

EFEKTIVITAS LAYANAN INFORMASI BAHAYA BERMAIN GAME ONLINE  
MENGUNAKAN MEDIA FLIPCHART DALAM MENGURANGI  
INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DI SEKOLAH  
SISWA KELAS VII SMP NEGERI  
3 SETUKABUPATEN  
BEKASI

Iwan Riswandi<sup>1\*</sup>, Tatag Mulyanto<sup>2</sup>

<sup>1-2</sup>STIKes Abdi Nusantara Jakarta

Email Korespondensi: Iwanriswandiamir05@gmail.com<sup>1</sup>

Disubmit: 14 Februari 2024

Diterima: 27 Oktober 2024

Diterbitkan: 01 November 2024

Doi: <https://doi.org/10.33024/mnj.v6i11.14280>

### ABSTRACT

*Education comes from the basic word didik. In Indonesian Dictionary, the word didik is defined as the process of "maintaining and giving training (teachings, guidance, guidance) regarding morals and intelligence of the mind. Knowing the Effectiveness of Information Services through flipchart media in reducing the intensity of playing online games. Quasy experimental research with a two-group pre-post test research design with a sample of 52 students. The results of the descriptive analysis showed that the intensity of playing online games before being given information services on the dangers of playing online games was 33 or 63.5% who had a very high intensity of playing online games, 12 or 23% of students who had a high intensity of playing online games, 3 or 5.8% of students who had a moderate intensity of playing online games, and 4 or 7.7% of students who had a very low intensity of playing online games. While after being given information services on the dangers of playing online games, there was a reduction of 9 or 17.3% who had a very high intensity of playing online games, there were 10 or 19.2% of students who had a high intensity of playing online games, there were 27 or 52% of students who had a moderate intensity of playing online games, and there were 6 or 11.5% of students who had a very low intensity of playing online games. Based on the results of the study proved that information services on the dangers of playing online games accompanied by flipchart media are effective in reducing the intensity of playing online games.*

**Keywords:** Online Game, Flipchart Media, Intensity of Playing Online Games.

### ABSTRAK

Pendidikan berasal dari kata dasar didik. Dalam Kamus Bahasa Indonesia, kata didik didefinisikan sebagai proses "memelihara dan memberi latihan (ajaran, tuntunan, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Mengetahui Efektifitas Layanan informasi melalui media flipchart dalam mengurangi intensitas bermain game online. Penelitian pra-eksperimental-semu (*quasy experimental* research) dengan desain penelitian pre-post test dua kelompok dengan sampel 52 siswa. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa intensitas bermain game online sebelum diberikan layanan informasi bahaya bermain game

online yaitu 33 atau 63,5 % yang memiliki intensitas bermain game online sangat tinggi, 12 atau 23 % siswa siswa yang memiliki intensitas bermain game online tinggi, 3 atau 5,8% siswa yang memiliki intensitas bermain game online sedang, dan 4 atau 7,7 % siswa yang memiliki intensitas bermain game online sangat rendah, sedangkan sesudah diberikan layanan informasi bahaya bermain game online maka terjadi pengurangan yaitu 9 atau 17,3 % yang memiliki intensitas bermain game online sangat tinggi, ada 10 atau 19,2 % siswa yang memiliki intensitas bermain game online tinggi, ada 27 atau 52 % siswa yang memiliki intensitas bermain game online sedang, dan ada 6 atau 11,5 % siswa yang memiliki intensitas bermain game online sangat rendah. Berdasarkan hasil penelitian membuktikan bahwa layanan informasi bahaya bermain game online disertai media flipchart efektif dalam mengurangi intensitas bermain game online.

**Kata Kunci:** Game Online, Media Flipchart, Intensitas Bermain Game Online.

## PENDAHULUAN

Game online merupakan permainan yang tidak terbatas, permainan ini dapat dimainkan dimana saja, oleh siapa saja, serta dengan perangkat apa saja asalkan terhubung dengan internet (Purnama et al., 2021). Game online ini awalnya berfungsi sebagai kegiatan hiburan penghilang penat, jenuh dan bosan, namun semakin berjalannya waktu fungsi positif ini berubah menjadi dampak negatif ketika pemainnya memainkannya secara berlebihan (Dewi et al., 2018). Bermain game online secara berlebihan saat ini diklaim sebagai permasalahan global. Masalah ini sangat dikhawatirkan karena angka pencandu game online pada remaja awal atau early adolescent semakin melonjak tiap tahunnya (Ichsan, 2022)

Intensitas bermain game online merupakan besarnya minat atau seringnya seseorang dalam memainkan permainan melalui akses jaringan internet secara online. intensitas menurut kamus bahasa indonesia adalah keadaan tingkatan atau ukuran intensitasnya, kata intensitas juga berasal dari kata "intens" yang berarti hebat jadi intensitas merupakan tingkatan

intens atau rutinitas yang dilakukan oleh seseorang untuk melakukan kegiatan yang sama secara terus menerus dan tetap.

