

**PENGEMBANGAN MEDIA LAYANAN INFORMASI BERUPA AUDIO
VISUAL UNTUK PEMAHAMAN BAHAYA *GAME ONLINE*
DI SMAN 6 BANDAR LAMPUNG**

**Skripsi
Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi
Syarat-syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1
Dalam Ilmu Bimbingan dan Konseling**

**Oleh
MEGA UTARI
NPM 1611080326
Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
1442/2020M**

**PENGEMBANGAN MEDIA LAYANAN INFORMASI BERUPA AUDIO
VISUAL UNTUK PEMAHAMAN BAHAYA *GAME ONLINE*
DI SMAN 6 BANDAR LAMPUNG**

**Skripsi
Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi
Syarat-syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1
Dalam Ilmu Bimbingan dan Konseling**



**Pembimbing I : Dr. Laila Maharani, M.Pd
Pembimbing II : Iip Sugiharta, M. Si**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
1442/2020M**

ABSTRAK

Pengembangan media audio visual sebagai layanan informasi digunakan agar menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media layanan informasi berupa audio visual untuk pemahaman bahaya game online di SMAN 6 Bandar Lampung dan juga bertujuan untuk menguji kelayakan media yang dikembangkan melalui ahli media, ahli materi, respon pendidik dan respon peserta didik. Untuk mencapai tujuan tersebut penulis mengembangkan media layanan informasi menggunakan metode ADDIE yang dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu: 1) Tahap Analyze (analisis), 2) Tahap Design (perencanaan), 3) Tahap Development (pengembangan), 4) Tahap Implementation (implementasi) dan 5) Tahap Evaluation (evaluasi). Instrumen yang digunakan berupa angket yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan media. Adapun angket respon guru dan peserta didik untuk melihat kemenarikan produk yang dikembangkan. Berdasarkan penilaian ahli media dihasilkan skor rata-rata 83,33% dengan kategori sangat layak, penilaian oleh ahli materi mendapatkan skor 71,89% dengan kategori layak. Adapun skor rata-rata yang dihasilkan dari respon pendidik 87,8% serta skor rata-rata penilaian respon peserta didik dari dua uji coba yakni uji coba kelompok kecil dengan skor 91,73% dan pada uji coba lapangan memperoleh skor 81,72% maka dapat disimpulkan media layanan informasi berupa media audio visual untuk pemahaman bahaya game online ini layak dan dapat digunakan.

Kata kunci: Media layanan informasi, Bahaya *Game Online*, ADDIE



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jalan Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame I, Bandar Lampung, 35131, Telp. (0721)703289

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA LAYANAN INFORMASI
BERUPA AUDIO VISUAL UNTUK PEMAHAMAN
BAHAYA GAME ONLINE DI SMAN 6 BANDAR
LAMPUNG**

Nama : Mega Utari

NPM : 1611080326

Jurusan : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk di Munaqosyahkan dan di Pertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Dr. Laila Maharani, M.Pd
NIP.196701151993032001

Pembimbing II

Iip Sugiharta, M.Si
NIP.196701151993032001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Bimbingan Konseling Pendidikan Islam,

Dr. Rifda El Fiah, M.Pd
NIP. 1967062219940322002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jalan Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame I, Bandar Lampung, 35131, Telp. (021)703289

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA LAYANAN INFORMASI BERUPA AUDIO VISUAL UNTUK PEMAHAMAN BAHAYA GAME ONLINE DI SMAN 6 BANDAR LAMPUNG”** disusun oleh **Mega Utari, NPM 1611080326**, jurusan : **Bimbingan Konseling Pendidikan Islam**, telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada hari/tanggal: **Jum'at/13 November 2020**.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua Sidang

: **Dr. Agus Jatmiko, M.Pd**

Sekretaris

: **Rahma Diani, M.Pd**

Penguji Utama

: **Dr. H. Yahya AD, M.Pd**

Pembahas Pendamping I

: **Dr. Laila Maharani, M.Pd**

Pembahas pendamping II

: **Iip Sugiharta, M.Si**

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. Nirva Diana, M.Pd

196408281988032002

MOTTO

كُتِبَ عَلَيْكُمُ الْقِتَالُ وَهُوَ كُرْهُ لَكُمْ وَعَسَىٰ أَن تَكْرَهُوا شَيْئًا وَهُوَ خَيْرٌ لَّكُمْ

وَعَسَىٰ أَن تَحِبُّوا شَيْئًا وَهُوَ شَرٌّ لَّكُمْ وَاللَّهُ يَعْلَمُ وَأَنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ ﴿٢١٦﴾

” Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal ia amat baik bagimu, dan boleh jadi (pula) kamu menyukai sesuatu, padahal ia amat buruk bagimu; Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui”

(Q.S Al-Baqarah:216)

وَالْعَصْرِ ﴿١﴾ إِنَّ الْإِنْسَانَ لِرَبِّهِ لَكَنُفٍ ﴿٢﴾ خُسْرٍ ﴿٣﴾ إِلَّا الَّذِينَ ءَامَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ

وَتَوَاصَوْا بِالْحَقِّ وَتَوَاصَوْا بِالصَّبْرِ ﴿٤﴾

“1. Demi masa 2. Sesungguhnya manusia itu benar-benar dalam kerugian 3. kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal saleh dan nasehat menasehati supaya mentaati kebenaran dan nasehat menasehati supaya menetapi kesabaran”

(Q.S Al-Ashr:1-3)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Tiada kata seindah cinta dan kasih sayang kepada Allah atas izin-Nya lah skripsi ini dapat selesai. Sholawat teriring sala m kusanjung agungkan kepada Nabi Muhammad SAW karena beliau adalah rasul pemberi syafa'at kepada umatnya. Kupersembahkan skripsi ini sebagai cinta dan kasihku yang tulus kepada:

1. Kedua orang tuaku yang tercinta, ayahanda Kasyono dan ibundaku Danusri yang memberikan do'a, semangat, materi, kasih sayang dan pembelajaran yang sangat berharga dan tiada tara.
2. Kakakku Eni Setiawati dan kakak iparku Heri Catur Wenda yang sudah memberikan dukungan dan kasih sayangnya kepadaku.
3. Serta Almamater tercinta UIN Raden Intan Lampung khususnya Fakultas Tarbiyah dan Keguruan tempatku menimba ilmu.

RIWAYAT HIDUP

Mega Utari, dilahirkan di Bumi Harapan, Kecamatan Way Serdang, Kabupaten Mesuji pada hari Selasa tanggal 2 Februari 1999. Merupakan anak bungsu dari pasangan bapak Kasyono dan ibu Danusri dan memiliki saudara kandung perempuan bernama Eni Setiawati.

Pendidikan formal dimulai dari sekolah dasar di SDN 2 Bumi Harapan lulus pada tahun 2010, sekolah menengah atas di SMP MMT Kebun Dalam lulus pada tahun 2013, sekolah menengah akhir di SMAN 1 Way Serdang lulus pada tahun 2016 dan dilanjutkan diperguruan tinggi mengambil jurusan Bimbingan dan Konseling di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung dimulai pada semester 1 tahun akademik 2016/2017. Melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Muara Dua, Kecamatan Pulau Panggung, Kabupaten Tanggamus pada tahun 2019 dan PPL di SMAN 6 Bandar Lampung pada tahun 2019.

Selama menjadi mahasiswa aktif saya mengikuti kegiatan intra maupun ekstra kampus. Seperti menjadi anggota Himpunan Mahasiswa (HIMA) dan menjadi anggota Asisten LAB jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung serta bergabung menjadi pengurus organisasi daerah IMA dan PMM.

Bandar Lampung, November 2020
Penulis,

Mega Utari
16110080326

KATA PENGANTAR

Alhmdulillah, puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Layanan Informasi Media Audio Visual untuk Pemahaman Bahaya Game Online di SMAN 6 Bandar Lampung”** sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana dalam ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam, UIN Raden Intan Lampung. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung
2. Dr. Rifda El Fiah., M.Pd selaku Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam UIN Raden Intan Lampung
3. Rahma Diani, M.Pd selaku sekretaris jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam
4. Dr. Laila Maharani, M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan arahan dan bimbingannya yang sangat membantu dalam menyelesaikan skripsi ini
5. Iip Sugiharta, M.Si selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu, dan membimbing dengan sabar dalam penyelesaian skripsi ini
6. Ibu Ida Royani, M.Pd selaku kepala SMAN 6 Bandar Lampung yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.

7. Ibu Dra.Hj. Wahyu Widayati selaku guru bimbingan dan konseling SMAN 6 Bandar Lampung yang telah memberikan bantuan, arahan, dan masukan dalam penelitian skripsi ini
8. Untuk sahabatku yang sudah seperti keluarga Mutiara Anggraeni yang selalu kebersamai selama proses perkuliahan berlangsung sampai saat ini.
9. Untuk teman-teman yang selalu ada saat saya meminta pertolongan seperti Sofyan Hakiky, Indah Sapriyani, Icha Widya Ningsih, Risa Nurhidayah, Eka Putriana, Lina Siska, Wafi Hibatullah dan Rizky Aldiyan.

Semoga Allah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua dan membalas kebaikan bapak dan ibu yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Peneliti memohon maaf apabila dalam penulisan skripsi ini masih banyak kesalahan dan peneliti berharap semoga skripsi ini dapat berguna bagi kita semua.

