII
SMP NEGERI 30 BANDAR LAMPUNG
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

**YOGI ASMET MURDI
NPM : 1411080157**

Jurusan : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam

Pembimbing I : Dr. H. Ahmad Bukhori Muslim, Lc.

Pembimbing II : Mega Aria Monica, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1440H / 2019M**

ABSTRAK

EFEKTIVITAS LAYANAN INFORMASI MELALUI MEDIA *AUDIO-VISUAL* UNTUK MENCEGAH DAMPAK NEGATIF *ONLINE GAME* PADA PESERTA DIDIK KELAS VIII SMP NEGERI 30 BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2018/2019

Oleh:
YOGI ASMET MURDI
1411080157

Sekolah merupakan bagian dari pendidikan. Di sekolah inilah kegiatan belajar-mengajar berlangsung, ilmu pengetahuan diajarkan dan dikembangkan kepada peserta didik. Kegiatan belajar mengajar di sekolah merupakan kegiatan inti dalam pendidikan di sekolah didalam proses pembelajaran terdapat beberapa hal yang bisa menyebabkan proses belajar mengajar terganggu salah satunya yaitu dampak dari bermain *online game* yang berlebihan sehingga membuang banyak waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar dan sosialisasi dengan lingkungan sekitar terbuang sia-sia karena *online game*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas layanan informasi media audio-visual untuk mengurangi dampak negatif *online game* SMP Negeri 30 Bandar Lampung. Lokasi penelitian dilakukan di SMP Negeri 30 Bandar Lampung, populasi terdiri 8 kelas yang merupakan kelas VIII. Sampel yang diambil pada penelitian ini berjumlah 20 peserta didik yang terdiri dari 10 peserta didik kelas eksperimen dan 10 peserta didik kelas kontrol. teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*.

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dalam bentuk *quasi experimental design* dengan desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *nonequivalent control group design*. Pada dua kelompok tersebut sama-sama dilakukan *pretest* dan *posttest*. Dalam penelitian ini berfokus pada keefektifan layanan informasi media audio-visual untuk mengurangi dampak negatif *online game* peserta didik dengan teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket.

Kata Kunci : Layanan Informasi, *Online Game*, Media Audio-visual.