Media flipchart adalah lembaran-lembaran kertas yang disatukan menggunakan benda khusus (penjepit, spiral) sehingga menyerupai album atau kalender. Lembaran-lembaran kertas inilah yang akan diisi dengan informasi-informasi atau pesan-pesan baik berupa gambar maupun simbol-simbol yang dicantumkan dalam bentuk visual. Cara pelaksanaan layanan informasinya yaitu dengan menyiapkan materi layanan yang dimuat pada media flipchart berisikan tentang bahaya bermain game online dan diletakkan pada area yang mudah dilihat oleh siswa dengan tujuan agar lebih memudahkan siswa untuk memahami bahaya bermain game online sehingga mereka dapat mengurangi intensitas bermain game online (Rahmah, 2016).

Berdasarkan uraian diatas maka menjadi pertanyaannya adalah Bagaimana intensitas bermain game online siswa kelas VII SMP Negeri 3 Setu, sebelum dan sesudah mengikuti layanan informasi bahaya bermain game online disertai media

flipchart ? dan Apakah pemberian layanan informasi bahaya bermain game online disertai media flipchart efektif dalam mengurangi intensitas bermain game online siswa kelas VII SMP Negeri 3 Setu?.

### KAJIAN PUSTAKA

Menurut Ismail “game online adalah aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai dengan adanya pencarian menang dan kalah”. Kemudian Menurut, pecandu game online adalah orang yang gemar bermain game online dan menjadi terlalu berlebihan dalam melakukan kontak dengan dunia maya dibandingkan dengan melakukan relasi terhadap orang lain di dunia (Nakken, 1996); (Fauziawati, 2015).

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu hal yang menyenangkan dimana banyak orang yang bermain pada waktu yang sama melalui jaringan internet untuk mencari kesenangan dan kepuasan. Intensitas bermain game online merupakan besarnya minat atau seringnya seseorang dalam memainkan permainan melalui akses jaringan internet secara online. intensitas menurut kamus bahasa indonesia adalah keadaan tingkatan atau ukuran intensitasnya, kata intensitas juga berasal dari kata “intens” yang berarti hebat jadi intensitas merupakan tingkatan intens atau rutinitas yang dilakukan oleh seseorang untuk melakukan kegiatan yang sama secara terus menerus dan tetap.

Menurut Sax (dalam azwar 2010:3) “intensitas adalah kedalaman atau kekuatan sikap terhadap sesuatu belum tentu sama walaupun arahnya mungkin tidak berbeda”. Sedangkan menurut Chaplin (1999:3) bahwa intensitas “adalah

suatu sifat kuantitatif dari suatu pengindraan, yang berhubungan dengan intensitas perangsangnya”. Menurut (Lumban, 2012) tiga faktor utama yang mempengaruhi intensitas bermain permainan online adalah:

1. Gender.

Gender dapat mempengaruhi seseorang menjadi kecanduan permainan online. Laki laki dan perempuan sama sama tertarik pada fantasi permainan online.

2. Kondisi psikologis

Pemain permainan online sering bermimpi mengenai permainan, karakter mereka dan berbagai situasi.

3. Jenis permainan

Jenis permainan online dapat mempengaruhi seseorang kecanduan permainan online.

Faktor-faktor penyebab anak bermain game online yaitu:

1. komunikasi yang kurang maksimal dengan anggota keluarga, khususnya orang tua.
2. Pengawasan orang tua kurang pada anak.
3. Kejenuhan atau merasa bosan pada anak akan (Efendi, 2014).

Menurut ada beberapa dampak Negatif bermain game online pada siswa atau anak-anak adalah sebagai berikut:

Dampak positif.

1. Membantu perkembangan koordinasi tangan-mata, dan kemampuan spasial.
2. Meningkatkan kemampuan membuat analisa, keputusan yang cepat, dan berfikir secara mendalam (Darma, 2011).

Dampak negatif.

1. Anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain game online pada jam jam diluar sekolah.
2. konsentrasi belajar terganggu karena pikiran siswa cenderung mengarah pada permainan yang ada di dalam game online

3. tertidur di sekolah
4. sering melalaikan tugas dan tanggung jawab sebagai siswa
5. Nilai di sekolah menurun
6. Berbohong soal berapa lama waktu yang sudah dihabiskan untuk bermain game online.
7. Lebih memilih bermain game dari pada bermain dengan teman.
8. Menjauhkan diri dari kelompok sosialnya.
9. Merasa cemas dan mudah marah jika tidak bermain game online.

Layanan informasi adalah salah satu layanan bimbingan dan konseling yang bertujuan untuk memberikan pemahaman mengenai kehidupan pribadi maupun kehidupan sosial sehingga siswa dapat mencapai kematangan berpikir dalam mengatasi permasalahan-permasalahan yang dialaminya. Hosnan (2014) mendefinisikan media flipchart sebagai kumpulan rangkuman informasi pada lembaran kertas yang ditempel di atasnya dan dibuka secara berurutan dengan membalik halaman sesuai dengan pokok bahasan materi pembelajaran. (Utami et al., 2013).

Layanan informasi bahaya bermain game online berbasis media flipchart bertujuan untuk mengurangi intensitas bermain game online siswa, dan memudahkan guru bimbingan dan konseling dalam menyampaikan materi layanan serta dapat menarik perhatian sehingga siswa tertarik untuk merubah

perilaku negatifnya menjadi perilaku positif. Berdasarkan uraian di atas maka peneliti berharap agar dengan adanya layanan informasi bahaya bermain game online menggunakan media Flipchart siswa dapat mengurangi intensitas bermain game online yang dilakukan terkait dengan bermain game online di lingkungan sekolah.

#### METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimental-semu (quasi experimental research) disebabkan karena penelitian ini mendapat perlakuan yaitu pemberian layanan informasi di mana tata bahaya bermain game online sebagai variabel bebas dan intensitas bermain game online sebagai variabel terikat.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Setu, yang terletak di jalan Cisaat-Bojong Desa Kertarahayu Setu-Bekasi, pada bulan November tahun 2023, dengan jumlah sampel 52 siswa. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data adalah melalui Angket yang diberikan melalui kuesioner yang berisi 20 item pertanyaan, serta terdapat pilihan jawaban alternatif yang menggunakan 4 tingkatan yaitu: Selalu (SL), Sering (SR), Kadang-kadang (KD), dan Tidak pernah (TP). Teknik Analisis Data Yang digunakan antara lain Analisis Deskriptif dan Analisis Inferensial.

## HASIL PENELITIAN

**Tabel 1. Klasifikasi dan Persentase Intensitas Bermain Game Online Siswa SMP Negeri 3 Setu kabupaten Bekasi tahun 2023 Sebelum Diberikan Layanan Informasi Bahaya bermain Game Online Menggunakan media flipchart**

No	Klasifikasi Intensitas bermain game online	f	Presentase( % )
1	Sangat Tinggi	33	63,5
2	Tinggi	12	23
3	Sedang	3	5,8
4	Sangat Rendah	4	7,7
<b>Jumlah</b>		<b>52</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel 1, di atas dapat dilihat dari 52 siswa kelas VII SMP Negeri 3 Setu yang menjadi subjek penelitian, siswa yang memiliki intensitas bermain game online sangat tinggi, 33 atau 68,2% siswa yang memiliki intensitas

bermain game online tinggi, 12 atau 23 % siswa yang memiliki intensitas bermain game online sedang, 3 atau 5,8 % dan 4 atau 7,7 % siswa yang memiliki intensitas bermain game online sangat rendah.

**Tabel 2. Deskripsi Intensitas Bermain Game Online Siswa SMP Negeri 3 Setu Kabupaten Bekasi Tahun 2023 Sesudah diberikan Layanan Informasi Bahaya Bermain Game Online Menggunakan Media flipchart.**

No	Klasifikasi Intensitas Bermain Game Online	f	Persentase (%)
1	Sangat Tinggi	9	17,3
2	Tinggi	10	19,2
3	Sedang	27	52
4	Sangat Rendah	6	11,5
<b>Jumlah</b>		<b>52</b>	<b>100</b>

Tabel 2 di atas menunjukkan bahwa dari 52 siswa SMP Negeri 3 Setu yang menjadi subjek penelitian, siswa yang memiliki intensitas bermain game online sangat tinggi, ada 9 atau 17,3 %,siswa yang memiliki intensitas bermain game

online tinggi, ada 10 atau 19,2 %, siswa yang memiliki intensitas bermain game online sedang, ada 27 atau 52 %, sedangkan 6 atau 11,5 % siswa yang memiliki intensitas bermain game online sangat rendah.