Bandar Lampung, Oktober 2020
Penulis,

Mega Utari
16110080326

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iv
PENGESAHAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	13
C. Rumusan Masalah.....	13
D. Pembatasan Masalah.....	13
E. Tujuan Penelitian	14
F. Manfaat Penelitian	14

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Layanan Informasi Media Audio Visual.....	15
1. Pengertian Layanan Informasi	15
2. Tujuan Layanan Informasi	17
3. Jenis-jenis Informasi	18
4. Isi Layanan Informasi.....	22
5. Teknik Layanan Informasi	23
6. Kegiatan Pendukung Layanan Informasi	25
7. Metode Layanan Informasi	27
8. Pengertian Media Audio Visual	29

9. Macam-macam Audio Visual.....	30
10. Fungsi Media Audio Visual	33
B. Pemahaman Bahaya <i>Game Online</i>	34
1. Pengertian Pemahaman	34
2. Jenis-jenis Pemahaman	36
3. Indikator Pemahaman.....	37
4. Faktor-faktor Pemahaman	37
5. Pengertian Bahaya <i>Game Online</i>	39
6. Jenis-jenis <i>Game Online</i>	40
7. Dampak Bahaya <i>Game Online</i>	41
C. Layanan Informasi Audio Visual dalam Mengatasi Pemahaman Bahaya Game Online	44
D. Penelitian yang Relevan.....	45
E. Kerangka Berfikir.....	46
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	50
B. Karakteristik Sasaran Penelitian	50
C. Pendekatan dan Metode Penelitian	52
D. Definisi Operasional.....	52
E. Langkah-langkah Pengembangan Model.....	54
1) Penelitian Pendahuluan	54
2) Perencanaan Pengembangan Model.....	54
3) Validasi evaluasi dan Revisi Model.....	57
F. Pengumpulan Data dan Analisis Data.....	59
1) Observasi.....	59
2) Dokumentasi	60
3) Angket.....	60
G. Teknik Analisis Data.....	61

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Penelitian	65
1. <i>Analyze</i> (Tahap Analisis)	65
2. <i>Desaign</i> (Tahap Perancangan)	67
3. <i>Development</i> (Tahap Pengembangan).....	74
4. <i>Implementation</i> (Implementasi)	83
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	87
B. Pembahasan.....	87
1. Hasil Validasi Produk oleh Ahli Media	89
2. Hasil Validasi Produk oleh Ahli Materi.....	89
3. Respon Pendidik Bidang Studi.....	90
4. Hasil Coba Produk	90

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	93
B. Saran.....	94

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1 Data Peserta Didik Tentang Pemahaman Bahaya Game Online	19
Tabel 2 Definisi Operasional	52
Tabel 3 Kriteria Skor Penilaian Validasi Ahli	71
Tabel 4 Kriteria Respon Validator	71
Tabel 5 Kriteria Skor Penilaian Uji Coba Produk.....	72
Tabel 6 Kriteria Respon Pendidik dan Peserta Didik.....	73
Tabel 7 Evaluasi Ahli Media.....	84
Tabel 8 Evaluasi Ahli Materi	84
Tabel 9 Evaluasi Praktisi Pendidikan.....	84
Tabel 10 Penilaian oleh Ahli Media.....	89
Tabel 11 Penilaian oleh Ahli Materi.....	90
Tabel 12 Penilaian Respon Guru.....	91
Tabel 13 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	93
Tabel 14 Hasil Uji Lapangan	94



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Kerangka Berpikir Penelitian	59
Gambar 2 Diagram Tahapan Penelitian model ADDIE.....	64
Gambar 3 Tampilan Judul.....	77
Gambar 4 Materi Awal.....	78
Gambar 5 Isi Materi	78
Gambar 6 Isi Materi	79
Gambar 7 Isi Materi	79
Gambar 8 Isi Materi	79
Gambar 9 Isi Materi	80
Gambar 10 Isi Materi	80
Gambar 11 Tampilan Penutup	81
Gambar 12 Tampilan Penutup	81
Gambar 13 Tampilan Penutup.....	81
Gambar 14 Tampilan Awal Sesudah Revisi	85
Gambar 15 Tampilan Materi Sesudah Revisi	86
Gambar 16 Tampilan Materi Sesudah Revisi	87
Gambar 17 Tampilan Materi Sesudah Revisi	87
Gambar 18 Tampilan Materi Sesudah Revisi	87
Gambar 19 Tampilan Materi Sesudah Revisi	87
Gambar 20 Grafik Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	94
Gambar 21 Grafik Hasil Uji Lapangan	94

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Pernyataan Validasi Angket
- Lampiran 2 Angket Penilaian Ahli Media
- Lampiran 3 Surat Pernyataan Ahli Media
- Lampiran 4 Angket Penilaian Ahli Materi
- Lampiran 5 Surat Pernyataan Ahli Materi
- Lampiran 6 Angket Respon Pendidik
- Lampiran 7 Angket Respon Peserta Didik
- Lampiran 8 Surat Balasan Penelitian
- Lampiran 9 Dokumentasi



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu wadah yang berisi suatu proses belajar mengajar yang diartikan sebagai suatu rangkaian interaksi antara pelajar dan guru dalam mencapai tujuan. Pendidikan sering diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan. Dalam perkembangannya, istilah pendidikan atau pedagogi berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan secara sengaja oleh orang dewasa agar peserta didik menjadi dewasa. Selanjutnya pendidikan diartikan sebagai usaha yang dijalankan oleh seseorang atau kelompok orang lain agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup atau penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental.¹

Dalam pengertian sederhana dan umum maka pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan. Usaha-usaha yang dilakukan untuk menanamkan nilai-nilai dan norma-norma tersebut serta mewariskannya

¹ Hasbullah, *Dasar – Dasar Ilmu Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), hlm.1.

kepada generasi berikutnya untuk dikembangkan dalam hidup dan kehidupan yang terjadi dalam suatu proses pendidikan.²

Manusia sebagai makhluk ciptaan Allah SWT, diberi tugas dan tanggung jawab untuk menjadi khalifah di muka bumi yakni sebagai partisipator dan penyearaskan lingkungan. Manusia dibekali dengan kecerdasan, bakat, keadaan jasmani, sosial dan emosional. Untuk mengembangkan itu semua manusia akan senantiasa belajar. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilaksanakan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Dalam arti lain belajar adalah suatu proses pembelajaran untuk mendapatkan suatu konsep hidup demi menggapai kelangsungan hidup, yakni mengubah paradigma statis menjadi dinamis. Utamanya, memiliki kepribadian yang melalui proses interaksi individu dengan individu, individu dengan lingkungan, dan individu dengan kelompok.³

Pendidikan merupakan jalan utama untuk menambah pengetahuan. Mencari ilmu pengetahuan dapat dilaksanakan dalam sebuah lembaga pendidikan secara formal ataupun nonformal. Menuntut ilmu hukumnya wajib bagi setiap manusia. Lembaga-lembaga pendidikan merupakan wadah untuk memudahkan individu dalam mendapatkan pendidikan dengan baik. Di dalam A-Qur'an pentingnya pendidikan dijelaskan dengan gamblang. Hal ini

² Fuad Ishan *Dasar-Dasar Kependidikan* (Jakarta PT Rineka Cipta 2013) hlm.2.

³ Slameto, *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta), hlm.2.

sesuai dengan firman Allah yang tertera dalam Al-Qur'an surah Al-Mujadilah ayat 11 yang berbunyi:

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَأَفْسَحُوا يَفْسَحِ
 اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا
 الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: *Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan(Q.S Al-Mujadilah 11)*⁴

Konsep hidup merupakan hasil dari pembelajaran yang hasilnya mencakup pengalaman, pengetahuan, pembentukan kebiasaan, dan sejenisnya. Belajar tidak serta merta sekali dua kali langsung memiliki suatu konsep yang ideal, didalam belajar terdapat proses melatih jiwa, daya, pemahaman, memecahkan masalah, dan lainnya. Perwujudan perilaku belajar biasanya terlihat dari perubahan-perubahan kebiasaan, keterampilan, pengamatan, sikap dan kemampuan yang biasanya disebut sebagai hasil belajar. Hasil dari proses belajar disebut hasil belajar yang dapat dilihat dan diukur.⁵

Proses berjalannya pendidikan dalam suatu lembaga formal yaitu sekolah juga harus memiliki inovasi agar proses berjalannya pendidikan dapat

⁴ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, Q.S. Al-Mujadilah, (Bandung: CV Diponegoro, 2013), h. 434.

⁵ *Ibid*, hlm.4.

berjalan dengan baik. Kendala-kendala yang dihadapi oleh tenaga pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran adalah kurang mendukungnya media- media yang relevan dengan materi pembelajaran. Selain itu pendidikan yang ada pada lembaga formal dan non formal juga sangat berperan untuk membentuk karakter peserta didik agar menjadi pribadi yang lebih baik. Selain dalam dunia pendidikan, karakter dan pribadi peserta didik dibentuk pada lingkungan dimana mereka dibesarkan dan dimana mereka tinggal.⁶

Pemahaman berasal dari kata paham yang artinya mengerti benar dalam suatu hal. Pemahaman merupakan proses perbuatan, cara memahami. Selain itu dalam bukunya Kelvin Seifert menyatakan bahwa pemahaman adalah kemampuan untuk menggunakan pengetahuan yang sudah diingat kurang lebih sama dengan yang sudah diajarkan dan sesuai dengan maksud penggunaannya.⁷ W.S. Winkel, dalam psikologi menyatakan bahwa pemahaman dalam ranah kognitif adalah mencakup kemampuan untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari.⁸

Benjamin S. Bloom mengatakan bahwa pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain memahami dapat diartikan mengerti tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Jadi, dapat disimpulkan bahwa peserta didik dikatakan memahami sesuatu apabila dia

⁶ Fuad Ihsan, *Dasar – Dasar Kependidikan*(Jakarta: RINEKA CIPTA, 2013),hlm. 4.

⁷ Kelvin Seifert, *Manajemen Pembelajaran dan Instruksi Pendidikan*, (Yogyakarta: Irasod, 2007), Cet 1, hlm. 151

⁸ W.S. Winkel, *Psikologi Pengajaran*, (Jakarta: Grasindo, 1999), hlm. 246

dapat memberikan penjelasan atau uraian yang lebih rinci tentang hal yang telah dipelajari dengan menggunakan bahasanya sendiri.

Kebanyakan remaja pada saat ini memiliki ketergantungan dalam mencari kesenangannya adalah dengan bermain *games online*, remaja tersebut yang bernetabeh masih peserta didik dapat mengganggu dalam melakukan kewajibannya sebagai pelajar yaitu belajar. Selain itu peserta didik akan menjadi malas, karena banyaknya waktu yang dihabiskan dengan bermain *game online* dan dapat berpengaruh pada prestasi akademiknya disekolah.⁹

Berdasarkan pengertian *Game online* bahwa yang dimaksud dengan istilah *Game online* menunjuk pada salah satu sejenis permainan yang dapat diakses melalui internet. Di dalam *Game online* tersebut terdapat seperangkat permainan dalam bentuk gambar-gambar menarik yang dapat digerakkan dengan kehendak pemainnya. *Game online* tersebut bukan hanya berupa permainan yang hanya bisa ditonton saja, tetapi para pemain dapat berpartisipasi menggerakkan gambar-gambar yang ada didalamnya secara bersama-sama dengan para pemain lainnya. Bahkan didalam *game online* tersebut para pemain dapat berkompetisi untuk memperoleh poin tinggi yang berkonsekuensi menjadi pemain yang kalah atau menang. Jadi, dalam permainan *game online* tersebut secara psikologis dapat membangkitkan pemain untuk terus bersemangat mengalahkan pihak lawan.¹⁰

Bermain *game online* yang dilakukan terus menerus atau sampai pada tingkat kecanduan oleh peserta didik dapat merugikan dirinya sendiri

⁹ Ridwan Syahrani, "Ketergantungan Online Game dan Penanganannya", dalam Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling, No, Juni 2015 (Tadukalo: JPPK:2015), hlm. 85.

¹⁰ Ibid

kecanduan *game online* dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik. Aspek kecanduan *game online* diantaranya adalah sebagai berikut: (1) kompulsif, dorongan untuk melakukan bermain *game online* secara terus menerus; (2) penarikan diri, yaitu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal seperti tidak bisa menarik dirinya untuk melakukan hal lain kecuali *game online*; (3) toleransi, diartikan sebagai sifat menerima keadaan diri ketika melakukan suatu hal. Toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online*; (4) masalah hubungan interpersonal dan kesehatan, pecandu game online cenderung tidak menghiraukan hubungan interpersonalnya karena berfokus pada game online saja, begitu pula dengan masalah kesehatan pecandu game online biasanya tidak memperhatikan masalah kesehatannya seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang teratur.¹¹

Berdasarkan uraian diatas pemahaman tentang bahaya *game online* perlu diberikan pada peserta didik agar mampu menangkap makna dan mengerti sesuatu agar dapat diingat, dalam hal ini pemahaman bahaya *game online* diberikan pada peserta didik agar mampu mengetahui serta mengungkapkan kembali secara lebih rinci mengenai materi tersebut. Pemahaman memiliki tingkat lebih tinggi daripada mengetahui, sehingga jika peserta didik memahami akan merekam hasil pembelajaran lebih lama dari pada sekedar mengetahui.

¹¹ Chen. C. Y. & Chang, S. L. 2008. An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due to User's Liking Of Design Feature. Asian Journal of Health and Information Sciences. Vol 3. No 1-4. Taiwan.

Maka dapat disimpulkan ada beberapa indikator pemahaman tentang bahaya *game online* diantaranya adalah: (1) mampu mengartikan materi bahaya *game online* yang telah diberikan dengan kata-kata sendiri; (2) mampu memberikan contoh dari materi *game online* yang telah dipelajari; (3) peserta didik mampu mengklarifikasi atau menggambarkan materi bahaya *game online* yang telah diberikan; (4) mampu menyimpulkan materi tentang bahaya *game online*; (5) peserta didik mampu menduga dan mengambil kesimpulan; (6) mampu membandingkan materi bahaya *game online* yang telah diberikan; (7) mampu menjelaskan ulang materi bahaya *game online* yang telah disampaikan.¹²

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi selama PPL di SMAN 6 Bandar Lampung pada tanggal 26 November 2019 diperoleh informasi terhadap salah satu guru bimbingan dan konseling yaitu Ibu Dra. Hj. Wahyu Widayati terkait bahaya *game online* pada peserta didik, dapat disimpulkan sebagian besar peserta didik kelas X kurang memahami bahaya *game online*, dan kurang memahami dampak-dampak dari bahaya *game online*. Menurut keterangannya kebanyakan peserta didik menyalah gunakan *handphonenya*, seperti pada saat kegiatan belajar mengajar peserta didik justru bermain *game online*, selain itu banyak peserta didik pada saat jam istirahat yang seharusnya digunakan untuk makan justru berkumpul didalam kelas untuk bermain *game online*, beberapa kali guru bimbingan dan konseling menyita *handphone*

¹² Wowo Sunaryo Kuswana, *Taksonomi Kognitif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm 117.

peserta didik dari guru mata pelajaran karena telah menyalahgunakan *handphone* dikelas untuk bermain *game online*.

Adapun fenomena saat ini banyak peserta didik yang belum memahami bahaya *game online* dan dampak-dampaknya. Berdasarkan hasil prapenelitian penulis memfokuskan pada peserta didik kelas X IPS sebagai sampel 25 peserta didik maka dapat diketahui terdapat peserta didik yang belum memahami bahaya *game online* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1
Data Peserta Didik Tentang Pemahaman Bahaya Game Online Kelas X IPS di SMAN 6 Bandar Lampung

No	Indikator	Sub Indikator	Jumlah Peserta didik	Keterangan
1.	Mengartikan	Mampu menguraikan materi bahaya <i>game online</i> yang telah diberikan dengan kata-kata sendiri.	6	Dapat menguraikan satu kali materi yang telah disampaikan.
2.	Memberikan contoh	Mampu memberikan contoh suatu peristiwa yang berkaitan dengan materi bahaya <i>game online</i> .	0	Tidak dapat memberikan contoh dari materi yang telah disampaikan.
3.	Mengklarifikasi	Mampu memberikan gambaran tentang materi bahaya <i>game online</i> yang telah disampaikan.	2	Dapat memberikan gambaran materi satu kali setelah materi disampaikan.
4.	Menyimpulkan	Mampu menulis inti kesimpulan materi bahaya <i>game online</i> yang disampaikan	3	Dapat mengumpulkan tulisan dari inti kesimpulan materi yang telah disampaikan.
5.	Menduga	Mampu mengambil kesimpulan dari bahaya <i>game online</i>	4	Dapat mengambil kesimpulan satu kali dari materi yang disampaikan.

6.	Membandingkan	Mampu memberikan perbandingan materi bahaya <i>game online</i> yang disampaikan	0	Tidak dapat memberikan perbandingan materi yang telah disampaikan.
7.	Menjelaskan	Mampu menjelaskan kembali materi bahaya <i>game online</i> yang diberikan	1	Dapat menjelaskan satu kali materi yang telah disampaikan.
Jumlah			16	

Sumber: Hasil data observasi dari guru Bk di SMAN 6 Bandar Lampung tanggal 26 November 2019¹³

Berdasarkan data yang diperoleh dari guru bimbingan dan konseling dari 25 peserta didik kelas X IPS terdapat 16 peserta didik masing-masing hanya mampu mengartikan, mengklarifikasi, menyimpulkan dan menjelaskan materi tentang bahaya *game online* yang diberikan, dan sisanya kurang mampu memahami bahaya *game online*. Jika pemahaman bahaya *game online* tidak diberikan maka akan menimbulkan efek negatif kepada peserta didik. Dampak negatif yang ditimbulkan diantaranya mendatangkan kerugian seperti mengalami kecanduan bermain *game online*, yang dapat membuat peserta didik malas belajar, mengalami masalah hubungan sosial dan kesehatan.

Layanan informasi dapat memberikan upaya pemahaman tentang kekurangan individu yang belum mereka miliki atau mereka dapatkan. Jadi layanan informasi merupakan tindakan atau layanan yang dapat diberikan kepada peserta didik untuk memenuhi kebutuhan informasi dan menambah pengetahuan peserta didik. Hal ini karena pentingnya informasi yang akan

¹³ Hasil dari data guru BK terhadap peserta didik X IPS di SMAN 6 Bandar Lampung

disampaikan harus mampu di tangkap, dicerna, dan direspons dengan baik oleh peserta didik.

Media-media yang mendukung konselor untuk memudahkan memberikan layanan yang efektif dan tepat sasaran kepada peserta didik juga harus disiapkan. Konselor memberikan layanan-layanan kepada peserta didik sesuai dengan bidang-bidang bimbingan dan konseling. Sedangkan bentuk dan isi layanan termasuk media yang digunakan disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Salah satu bentuk media yang dapat digunakan dalam memberikan layanan informasi kepada peserta didik adalah media audio visual.¹⁴

Media audio visual menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan dan informasi. Media audio visual dapat dijadikan sebagai alat bantu untuk memberikan kemudahan peserta didik dalam menangkap dan memahami informasi, pesan, ilmu pengetahuan, dan pembelajaran yang diberikan.

Media audio visual yang dikembangkan memiliki ciri-ciri yang pertama bersifat linear yang artinya tampilan video selalu beruntun dan berkaitan satu sama lain. Kedua data hasil pengumpulan disajikan dengan dinamis, artinya semua pesan dan isi dari materi dijelaskan secara tegas, jelas, rinci, dan tidak bermuluk-muluk agar isi pesan materi dapat diserap secara maksimal. Ketiga penggunaan media audio visual harus sesuai dengan perancang atau pengembang dari media tersebut. Keempat, hasil produk

¹⁴ Tohirin, 2014. *Bimbingan dan Konseling disekolah dan Madrasah (berbasis Integrasi)*. (Jakarta: Rajawali Pers) hlm. 142.

media audio visual adalah presentasi fisik dari gagasan yang benar-benar berupa fakta tetapi juga bisa merupakan kombinasi dari gagasan yang sifatnya masih abstrak. Kelima, pengembangan media audio visual dalam bentuk video isi materinya disesuaikan dengan prinsip psikologis behaviorism dan kognitif. Terakhir, media ini digunakan untuk peserta didik dengan kondisi interaksi sosial yang relatif rendah.¹⁵

Bahaya *game online* dapat berdampak pada perilaku dan prestasi akademik peserta didik disekolah, dan dampaknya juga dapat dirasakan oleh orang lain dilingkungan mereka khususnya orang tua. Mencegah hal tersebut agar tidak terjadi seorang konselor berperan penting dalam memberikan layanan-layanan kepada peserta didik agar tidak berlebihan dalam bermain *games online*. Pemahaman-pemahaman peserta didik terkait bahaya *games online*. Peran seorang konselor tentu dituntut mampu memberikan layanan informasi kepada peserta didik yang memuat pemahaman tentang bahaya *game online* agar peserta didik dapat mengetahui dampak-dampak dari *game online* itu sendiri, baik itu negatif atau positif.¹⁶ Layanan informasi merupakan layanan yang memungkinkan peserta didik menerima dan memahami berbagai informasi yang dapat dipergunakan sebagai bahan untuk pengambilan keputusan kepentingan peserta didik dan layanan informasi juga merupakan bentuk pencegahan (preventif) dari hal-hal yang negatif.¹⁷

¹⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada,2013), hlm.91.

¹⁶ Hardiansyah Masya, Dian Adi Candra, "*Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik*", dalam *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Mei 2016(IAIN Raden Intan Lampung:Jurnal Bimbingan dan Konseling), hlm.154.

¹⁷ Samsul Munir Amin, *Bimbingan dan Konseling Islam*, (Jakarta: AMZAH, 2015), hlm.287.