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

No	Klasifikasi Intensitas Bermain Game Online	Sebelum Diberikan	Sesudah diberikan	Pengurangan intensitas bermain game online	Persentase (%)
1	Sangat Tinggi	33	9	24	46,2

2	Tinggi	12	10	2	3,8
3	Sedang	3	27	24	46,2
4	Sangat Rendah	4	6	2	3,8
Jumlah		52	52	52	100

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

2 atau 3,8 % siswa yang mengalami pengurangan intensitas bermain game online tinggi. Selanjutnya ada 24 atau 46,2 % siswa mengalami pengurangan setelah diberikan layanan informasi bahaya bermain game online sedang, dan 2 atau 3,8 % siswa mengalami pengurangan pada klasifikasi intensitas bermain game online sangat rendah.

### Analisis Inferensial

$$X_1 = \frac{\sum x_1}{N} = \frac{3288}{52} = 63,2$$

$$X_2 = \frac{\sum x_2}{N} = \frac{2762}{52} = 53,1$$

$$\bar{D} = \frac{\sum D}{N} = \frac{526}{52} = 10,1$$

$$\sum d^2 = 15,2$$

Bila nilai di atas dimasukkan dalam rumus maka hasilnya adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{|63,2 - 53,1|}{\sqrt{\frac{15,2}{52(52-1)}}}$$

$$t = \frac{10,1}{\sqrt{\frac{15,2}{52(51)}}}$$

$$t = \frac{10,1}{\sqrt{\frac{15,2}{2652}}}$$

$$t = \frac{10,1}{0,14}$$

$$t = 72,14$$

Selanjutnya untuk menguji apakah hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak atau diterima, maka hasil perhitungan ( $t_{hitung}$ ) dikonsultasikan pada t tabel (satu ekor), dengan taraf kepercayaan 95% ( $\alpha = 0,05$ ) pada derajat bebas (db) =  $(n - 1) = (52 - 1) = 51$ . Hal ini berarti  $t_{hitung} >$  nilai  $t_{tabel}$  atau  $30,028 > 1,675$ . Dapat disimpulkan bahwa hipotesis 0 ( $H_0$ ) yang berbunyi rata-rata intensitas bermain game online siswa sesudah diberikan layanan informasi bahaya bermain game

online melalui media flipchart tidak lebih rendah dibandingkan rata-rata intensitas bermain game online siswa sebelum diberikan layanan informasi bahaya bermain game online disertai media flipchart ditolak. Hal ini terjadi karena  $t_{hitung}$  berada diluar batas penerimaan  $H_0$ . Dengan demikian dapat disimpulkan layanan informasi bahaya bermain game online disertai media flipchart efektif dalam mengurangi intensitas bermain game online siswa SMP Negeri 3 setu kabupaten Bekasi .

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa kelas VII SMP Negeri 3 Setu Kabupaten Bekasi Tahun 2023. Pada umumnya tinggi sebelum diberikan layanan informasi bahaya bermain game online disertai media flipchart. Selanjutnya untuk menindak lanjuti kondisi tersebut, maka harus diberikan suatu layanan yaitu layanan informasi yang dilaksanakan sebanyak satu kali pertemuan.

Hasil analisis deskriptif intensitas bermain game online Siswa SMP Negeri 3 Setu kabupaten Bekasi sebelum mengikuti layanan informasi bahaya bermain game online disertai media flipchart memiliki klasifikasi intensitas bermain game online tinggi dan sedang hal ini diketahui bahwa yaitu 33 atau 63,5 % siswa yang memiliki intensitas bermain game online yang sangat tinggi, 12 atau 23 % siswa yang memiliki intensitas bermain game online yang tinggi, 3 atau 5,8 % siswa yang memiliki intensitas bermain game online yang tinggi dan 4 atau 7,7 % sangat rendah. Oleh karena itu diperlukan penanganan guna mengurangi intensitas bermain game online salah satunya adalah dengan memberikan layanan informasi bahaya bermain game online disertai media flipchart.

Penelitian yang dilakukan oleh Setyorini, S. (2012) yang berjudul "Penggunaan Media Flipchart untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III MI Tarbiyatul Banin Walbanat Karang Trenggalek". Hasil pengamatan dari 2 pengamat menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media Flipchart dapat meningkat, dari 64,16% pada siklus I menjadi 86,6% pada siklus II. Sedangkan dari hasil tes yang telah dilaksanakan diperoleh data sebagai berikut: 1) nilai rata-rata pada siklus 157,72%

dan 2) nilai rata-rata pada siklus II 87,27%.