Sebagai seorang konselor harus memfasilitasi dan membantu dalam pengoptimalan peserta didiknya, baik dalam akademik, pengelolaan emosi dan hubungan sosialnya disekolah. Layanan informasi mengenai bahaya *game online* harus terus dilaksanakan oleh seorang konselor agar dapat memberikan informasi secara maksimal kepada peserta didik agar mampu mengendalikan keinginannya untuk bermain *game online* agar tidak menjadi ketergantungan. Untuk itu demi memudahkan dalam penyampaian layanan informasi oleh seorang konselor maka penggunaan media audio visual digunakan dalam pemberian layanan informasi agar materi dan informasi dapat diserap dengan mudah oleh peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut penulis dapat memberikan layanan informasi untuk pemahaman bahaya *game online* melalui “Pengembangan Media Layanan Informasi Berupa Audio Visual untuk Pemahaman Bahaya *Game Online* di SMA N 6 Bandar Lampung” .

B. Identifikasi Masalah

Melalui hasil observasi yang telah dilakukan oleh penulis dapat diklasifikasikan beberapa masalah yang terdapat di lapangan adalah.

1. Kurangnya layanan informasi terkait bahaya *game online* di lingkungan peserta didik kelas XI di SMA N 6 Bandar Lampung.
2. Kurangnya pemahaman peserta didik tentang bahaya *game online* dan dampak-dampak *game online*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang terdapat di atas maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara pengembangan media layanan informasi berupa audio visual tentang bahaya *game online* di peserta didik sekolah menengah atas?
2. Bagaimana kelayakan dan respon peserta didik terhadap media layanan informasi audio visual tentang bahaya *game online*?
3. Bagaimana respon pendidik terhadap media layanan informasi audio visual tentang bahaya *game online*?

D. Pembatasan Masalah

Penelitian ini memfokuskan pada layanan informasi dengan menggunakan media audio visual sebagai pendukung dalam menyampaikan informasi bahaya *game online* pada peserta didik di SMA N 6 Bandar Lampung.

E. Tujuan Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini diharapkan untuk:

1. Mengembangkan media layanan informasi media audio visual tentang bahaya *game online*.
2. Mengetahui kelayakan dan respons peserta didik terhadap produk media layanan informasi audio visual tentang bahaya *Game Online*.
3. Mengetahui respon pendidik terhadap produk media layanan informasi audio visual tentang bahaya *Game Online*.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan tambahan ilmu pengetahuan dalam bidang bimbingan dan konseling yang dapat digunakan dalam pemberian layanan informasi kepada peserta didik.
- b. Menghasilkan sebuah produk baru yang dapat digunakan untuk mempermudah peserta didik menerima dan menangkap informasi tentang bahaya *game online*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, penelitian ini dapat dijadikan bahan evaluasi dan masukan bagi pihak sekolah untuk memperbaiki dan menambah layanan-layanan bimbingan dan konseling.
- b. Bagi guru bimbingan dan konseling, memberikan sebuah produk media audio visual yang dapat dijadikan bahan pembelajaran dan media pendukung dalam memberikan layanan kepada peserta didik.
- c. Bagi peserta didik, dengan penelitian ini diharapkan peserta didik dapat memahami bahaya *Game Online*, mampu mengendalikan keinginannya untuk bermain *game online* agar tidak menjadi ketergantungan.
- d. Bagi peneliti, menambah ilmu pengetahuan dan wawasan pengembangan media audio visual yang digunakan sebagai alat pendukung pemberian layanan kepada peserta didik.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A . Layanan Informasi Media Audio Visual

1. Pengertian Layanan Informasi

Secara umum layanan informasi digunakan untuk memberikan pemahaman kepada individu yang berkepentingan dalam berbagai hal yang diperlukan untuk menjalani suatu tugas atau kegiatan serta untuk menentukan arah suatu tujuan atau rencana yang dikehendaki.¹⁸

Menurut Winkel layanan informasi merupakan suatu layanan yang berupaya memenuhi kekurangan individu akan informasi yang mereka perlukan. Layanan informasi juga bermakna usaha-usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan serta pemahaman tentang lingkungan hidupnya dan tentang proses perkembangan anak muda.¹⁹

Menurut Ahmad Juntika Nurihsan layanan informasi merupakan layanan memberi informasi yang dibutuhkan individu yang bertujuan agar individu memiliki pengetahuan yang memadai tentang dirinya, lingkungannya maupun sumber-sumber belajar. Pengertian lain dari

¹⁸ Prayitno, ErmanAmti, *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), hlm.259.

¹⁹ Tohirin, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah* (Berbasis Integrasi), (Depok: Rajagrafindo Persada, 2014), hlm. 142.

layanan informasi yaitu pemberian informasi tentang berbagai hal yang dipandang bermanfaat bagi peserta didik melalui komunikasi langsung maupun tidak langsung yaitu melalui media cetak maupun elektronik.²⁰

Seorang konselor di sekolah harus mampu memerikan layanan informasi yang tepat sasaran , akurat, terbaru dan penting. Pemberian layanan informasi ini juga berfungsi agar peserta didik mampu mempersiapkan dan merencanakan langkah terbaik untuk menghadapi kondisi atau situasi yang akan datang. Kesempatan-kesempatan yang begitu penting harus dipersiapkan secara maksimal oleh peserta didik. Contohnya adalah informasi jurusan-jurusan dalam perkuliahan, informasi tata cara jalur masuk perkuliahan dan informasi-informasi penting lainnya.²¹

Beberapa hal mengapa pemberian layanan informasi perlu disampaikan adalah sebagai berikut:

- 1) Layanan informasi diberikan untuk membekali peserta didik dengan berbagai pengetahuan tentang lingkungan yang diperlukan untuk memecahkan masalah yang akan dihadapi oleh peserta didik. Layanan informasi dimasukkan agar peserta didik dapat secara kritis mempelajari informasi penting diluar sana terkait hajat hidupnya dan perkembangannya.
- 2) Memungkinkan layanan informasi dapat menentukan arah jalan kehidupan dari peserta didik untuk menjadi lebih baik. Syarat dasar

²⁰ *Ibid*, hlm. 142

²¹ Prayitno, ErmanAmti, *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), hlm.263.

untuk menentukan pilihan hidupnya adalah ketika peserta didik sudah mengetahui apa (informasi) yang harus dilakukan dan bagaimana cara bertindak secara kreatif dan dinamis atas dasar informasi-informasi yang telah diterima.

- 3) Setiap peserta didik atau setiap individu adalah unik. Keunikan tersebut yang akan membawakan pola-pola pengambilan keputusan dan menimbulkan tindakan yang berbeda-beda sesuai dengan aspek-aspek kepribadian masing-masing. Pertemuan antara keunikan individu dan variasi lingkungan di masyarakat diharapkan dapat menciptakan kondisi baru yang baik. Dengan demikian potensi positif peserta didik harus dibentuk yang salah satunya memberikan pengetahuan dengan layanan informasi.²²

2. Tujuan Layanan Informasi

Tujuan layanan informasi ada dua macam yaitu secara umum dan khusus. Secara umum agar terkuasanya 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 secara positif, objektif dan dinamis, mampu mengambil keputusan, mampu

²² *Ibid*, hlm. 261

mengarahkan diri sesuai dengan kebutuhannya tersebut dan akhirnya dapat mengaktualisasikan dirinya.²³

Layanan informasi yang digunakan oleh seorang konselor dalam suatu sekolah bertujuan agar peserta didik mengetahui dan menguasai informasi yang selanjutnya dapat di gunakan untuk keperluan kehidupannya sehari-hari dan perkembangan dirinya. Selain itu apabila merujuk kepada fungsi pemahaman, layanan informasi bertujuan agar individu memahami berbagai informasi dengan segala seluk beluknya. Penguasaan akan berbagai informasi dapat digunakan untuk mencegah timbulnya masalah, pemecahan suatu masalah, untuk memelihara dan mengembangkan potensi individu, serta memungkinkan individu atau peserta didik yang bersangkutan membuka diri dalam mengaktualisasikan hak-haknya.

3. Jenis-jenis 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 informasi, yaitu (1) informasi pendidikan, (2) informasi jabatan, (3) informasi sosial budaya.²⁴

²³ Tohirin, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah* (Berbasis Integrasi), (Depok: Rajagrafindo Persada, 2014), hlm. 143.

²⁴ Prayitno, Erman Amti, *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), hlm.265.

1) Informasi Pendidikan

Norris, Hatch, Engelkes & Winborn menekankan bahwa informasi pendidikan meliputi data dan keterangan yang sah dan berguna tentang kesempatan dan syarat-syarat berkenaan dengan berbagai jenis pendidikan yang ada sekarang dan yang akan datang. Materi kurikuler dan ko-kurikuler yang disajikan, syarat-syarat untuk memasuki pendidikan latihan, kondisi dan kemungkinan-kemungkinan masalah yang timbul, semuanya merupakan butir-butir pokok informasi yang penting.

Pendidikan merupakan hal penting dalam kehidupan seseorang. Segala sesuatu yang terkait dengan pendidikan maka harus dipersiapkan. Layanan informasi salah satunya adalah informasi terkait dunia pendidikan yang disampaikan oleh seorang konselor di sekolah mencakup bagaimana kondisi lingkungan pendidikan yang ada di dalam sekolah tersebut dan keadaan lingkungan pendidikan diluar sekolah tersebut. Kemungkinan-kemungkinan yang akan terjadi dalam dunia pendidikan harus diantisipasi dengan baik melalui layanan informasi ini. Beberapa kendala yang terjadi dialami peserta didik terkait dunia pendidikan, diantaranya:

- a) Pemilihan program studi
- b) Pemilihan sekolah, kampus, fakultas dan jurusannya sesuai minat dan bakat peserta didik

- c) Penyesuaian diri dengan program studi, suasana, dan lingkungan belajar
- d) Penyebab putus sekolah²⁵

Untuk itu penekanan layanan informasi perlu dilakukan agar kendala-kendala peserta didik dapat dipersiapkan dan dapat diatasi ketika saat peserta didik sudah menghadapi kendala tersebut.

2) Informasi Jabatan

Saat-saat transisi dari dunia pendidikan ke dunia kerja sering merupakan masa yang sangat sulit bagi peserta didik. Kesulitan itu terletak tidak saja dalam mendapatkan jenis pekerjaan yang cocok, tetapi juga dalam penyesuaian diri dengan suasana kerja yang baru dimasuki dan pengembangan diri selanjutnya. Informasi jabatan/pekerjaan yang baik sekurang-kurangnya memuat hal-hal berikut :

- a) Struktur dan kelompok-kelompok jabatan/pekerjaan utama.
- b) Uraian tugas masing – masing jabatan/pekerjaan
- c) Kualifikasi tenaga yang diperlukan untuk masing-masing jabatan.
- d) Cara-cara atau prosedur penerimaan.
- e) Kondisi kerja.
- f) Kesempatan-kesempatan untuk pengembangan karier.

²⁵ Ibid.hlm.261.

- g) Fasilitas penunjang untuk kesejahteraan pekerjaan seperti kesehatan, olahraga dan rekreasi, kesempatan bagi anak-anak, dan sebagainya.²⁶

Pemberian informasi bagi peserta didik di sekolah sangat strategis, baik dipandang dari segi tahap-tahap perkembangan mereka maupun keadaan masyarakat yang selalu berubah dan menuntut adanya tenaga kerja yang benar-benar kompeten di bidangnya.

3) Informasi Sosial Budaya

Informasi sosial budaya diberikan kepada peserta didik melihat berbagai macam latar belakang peserta didik, informasi ini dianggap penting dan dibutuhkan peserta didik agar dapat menghargai berbagai perbedaan.²⁷

Dalam pemberian informasi sosial-budaya informasi harus meliputi :

- a) Macam-macam suku bangsa.
- b) Adat istiadat dan kebiasaan-kebiasaaan.
- c) Agama dan kepercayaan
- d) Bahasa, terutama istilah-istilah yang dapat menimbulkan kesalah pahaman suku bangsa lainya.

²⁶ Ibid.hlm.262.

²⁷ Tohirin, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah* (Berbasis Integrasi), (Depok: Rajagrafindo Persada, 2014)

e) Kekhususan masyarakat atau daerah tertentu.²⁸

Informasi itu perlu diperluas sampai menjangkau informasi tentang bangsa-bangsa lain, khususnya untuk melihat kemajuan-kemajuan yang telah dicapai oleh bangsa itu. Dengan informasi seperti itu, diharapkan masyarakat kita, terutama generasi mudanya terangsang untuk maju lebih cepat lagi mengejar budaya yang telah lebih maju itu terutama dalam bidang ilmu dan teknologinya.

4. Isi Layanan Informasi

Layanan informasi yang menjadi isi layanan ini sangatlah bervariasi. Hal itu tergantung kepada kebutuhan para peserta didik dan kondisi yang akan disampaikan oleh seorang konselor di suatu sekolah. Informasi yang menjadi isi layanan harus mencakup seluruh bidang pelayanan bimbingan dan konseling baik bidang pribadi, bidang pengembangan sosial, bidang pengembangan kegiatan belajar, bidang perencanaan karier, bidang kehidupan berkeluarga, dan bidang kehidupan beragama.²⁹

Secara terperinci informasi yang disampaikan melalui layanan informasi dalam kegiatan bimbingan dan konseling di sekolah harus mengandung:

- 1) Informasi tentang perkembangan diri peserta didik baik untuk kehidupannya di masa sekarang dan di masa yang akan datang.

²⁸ *Ibid*, hlm. 264

²⁹ Tohirin, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*, (Depok: Rajagrafindo Persada, 2014), hlm 143

- 2) Selanjutnya adalah informasi tentang hubungan antar pribadi sosial nilai-nilai dan moral dalam peserta didik bermasyarakat.
- 3) Layanan informasi juga harus mengandung tentang pendidikan, kegiatan belajar, dan ilmu pengetahuan serta teknologi agar peserta didik mampu menyesuaikan ilmu pengetahuan dengan perkembangan zaman.
- 4) Informasi tentang dunia karier dan ekonomi sangat diperlukan oleh peserta didik agar sejak dalam dunia sekolah peserta didik dapat mempersiapkan karier yang sesuai dengan minat dan bakatnya.
- 5) Informasi tentang sosial budaya politik dan kewarganegaraan berguna untuk lebih menanamkan nilai-nilai budaya Indonesia dan mempertahankannya.
- 6) Informasi tentang kehidupan berkeluarga akan membekali peserta didik untuk lebih memahami kondisi keluarga, sehingga keluarganya dapat hidup dengan baik dan harmonis.
- 7) Informasi tentang agama dan kehidupan beragama beserta seluk beluknya memerlukan pemahaman agar mampu menjalankan perintah agama dengan baik dan benar.

5. Teknik Layanan Informasi

Layanan informasi dapat diselenggarakan secara langsung dan terbuka oleh pembimbing atau seorang konselor kepada seluruh peserta didik di sekolah dan madrasah. Berbagai teknik atau media yang bervariasi secara fleksibel dapat digunakan melalui format klasikal dan bimbingan

kelompok. Format mana yang akan digunakan tentu tergantung dari jenis informasi yang akan disampaikan serta karakteristik peserta layanan yang akan menerima layanan informasi. Teknik-teknik dalam kegiatan layanan informasi dapat dijelaskan sebagai berikut:³⁰

- 1) Metode pertama yang digunakan dalam layanan informasi adalah metode ceramah. Teknik ini merupakan teknik yang paling umum digunakan oleh seorang konselor untuk melakukan layanan informasi dan dalam berbagai kegiatan layanan bimbingan dan konseling. Dalam teknik ini para peserta mendengarkan atau menerima ceramah dari pembimbing atau seorang konselor yang selanjutnya diikuti dengan proses tanya jawab untuk lebih menekankan pemahaman tentang informasi yang disampaikan oleh seorang konselor. Selanjutnya setelah informasi disampaikan dan diadakan sesi tanya jawab antara konselor dan peserta didik maka akan dilanjutkan dengan diskusi.
- 2) Layanan informasi melalui media dapat digunakan seorang konselor untuk menyampaikan informasi melalui alat-alat seperti alat peraga media tertulis media gambar poster dan media elektronik seperti radio, tape recorder, film, televisi, internet, dan lain-lain.
- 3) Mengadakan suatu acara khusus yang dimana layanan informasi disampaikan dalam suatu peringatan acara. Artinya dalam acara seperti ini informasi disampaikan berkaitan dengan hari-hari tersebut

³⁰ Prayitno, ErmanAmti, *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), hlm.265

dan dilakukan berbagai kegiatan yang berhubungan dengan hari-hari tersebut agar informasi yang disampaikan dapat lebih ditekankan dan dilaksanakan dengan baik.

- 4) Teknik layanan informasi yang selanjutnya adalah menggunakan narasumber. Bentuk layanan ini adalah mengadakan suatu acara dan kemudian seorang konselor mendatangkan narasumber yang akan menyampaikan informasi kepada peserta didik. Narasumber yang dimaksud tentunya adalah seorang yang ahli dalam bidang materi yang akan disampaikan kepada peserta didik.³¹

6. Kegiatan Pendukung Layanan Informasi

Beberapa kegiatan pendukung lain informasi adalah:

- 1) Aplikasi instrumen dan himpunan data. Instrumen untuk layanan informasi bisa disusun sendiri oleh pembimbing atau memanfaatkan instrumen yang telah ada. Data hasil aplikasi instrumen yang telah ada termasuk data yang tercantum dalam himpunan data dapat dipergunakan untuk menetapkan informasi yang menjadi isi layanan informasi, menetapkan calon peserta layanan, dan menetapkan calon penyaji termasuk narasumber yang akan diundang.
- 2) Melakukan konferensi kasus. Konferensi kasus harus dihadiri oleh stakeholder sekolah dan madrasah seperti kepala sekolah atau wakilnya seorang pembimbing guru wali kelas orang tua tokoh masyarakat dan pihak-pihak lain yang terkait. Melalui konferensi

³¹ *Ibid*, hlm. 260

kasus dapat dibicarakan berbagai aspek penyelenggaraan layanan informasi yang mencakup informasi yang dibutuhkan oleh subjek layanan subjek calon peserta layanan-layanan termasuk narasumber waktu dan tempat layanan dan rencana operasional.

- 3) Melakukan kunjungan rumah. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui pendapat orang tua dan kondisi kehidupan keluarga terkait dengan penguasaan informasi tertentu oleh seorang peserta didik atau anggota keluarga lainnya. Melalui kunjungan rumah konselor atau pembimbing dapat menetapkan informasi apa yang akan menjadi isi dalam bagian informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Selain itu kegiatan ini dapat memudahkan konselor untuk mendapatkan dukungan dalam menyampaikan layanan informasi di sekolah.
- 4) Melakukan alih tangan kasus atau alih tugas kasus. Setelah mengikuti layanan informasi mungkin ada antara peserta didik yang ingin mendalami informasi tertentu atau mengaitkan secara khusus informasi yang telah diterimanya dengan permasalahan yang ada dalam kehidupannya. Untuk itu konselor harus mengupayakan lebih lanjut terkait kegiatan itu. Maka konselor harus melakukan alih tangan kasus agar masalah yang di hadapi oleh peserta didik sesuai dengan informasi yang disampaikan dapat ditangani oleh ahlinya dan sesuai tepat sasaran.

7. Metode Layanan Informasi di Sekolah

1) Ceramah

Pemberian informasi dengan metode ceramah merupakan cara yang paling sederhana. Informasi disampaikan secara lisan oleh seorang guru, konselor, fasilitator, narasumber, dan seseorang yang memiliki informasi untuk disampaikan ke khalayak umum. Teknik ini merupakan teknik penyampaian informasi yang sangat sederhana dan tidak terlalu mengeluarkan banyak biaya.³²

2) Diskusi

Informasi yang disampaikan juga dengan teknik diskusi. Diskusi merupakan komunikasi yang dibuat oleh dua orang atau lebih yang saling memberi respons atau tanggapan terkait sesuatu yang menjadi tema pokok pembahasan. Dengan teknik diskusi peserta didik tidak hanya mendapatkan informasi dari satu arah saja, melainkan informasi bisa didapatkan dari semua peserta yang hadir dalam diskusi tersebut. Proses diskusi yang dilaksanakan peserta didik tentu tidak luput dari pengawasan seorang konselor. Konselor memberikan pengawasan dan pengarahan saat proses diskusi berlangsung agar berjalan dengan baik, tertib, dan pokok materi pembahasan sesuai dengan tema yang sedang di bahas.

³² Ibid.hlm.268.

3) **Karyawisata**

Kunjungan ke suatu tempat-tempat penting yang mengandung nilai-nilai pendidikan, budaya, dan ekonomi juga merupakan cara yang efektif untuk memberikan informasi kepada peserta didik. Peserta didik dapat memperoleh informasi dan mengembangkan perilaku positif selama peserta didik melakukan kunjungan karyawisata.

4) **Buku Panduan**

Buku merupakan sumber ilmu utama, sumber pengetahuan, dan merupakan tempat mendapatkan informasi yang baik. Peserta didik mempelajari informasi-informasi dari membaca sehingga dapat menambah pengetahuan dan wawasan yang dapat digunakan sebagai dasar pemikiran peserta didik ketika menghadapi suatu masalah dalam hidupnya.