Berdasarkan uraian diatas membuktikan bahwa peran bimbingan konseling dalam mengurangi intensitas bermain game online siswa sangat dibutuhkan. Oleh karena itu, layanan informasi bahaya bermain game online disertai media flipchart merupakan salah satu cara yang efektif yang dapat diberikan kepada siswa untuk mengurangi intensitas bermain game online siswa kelas VII SMP Negeri 3 Setu Kabupaten Bekasi Tahun 2023.

## KESIMPULAN

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

## DAFTAR PUSTAKA

- Alvin, Vicky. (2013). Masalah Milenial. Bandung : Duta Baca
- Angela, 2013. Pengaruh Game Terhadap Belajaranak.Samarinda: Universitas Mulawarman.
- Anhar, 2010.Php & Mysql Secara Otodidak. Jakarta: Pt Trans Media
- Arsyad, Azhar. 2003. Media Pembelajaran. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada.
- Azwar, 2010. Metode Penelitian. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Budi, Purwoko. (2008). Organisasi Dan Menejemen Bimbingan Konseling.Surabaya: Unesa University Press.
- Dharma, Kusuma Kelana (2011), Metodologi Penelitian

- Keperawatan : Panduan Melaksanakan Dan Menerapkan Hasil Penelitian, Jakarta, Trans Info Media.
- Efendy, N. A. (2014). Jurnal Faktor Penyebab Bermain Game Online Dan Dampak Negatifnya Bagi Pelajar. Tersedia: [Http://EprInts.Ums.Ac.Id](http://EprInts.Ums.Ac.Id). [30 November 2018]
- Fauziawati, W. (2015) Upaya Mereduksi Kebiasaan Bermain Gameonline Melalui Teknik Diskusi Kelompok. [Online]. Tersedia: [Http://Jurnal.Uad.Ac.Ad](http://Jurnal.Uad.Ac.Ad). [11 September 2018]
- Hasanah, U. (2010). Pengaruh Penggunaan Media Flipchart Terhadap Hasil Belajar Ips Kelas Viii Mts Negeri 3 Jakarta. (Online). Tanggal Akses 05 Februari 2019 Tersedia <http://Repository.UiNjkt.Ac.Id>
- Nakken, W. A. (1996). Durasi Dan Frekuensi Penggunaan Internet Sampel Nonklinis: Bunuh Diri, Masalah Perilaku, Dan Pengobatan. Psikoterapi: Teori, Penelitian, Praktek, Pelatihan, Vol 40, Hal. 22.
- Ningsih, R. (2011) Pengembangan Media Flipchart Pada Pembelajaran Menjahit Rok Lipat Hadap Bagi Siswa Tunagrahita Kelas Xi Di Smalb N Pembina Yogyakarta (Online). Tanggal Akses 05 Februari 2019 Tersedia: [Http://Eprints.Uny.Ac.Id](http://Eprints.Uny.Ac.Id).
- Pandu, Nara. (2012). Pendidikan Dan Gamers. Jakarta : Kencana Prenada Media
- Prayitno & Amti E. (2004). Dasar-Dasar Bimbingan Dan Konseling. Jakarta : Rineka Cipta.
- Prayitno. 2004. Layanan Informasi. Padang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Padang.
- Rahmah, S. (2016). *Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Indonesia Melalui Penggunaan Media Flip Chart Pada Peserta Didik Tunarungu Kelas Iii Slbn 2 Jakarta Selatan (Penelitian Tindakan Kelas Di Slbn 2 Jakarta Selatan)* (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Jakarta).
- Smart, Aqila. 2010. Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game Online. Yogyakarta : Ar Ruzz Media.
- Sukardi, D, K & Kusumawati, N. (2008). Proses Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah. Jakarta: Rineka Cipta.
- Thalib M. M (2007). Statistik Pendidikan. Palu: Tadulako University Press.
- Thalib M. M (2009). Statistik Pendidikan. Palu: Tadulako University Press. Winkel (2000). Pengantar Bimbingan Dan Konseling (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1987) Hal 105
- Theresia Lumban Gaol. 2012. Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa. Fakultas Teknik: Universitas Indonesia.
- Tohirin (2007) Bimbingan Dan Konseling Disekolah Madrasah (Pekanbaru: Raja Grafindo Persada, 2007), Hal 147
- Tohirin. (2008). Bimbingan Konseling Di Sekolah Dan Madrasah (Berbasis Integrasi). Jakarta : Pt Raja Grafindo Persada.
- Yusuf. S. & Nurushan, J. (2012) Landasan Bimbingan Dan Konseling. Bandung: Remaja Rosdakarya.