5) **Konferensi Karier**

Teknik ini juga sangat efektif untuk memberikan layanan informasi kepada peserta didik terkait sesuatu yang akan di sampaikan. Konferensi karier adalah cara untuk menyampaikan informasi dengan cara mendatangkan langsung narasumber yang berkaitan dengan bidang materi yang akan disampaikan kepada peserta didik.

6) **Layanan Informasi di Luar Sekolah**

Informasi bisa didapatkan dari berbagai macam cara dan berbagai media baik yang ada di dalam dan di luar sekolah. Layanan

informasi di luar sekolah dapat disampaikan melalui media seperti iklan, poster, spanduk, media cetak, media elektronik dan lain sebagainya. Informasi juga dapat di sampaikan melalui lembaga-lembaga yang ada di masyarakat yang juga bisa melakukan kegiatan.³³ penyuluhan kepada peserta didik. Lembaga-lembaga tersebut seperti puskesmas, rumah sakit, kepolisian, BNN, dan lain sebagainya yang menyampaikan informasi terkait bidang pendidikan, sosial, ekonomi, dan keagamaan.

8. Pengertian Media Audio Visual

Media merupakan alat bantu yang menentukan taraf tercapai tidaknya tujuan pengajaran. Secara harfiah kata media memiliki arti “perantara” atau “pengantar”. *Association for Education and Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran pesan atau informasi. Sedangkan *National Education Association* (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.³⁴

Selain sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator menurut Fleming adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya.

³³ *Ibid*, hlm. 269-272.

³⁴ Aswanir dan M.Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:Ciputat Pers,2002),hlm.11.

Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau peranannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar peserta didik dan isi pelajaran. Di samping itu, mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pengajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih, dapat media. Ringkasannya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran.³⁵

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara, unsur gambar, warna, gerakan, dan cahaya. Bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran. Bahan pembelajaran audio visual sangat penting dan perlu dikembangkan dalam pembelajaran di sekolah. Alat-alat yang digunakan untuk memutar media audio visual harus bersifat audible artinya dapat didengar dan alat-alat yang visible artinya dapat dilihat. Alat-alat audio visual gunanya untuk membuat cara berkomunikasi menjadi efektif. Sasaran komunikasi yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah pengajaran di sekolah.³⁶

9. Macam-macam Media Audio Visual

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain ada beberapa jenis atau macam dari media audio visual yaitu:

³⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2002), h. 3.

³⁶ Aswanir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 55

a) Audio Visual Diam

Media audio visual gerak merupakan gabungan antara suara dan gambar yang dikombinasikan untuk menyampaikan dan memperjelas sebuah informasi sesuai dengan materi yang ada. Media audio visual diam berisi gambar, objek, atau ikon-ikon yang sengaja dibuat menyesuaikan dengan format audio atau narator yang menjelaskan materi.

b) Audio Visual Gerak

Media audio visual gerak adalah suatu media yang menampilkan unsur suara dan gambar bergerak seperti film atau video. Gambar hidup yang diambil atau disusun menjadi sebuah film berisi tentang informasi atau materi yang akan disampaikan kepada peserta didik.

Media yang dikenal dewasa ini tidak hanya terdiri dari dua jenis, tetapi sudah lebih dari itu. Menurut Syaiful Bahri Djarmah dan Aswan Zain, Klasifikasinya bisa dilihat dari jenisnya, daya liputnya dan dari bahan pembuatannya.

1) Dilihat dari jenisnya media dibagi ke dalam :

- a) Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, media ini tidak cocok untuk orang tuna rungu atau kelainan dalam pendengarannya.
- b) Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar

diam seperti, slide (film bingkai) foto, gambar atau lukisan dan cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, dan film kartun.³⁷

c) Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan gambar.

2) Dilihat dari daya liputnya, media dibagi dalam:

a) Media dilihat dari daya liput luas dan serentak. Penggunaan media ini tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta dapat dijangkau jumlah anak didik yang banyak dalam waktu yang sama.

b) Media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat. Media ini dalam penggunaannya membutuhkan ruang dan tempat yang khusus seperti film, sound slide, film bingkai, yang harus menggunakan tempat yang tertutup dan gelap.

c) Media untuk individual. Media ini penggunaannya hanya untuk seorang diri, termasuk media ini adalah modul berprogram dan informasi melalui computer.

3) Dilihat dari bahan pembuatannya media dibagi dalam:

a) Media sederhana, Media ini bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah dan penggunaannya tidak sulit.

³⁷ AzharArsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:PT Raja Grafindo,2002) hlm 103

- b) Media kompleks, Media ini adalah media yang bahan dan alatnya pembuatannya sulit diperoleh serta mahal harganya, sulit membuatnya, dan penggunaannya memerlukan keterampilan yang memadai.³⁸

10. Fungsi Media Audio Visual

Pada awalnya media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran, yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkret, serta mudah dipahami. Dengan demikian, media dapat berfungsi untuk meningkatkan daya serap dan retensi anak terhadap materi pembelajaran. Seiring dengan masuknya pengaruh teknologi audio dan video dalam sistem pendidikan, lahirlah alat audio visual terutama menekankan penggunaan pengalaman langsung atau konkret untuk menghindarkan verbalisme. Media pengajaran mempunyai fungsi yakni:³⁹

- a) Membantu memudahkan belajar bagi peserta didik dan membantu memudahkan mengajar bagi guru.
- b) Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak menjadi konkret).
- c) Menarik perhatian peserta didik lebih besar (jalannya pelajaran tidak membosankan).

³⁸ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta), 2007, hlm. 124

³⁹ *Ibid*, hlm. 141

- d) Semua indera peserta didik dapat diaktifkan. Kelemahan satu indera dapat diimbangi oleh kekuatan indera lainnya.
- e) Lebih menarik perhatian dan minat peserta didik dalam belajar.
- f) Dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya. Bahan yang ditampilkan atau disajikan memiliki latar belakang yang mendekati dengan kehidupan sehari-hari mereka.

B. Pemahaman Bahaya *Game Online*

1. Pengertian Pemahaman

Pemahaman berasal dari kata paham yang artinya mengerti benar dalam suatu hal. Pemahaman merupakan proses perbuatan, cara memahami.⁴⁰ Bloom berpendapat bahwa terdapat tiga jenis perilaku pemahaman, pertama terjemahan suatu pengertian yang berarti seseorang dapat mengkomunikasikan ke dalam bahasa lain, istilah lain atau menjadi bentuk lain. Kedua merupakan perilaku interpretasi yang melibatkan komunikasi sebagai penataan konfigurasi pemahaman ide yang memungkinkan memerlukan penataan kembali ide-ide ke dalam konfigurasi baru dalam pikiran individu. Ketiga, perilaku ekstrapolasi mencakup pemikiran atau prediksi yang dilandasi oleh pemahaman kecenderungan atau kondisi yang dijelaskan dalam komunikasi.⁴¹

B.S. Bloom mengklasifikasikan tujuan instruksional pendidikan.

Pengklasifikasian tersebut memunculkan istilah taksonomi. Taksonomi

⁴⁰ Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1990), hlm. 965

⁴¹ Wowo Sunaryo Kuswana, *Taksonomi Kognitif*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2012), 44

ini terdiri dari tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Ranah kognitif meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi. Ranah afektif meliputi penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan pembentukan pola hidup. Ranah psikomotorik meliputi persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan yang terbiasa, gerakan yang kompleks, penyesuaian pola gerakan, dan kreatifitas.

Berdasarkan pengklasifikasian yang ada pemahaman masuk pada ranah yang pertama yaitu ranah kognitif. Pemahaman menempati pada posisi kedua tepatnya setelah pengetahuan. Jika dilihat melalui taksonomi yang ada maka dalam usaha memahami memerlukan metode yang tepat

Menurut W.S Winkel menjelaskan bahwa pemahaman dalam ranah kognitif mencakup kemampuan untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari.⁴² Pemahaman juga diartikan kemampuan untuk menangkap arti suatu bahan yang telah dipelajari yang terlihat seperti dalam kemampuan seseorang menafsirkan informasi, meramalkan akibat suatu peristiwa, dan kemampuan lain yang sejenis.

⁴² W.S Winkel, *Psikologi Pengajaran*, (Yogyakarta : Media Abadi, 2004), 274

2. Jenis-jenis Pemahaman

Menurut Kuswana, jenis-jenis perilaku pemahaman berdasarkan tingkat kepekaan dan derajat penyerapan materi dapat dibagi ke dalam tiga tingkatan yaitu:⁴³

a) Menerjemahkan (*Translation*)

Menerjemahkan diartikan sebagai pengalihan arti dari bahasa yang satu ke dalam bahasa yang lain sesuai dengan pemahaman yang diperoleh dari konsep tersebut. Dapat juga diartikan dari konsepsi abstrak menjadi suatu model simbolik untuk mempermudah orang mempelajarinya. Dengan kata lain, menerjemahkan berarti sanggup memahami makna yang terkandung di dalam suatu konsep.

b) Menafsirkan (*Interpretation*)

Kemampuan ini lebih luas dari pada menerjemahkan, kemampuan ini untuk mengenal dan memahami. Menafsirkan dapat dilakukan dengan cara menghubungkan pengetahuan yang lalu dengan pengetahuan lain yang diperoleh berikutnya.

c) Mengeksplorasi (*Extapolation*)

Ekstrapolasi menuntut kemampuan intelektual yang lebih tinggi karena seseorang harus bisa melihat arti lain dari apa yang tertulis. Membuat perkiraan tentang konsekuensi atau memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus, ataupun masalahnya.

⁴³ Wowo Sunaryo Kuswana, Taksonomi Kognitif, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm, 44-49

3. Indikator Pemahaman

Siswa dapat dikatakan memahami suatu materi jika memenuhi beberapa indikator. Indikator dari pemahaman itu sendiri yaitu:⁴⁴

- a. Mengartikan, menguraikan dengan kata-kata sendiri.
- b. Memberikan contoh, mampu memberikan contoh dari materi yang telah dipelajarinya.
- c. Mengklarifikasi, mampu mengamati atau menggambarkan materi yang telah dipelajarinya.
- d. Menyimpulkan, menulis kesimpulan pendek dari sebuah materi
- e. Menduga, mampu mengambil kesimpulan dari sebuah materi
- f. Membandingkan, mampu membandingkan sebuah materi yang dipelajarinya.
- g. Menjelaskan, mampu menjelaskan materi yang dipelajarinya.

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pemahaman

Keberhasilan dalam proses pemberian layanan yang di lakukan oleh guru bimbingan dan konseling dan peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut bisa berasal dari dalam diri individu atau berasal dari lingkungan sekitar. Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi pemahaman dan keberhasilan pembelajaran yaitu:⁴⁵

⁴⁴ Ibid. hlm, 117.

⁴⁵ Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta : Ar-Ruzz Media, 2015), 23

a. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor dari dalam diri individu yang mempengaruhi pembelajaran. Faktor-faktor internal meliputi :

- 1) Faktor fisiologis, berhubungan dengan kondisi fisik individu seperti kesehatan jasmani. Kondisi tubuh yang lemah dapat menghambat tercapainya pemahaman maksimal. Menjaga kesehatan tubuh dan panca indera merupakan hal yang perlu dilakukan karena panca indera adalah pintu masuk bagi segala informasi yang diterima atau ditangkap oleh manusia.
- 2) Faktor psikologis, berhubungan dengan psikis dari diri individu seperti kecerdasan atau intelegensi siswa, motivasi, minat, sikap dan bakat.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor dari luar individu seperti lingkungan. Faktor-faktor eksternal meliputi:

- 1) Lingkungan sosial, meliputi lingkungan sosial sekolah, masyarakat dan keluarga. Lingkungan sekolah yang memiliki hubungan harmonis antara guru, administrasi dan teman-teman menjadi pendorong peserta didik untuk belajar lebih baik di sekolah. Lingkungan masyarakat yang memiliki kesadaran tinggi akan pentingnya pendidikan juga dapat menjadi motivasi siswa untuk belajar dengan baik lagi. Lingkungan

keluarga yang harmonis juga dapat mendorong siswa untuk melakukan aktivitas belajar dengan baik pula.

- 2) Lingkungan non-sosial meliputi lingkungan alamiah, instrumental, dan materi pelajaran. Lingkungan alamiah berhubungan dengan kondisi udara, sinar matahari dan suasana dalam kelas. Sedangkan faktor instrumental berhubungan dengan perangkat belajar seperti gedung, alat-alat sekolah, fasilitas belajar, lapangan olahraga, kurikulum sekolah, aturan-aturan sekolah, buku panduan, silabus dan lain sebagainya. Faktor yang terakhir adalah faktor materi pelajaran yang disesuaikan dengan usia perkembangan siswa dan metode mengajar guru dalam proses belajar-mengajar.

5. Pengertian Bahaya *Game Online*

Bahaya merupakan sumber potensi kerusakan atau situasi yang berpotensi untuk menimbulkan kerugian. Sesuatu dapat disebut sumber bahaya jika memiliki risiko menimbulkan hasil yang negatif. Maraknya perkembangan dunia internet, membawa banyak pengaruh bagi pelajar. Salah satunya dengan kehadiran *game online*. Permainan ini dapat mengganggu prestasi belajar. Hal ini karena *game online* memiliki sifat adiktif atau membawa candu beberapa pemainnya dapat menghabiskan waktu berjam-jam bahkan seharian penuh untuk memainkannya. *Game online* dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata akibatnya peserta didik yang

sudah mengenal *game online* akan cenderung terpengaruh, baik secara langsung maupun tidak.⁴⁶

Game Online adalah permainan yang berbasis elektronik dan visual, game online juga dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik. Menurut Jhon C. Beck *Games Online* adalah Game komputer yang dapat dimainkan oleh multipemain melalui internet. Young mendefinisikan *Game Online* adalah “permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual”.⁴⁷

6. Jenis-jenis *Game Online*

Jenis-jenis *game online* terdiri dari beberapa bentuk, diantaranya adalah.⁴⁸

a) *First Person Shooter (FPS)*

Game ini mengambil pandangan orang pertama pada gamernya sehingga seolah-olah pertama pada gamernya sehingga seolah-olah kita sendiri yang berada dalam game tersebut, kebanyakan game ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer game (di Indonesia game jenis ini sering disebut game tembaktembakan).

⁴⁶ Ibid.hlm.87.

⁴⁷ Ridwan Syahrani, “Ketergantungan Online Game dan Penanganannya”, dalam Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling, No, Juni 2015 (Tadukalo: JPPK:2015), hlm. 86.

⁴⁸ Hardiansyah Masya, Dian Adi Candra, “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Gangguan Kecanduan *Game Online* pada Peserta Didik”, dalam Jurnal Bimbingan dan Konseling, Mei 2016(IAIN Raden Intan Lampung:Jurnal Bimbingan dan Konseling), hlm.154.

b) *Real-Time Strategy*

Game ini merupakan game yang pemainnya menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya biasanya pemain memainkan tidak hanya satu karakter saja akan tetapi banyak karakter.

c) *Croos-Platform Online*

Game yang dapat dimainkan secara online dengan *hardware* yang berbeda misalnya saja need for speed undercorver dapat dimainkan secara online dari PC maupun hardware/console game yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara online.

d) *Browser Games*

Merupakan game yang dimainkan pada browser.

e) *Massive Multiplayer Online Games*

Merupakan game dimana pemain bermain dalam dunia skala besar. Setiap pemain dapat berinterak silangsung seperti halnya dunia nyata.

7. Dampak Bahaya *Game Online*

Game Online saat ini sudah banyak yang memainkan terutama dikalangan pelajar, karena saat ini akses yang mudah dan dapat menyebabkan ketergantungan. Artinya game online memiliki pengaruh dan dampak yang bertolak belakang. Tergantung pada pemakaiannya.⁴⁹

⁴⁹ Tri Rizky Ariantoro, “*Dampak Game Online Terhadap Prestasi Pelajar*”. Dalam jurnal Jutim, No.1, Desember 2016 (Palembang:Jutim), hlm.47.

1) Dampak Positif *Game Online*

Ada beberapa dampak positif pada game online, diantaranya adalah:

- a) Setiap game memiliki tingkat kesulitan/Level yang berbeda. Umumnya permainan ini dilengkapi pernik-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.

2) Dampak Negatif *Game Online*

Ada beberapa dampak negatif dari game online, diantaranya sebagai berikut:⁵⁰

- a) Menimbulkan adiksi atau kecanduan yang kuat. Remaja yang kecanduan dalam permainan *game online* termasuk dalam kriteria yang ditetapkan WHO (*World Healt Organization*) yaitu sangat membutuhkan permainan dengan cara menarik diri dari lingkungan. kehilangan kendali dan tidak peduli dengan kegiatan lainnya.⁵¹
- 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.

⁵⁰ Ibid.hlm.47.

⁵¹ Young, K. 2000. Cyber-Disorder: The Mental Health Concern for the New Millennium. *CyberPsychology & Behavior*, 3(5) , 475-479.

- 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.
- 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.
- e) Perubahan pola makan dan istirahat. Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah sering terjadi pada pemain game online karena menurunnya kontrol diri.
- f) Pemborosan uang. Untuk membayar sewa komputer di warnet, membeli paket internet dan membeli poin atau karakter kadang kala nilainya bisa mencapai jutaan rupiah.
- g) Mengganggu kesehatan. Duduk terus menerus di depan komputer atau di depan layar LCD *Smartphone* selama berjam-jam jelas menimbulkan dampak negatif bagi tubuh.⁵²

C. Layanan Informasi dalam Mengatasi Pemahaman Bahaya *Game Online*

Layanan informasi dibutuhkan untuk peserta didik agar dapat membekali peserta didik dengan berbagai pengetahuan tentang lingkungan yang diperlukan untuk memecahkan masalah yang akan dihadapi oleh peserta didik. Layanan informasi dimasukkan agar peserta didik dapat

⁵² *Ibid*, hlm. 49.

secara kritis mempelajari informasi penting diluar sana terkait hajat hidupnya dan perkembangannya. Pemberian layanan informasi kepada peserta didik untuk mengatasi dan memberikan pemahaman tentang bahaya *game online* lebih mudah dan efisien menggunakan media audio visual, layanan informasi melalui media dapat digunakan seorang konselor untuk menyampaikan informasi melalui alat-alat seperti alat peraga media tertulis media gambar poster dan media elektronik seperti radio, tape recorder, film, televisi, internet, dan lain-lain.

Pemahaman merupakan proses perbuatan, cara memahami⁵³ peserta didik mampu memahami layanan Informasi bahaya game online yang disampaikan jika peserta didik dapat berperilaku seperti: Pertama terjemahan suatu pengertian yang berarti seseorang dapat mengkomunikasikan ke dalam bahasa lain, istilah lain atau menjadi bentuk lain. Kedua merupakan perilaku interpretasi yang melibatkan komunikasi sebagai penataan konfigurasi pemahaman ide yang memungkinkan memerlukan penataan kembali ide-ide ke dalam konfigurasi baru dalam pikiran individu. Ketiga, perilaku ekstrapolasi mencakup pemikiran atau prediksi yang dilandasi oleh pemahaman kecenderungan atau kondisi yang dijelaskan dalam komunikasi.⁵⁴

⁵³ Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1990), hlm. 965

⁵⁴ Wowo Sunaryo Kuswana, *Taksonomi Kognitif*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2012), 44

D. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang relevan didapatkan dari hasil penelitian Ridwan Syahrani dengan judul “Ketergantungan Online Game dan Penanganannya”. Penelitian yang digunakan oleh Ridwan Syahrani adalah penelitian studi kasus yaitu penelitian yang menggambarkan tentang suatu gejala tertentu secara terinci dan mendalam. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang perilaku *addiction online game* dan mengungkap faktor-faktor yang mempengaruhi peserta didik berperilaku *addiction online game*. Proses penelitian diawali dengan eksplorasi yang bersifat luas kemudian dilanjutkan dengan teknik pengumpulan data dan analisa data.⁵⁵
2. Penelitian selanjutnya adalah dari hasil penelitian Tri Rizqi Ariantoro dengan judul “Dampak Game Online Terhadap Prestasi Pelajar” Penelitian ini bertujuan menjelaskan dan mendiskripsikan faktor-faktor penyebab remaja lebih suka game online, serta mengidentifikasi pengaruh game online terhadap prestasi remaja dan mendiskripsikan cara mengatasi kecanduan game online. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif, pemilihan informan, orang di ambil berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sendiri oleh peneliti sesuai dengan latar dan tujuan dalam penelitian, adapun informan

⁵⁵ Ridwan Syahrani, “Ketergantungan Online Game dan Penanganannya”, dalam Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling, No, Juni 2015 (Tadukalo: JPPK:2015)

dalam penelitian tersebut adalah pemain game online, orang tua informan, dan juga pemilik game online tersebut.⁵⁶

3. Penelitian yang relevan terakhir adalah dari Hasdiansyah Masya dan Dian Adi Candra yang berjudul “Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al furqon Prabumulih tahun 2015-2016” Tujuan dari penelitian ini adalah menjelaskan dan mendiskripsikan faktor-faktor penyebab remaja lebih suka game online. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif, Penelitian ini dilaksanakan di MA Al Furqon Prabumulih tahun pelajaran 2015/2016 pada 26 Februari sampai dengan 26 Maret.⁵⁷

Persamaan dari ketiga penelitian diatas adalah sama-sama membahas pengaruh bahaya *game online* pada peserta didik tetapi memiliki metode penelitian yang berbeda, peneliti ini akan menggunakan metode pengembangan pada penelitian ini dengan layanan informasi berupa media audio visual untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik bahaya game online.

E. Kerangka Berfikir

Layanan informasi merupakan salah satu layanan dari Bimbingan dan Konseling, yang memiliki fungsi pemahaman. Layanan informasi ini sangat diperlukan untuk peserta didik yaitu untuk membekali berbagai

⁵⁶ Tri Rizky Ariantoro, “Dampak Game Online Terhadap Prestasi Pelajar”. Dalam jurnal Jutim, No.1, Desember 2016 (Palembang:Jutim)

⁵⁷ Hardiansyah Masya, Dian Adi Candra, “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Gangguan Kecanduan *Game Online* pada Peserta Didik”, dalam Jurnal Bimbingan dan Konseling, Mei 2016(IAIN Raden Intan Lampung:Jurnal Bimbingan dan Konseling),

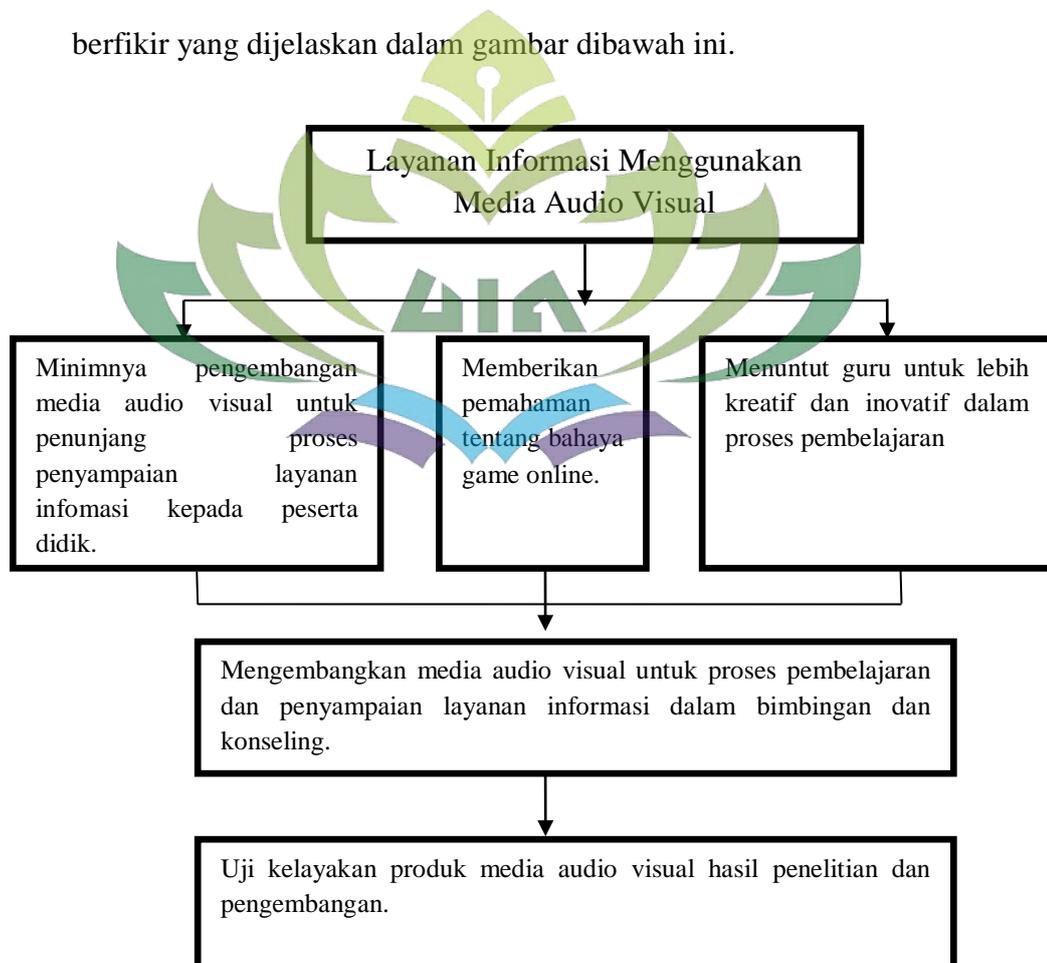
pengetahuan tentang lingkungan yang diperlukan untuk memecahkan masalah yang dihadapinya. Selain itu dengan pemberian layanan informasi diharapkan peserta didik dapat menentukan arah hidupnya.

Sesuai dengan latar belakang masalah dan analisis peneliti pada saat melakukan pra-penelitian bahwa layanan informasi yang diberikan kepada peserta didik harus mampu lebih efektif yang harus ditunjang dengan penggunaan media. Untuk itu pengembangan media pembelajaran yang peneliti ambil adalah media audio visual sangat perlu dilakukan agar layanan informasi yang diberikan lebih menarik dan yang paling penting adalah materi atau isi yang terkandung dapat tersampaikan dan dipahami oleh peserta didik dengan maksimal. Untuk itu peneliti menyimpulkan bahwa masalah yang sedang dihadapi adalah:

1. Minimnya layanan informasi yang ada di sekolah dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif
2. Belum adanya pengembangan media-media pembelajaran untuk menunjang proses belajar peserta didik
3. Memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang materi pemahaman bahaya Game Online yang disampaikan di sekolah.

Setelah melihat rumusan masalah, kajian teori, dan hasil pra-penelitian, maka diperlukan solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan diatas agar proses belajar dan penggunaan media yang salah satunya adalah media audio visual dalam belajar mampu dilaksanakan dengan lebih baik. Layanan yang diberikan oleh seorang konselor dalam suatu sekolah harus

juga didukung dengan media-media yang memanfaatkan kemajuan teknologi dalam penyampaian materi-materi, informasi-informasi, dan berita dalam layanan informasi agar peserta didik dapat dengan mudah menangkap, mencerna, dan menerima informasi yang disampaikan oleh seorang konselor. Pengembangan media layanan informasi dirasa perlu dan penting untuk dilakukan agar layanan informasi disekolah dapat terlaksana lebih maksimal. Pengembangan ini dilakukan peneliti melalui hasil oservasi yang selanjutnya terbentuk sebuah kerangka berfikir. Berikut kerangka berfikir yang dijelaskan dalam gambar dibawah ini.



Gambar 1: Kerangka Berpikir Penelitian

DAFTAR PUSTAKA

Amelia, *Efektivitas Layanan Informasi dengan media audiovisual untuk mengubah persepsi negatif peserta didik terhadap guru BK di kelas XI SMAN 14 Bandar Lampung*”Skripsi Mahasiswi BK (2018) UIN Raden Intan Lampung.

Andi Thahir, *Psikologi Belajar*, Lampung, Darsa buku, 2014.

Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada

Aswanir, dan Usman Basyiruddin. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers

Ahmad Munawir, *Online Game and Childrens’s Language Behavior*. Jurnal Ideas, Vol. 7 No.2, (2019)

Anggi Arya Rinando, *“Efektivitas Layanan Informasi Dengan Memanfaatkan Media Komik dalam Meningkatkan Pengetahuan Bahaya Merokok Pada Peserta Didik Kelas VII Di SMP 4 Bandar Lampung Tahun 2017/2018, Skripsi Mahasiswa Bk (2017) UIN Raden Intan Lampung.*

Alfiola Utama Putri, (2018) *Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Bahaya Bermain Game Online Di Sekolah Menengah Atas Negeri 14 Pekanbaru*. Skripsi thesis, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Eryzal Novrialdy, Rozi Atyarizal, *“Online game addiction in adolescent: What should school counselor do?”*, Jurnal Konseling dan Pendidikan. Vol 7, No, 3 (2019)

Hasbullah. 2012. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

I Made Tegeh, I Made Kirana, Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model, ISSN:1829-5282.

Ihsan Fuad. 2013. *Dasar – Dasar Kependidikan*. Jakarta: RINEKA CIPTA

Kurnia Ade Utama, “Pengaruh Layanan Bimbingan Informasi Terhadap Penurunan Kebiasaan Bermain Game” Widya Wacana: Jurnal Ilmiah, Vol. 12, No. 2 (2017)

Liya Sari, *Perancangan Moton Graphic Bahaya Game Online Bagi Remaja Kota Padang*, Jurnal Desain Komunikasi Visual, Vol. 9, No. 1 (2019)

Maurice Andrew, *Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar*, dalam Jurnal Jaffray. Vol 15.

Maulidah Hasanah, “Penerapan Layanan Informasi Menggunakan Media Video Untuk Meningkatkan Pemahaman Terhadap Masa Depan Karir SiswaKelas XI SMA Negeri 3 Lamongan”Skripsi Mahasiswa Bimbingan danKonseling (2014) Universitas Negeri Surabaya.

Mardianan Yulianti, *Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Mts Matlaul Anwar*, Jurnal Pengabdian Darma Laksana, Vol. 3, No. 1 (2020)

Prayitno, dan Erman, Amti. 2004. *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta

Sanjaya.2009. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta:Kencana

Siti Maspuroh, “*Pengaruh Layanan Informasi untuk Mengatasi Bullying Peserta Didik kelas VIII Di Mts Negeri 2 Bandar Lampung*” Skripsi Mahasiswa Bimbingan dan Konseling (2018) UIN Raden Intan Lampung.

Sindhi, Dhita Novellia and Khusnal, Ery (2013) *Hubungan Frekuensi Bermain Game Online dengan Pemenuhan Kebutuhan Tidur pada Anak Usia Remaja di SMA Muhammadiyah 4 Yogyakarta*. Skripsi thesis, STIKES 'Aisyiyah Yogyakarta.

Samsul, Munir, Amin. 2015. *Bimbingan dan Konseling Islam*. Jakarta: AMZAH

Slameto. 2015. *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta

Syaiful, Bahri, Djamarah dan Aswan, Zain. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta

Tohirin. 2014. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*. Depok: Rajagrafindo Persada

Ridwan Syahrani. 2015. “Ketergantungan Online Game dan Penanganannya”. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, No.1, 84-92

Tri Rizky Ariantoro. 2016. “Dampak Game Online Terhadap Prestasi Pelajar”. *Jurnal Jutim*. No.1, 45-50