



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 5 Nomor 1 Tahun 2025 Page 3470-3477

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Bimbingan Klasikal dengan Media *Leaflet* untuk Meningkatkan Pengetahuan tentang Bahaya Kecanduan *Game online* pada Siswa SMA Negeri 12 Pekanbaru

Lafiza Suci Hariani^{1✉}, Non Syafriaferdi², R. Arlizon³

Universitas Riau

Email: lafiza.suci3043@student.unri.ac.id^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah layanan bimbingan klasikal dengan media *leaflet* berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan tentang bahaya kecanduan *game online* pada siswa SMA. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. menggunakan metode eksperimen dengan desain one grup pre test - post test, dengan rancangan satu kelompok subjek. Adapun pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran tes pengetahuan siswa tentang bahaya kecanduan *game online* yang selanjutnya dianalisis menggunakan uji *wilcoxon* dengan bantuan program SPSS Versi 27. Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan tingkat pengetahuan siswa tentang bahaya kecanduan *game online* sebelum dan sesudah pelaksanaan bimbingan klasikal. Kemudian terdapat pengaruh layanan bimbingan klasikal dengan media *leaflet* yang berada dalam kategori sedang melalui uji *N-Gain*.

Kata Kunci: *Bimbingan Klasikal, Media Leaflet, Pengetahuan Bahaya Kecanduan Game Online*

Abstract

This study aims to determine whether classical guidance services with leaflet media have an effect on increasing knowledge about the dangers of online game addiction in high school students. This study is a quantitative study. using an experimental method with a one-group pre-test-post-test design, with a one-subject group design. The data collection was carried out by distributing student knowledge tests about the dangers of online game addiction which were then analyzed using the Wilcoxon test with the help of the SPSS Version 27 program. This study shows that there are differences in the level of student knowledge about the dangers of online game addiction before and after the implementation of classical guidance. Then there is the influence of classical guidance services with leaflet media which is in the moderate category through the N-Gain test.

Keywords: *Classical Guidance, Leaflet Media, Knowledge of the Dangers of Online Game Addiction*

PENDAHULUAN

Khususnya bagi para remaja yang menggunakan dan menikmati *game online*, perkembangan teknologi telah meningkat sangat cepat di era globalisasi ini. Layanan *game online* yang ditawarkan oleh berbagai perusahaan pengembang *game online* dapat digunakan dan dinikmati oleh orang-orang dari segala usia. Hal ini dapat membawa dampak buruk pada remaja terutama pada siswa. Kecanduan *game online* akan berdampak berbahaya dalam banyak hal, termasuk berbagai segi seperti kesehatan, akademik, psikologi, sosial dan segi lainnya. Salah satu kemungkinan dampaknya adalah siswa menjadi kecanduan dan lebih suka bermain *game online* di waktu luang mereka daripada menghabiskan waktu untuk belajar. Kurangnya pemahaman remaja akan adanya bahaya yang terjadi jika mengalami kecanduan dalam bermain *game online* dapat memicu terjadinya fenomena kecanduan *game online*. Seperti yang diungkapkan oleh Novrialdy, Nirwana, & Ahmad (2019) masih banyak remaja yang belum memiliki pemahaman yang mendalam terkait bahaya kecanduan dari *game online*. Pemahaman akan adanya bahaya dari kecanduan *game online* diperlukan oleh remaja karena hal tersebut bisa dijadikan sebuah pertimbangan dalam mengambil keputusan ketika sedang bermain *game online*. Untuk itu, remaja perlu ditingkatkan wawasannya terkait bahaya kecanduan bermain *game online*. Penelitian yang dilakukan oleh Irmak dan Erdogan (2016) juga menyatakan bahwa kurangnya pengetahuan dan pemahaman siswa tentang bahaya bermain *game online* dapat menyebabkan siswa menjadi kecanduan terhadap *game online* tersebut. Oleh karena itu diperlukan upaya pencegahan yang dapat dilakukan dengan pemberian edukasi di sekolah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 12 Pekanbaru, diketahui bahwa siswa diperbolehkan untuk membawa gadget ke sekolah dengan catatan tidak boleh digunakan pada saat kegiatan pembelajaran dimulai. Tetapi hal ini bisa menjadi kesempatan bagi siswa untuk bermain *game online* pada saat jam istirahat bahkan pada saat jam pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dapat memicu siswa terindikasi mengalami kecanduan dalam bermain *game online* jika siswa kurang memahami adanya bahaya tentang kecanduan dalam bermain *game online*. Siswa juga belum mendapatkan edukasi terkait bahaya kecanduan bermain *game online* di sekolah.

Dalam hal ini pemberian edukasi melalui layanan bimbingan klasikal sangat diperlukan agar siswa dapat memahami dampak-dampak negatif dari bahaya kecanduan bermain *game online*. Pemberian layanan bimbingan klasikal dilakukan sebagai bentuk pencegahan terhadap kecanduan *game online* pada siswa. Layanan bimbingan klasikal dapat didukung oleh penggunaan media seperti media informasi, media cetak maupun digital untuk membantu guru BK dalam menyajikan informasi secara inovatif dan kreatif agar minat siswa terhadap informasi yang ditampilkan dapat meningkat.

Dengan demikian maka penulis tertarik untuk mencoba melakukan edukasi tentang bahaya kecanduan *game online* melalui bimbingan klasikal dengan media *leaflet*.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif, dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen dengan model *one group pre-test/post-test*, melibatkan satu kelompok subjek. Pada hakikatnya, tujuan eksperimen adalah untuk mengetahui dampak atau pengaruh dari perlakuan terhadap perilaku yang timbul akibat adanya *treatment*.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes pengetahuan bahaya kecanduan *game online*. Populasi dan sampel dalam penelitian ini ialah siswa kelas XI tingkat SMA. Pemilihan sampel dilakukan berdasarkan hasil *pretest* pengetahuan bahaya kecanduan *game online* yang diberikan kepada siswa. Teknik *non-probability sampling* dengan metode *purposive sampling* digunakan dalam penelitian ini, karena subjek dipilih berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Untuk sampel penelitian yaitu kelas XI IPS sebanyak 30 orang, dan teknik analisis data dalam penelitian berupa analisis dekriptif, analisis komparatif, dan uji N-Gain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dipaparkan sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu: Tingkat pengetahuan siswa tentang bahaya kecanduan *game online* sebelum dengan sesudah pelaksanaan bimbingan klasikal dengan media *leaflet*, perbedaan pengetahuan tentang bahaya kecanduan *game online* pada siswa sebelum dan sesudah pelaksanaan bimbingan klasikal dengan media *leaflet*, serta pengaruh bimbingan klasikal dengan media *leaflet* untuk meningkatkan pengetahuan siswa akan bahaya kecanduan *game online*.

Tabel 1. Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Bahaya Kecanduan *Game online* Sebelum dan Sesudah Dilaksanakan Bimbingan Klasikal dengan Media *Leaflet*

Kategori	Interval	Sebelum <i>Treatment</i>		Sesudah <i>Treatment</i>	
		F	%	F	%
Tinggi	24-35	9	30%	22	73%
Sedang	12-23	18	60%	8	27%
Rendah	7-11	3	10%	0	0%
Jumlah		30	100%	30	100%

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan siswa tentang bahaya kecanduan *game online* sebagian besar berada pada kategori sedang sebelum pelaksanaan layanan bimbingan klasikal. Namun, setelah pelaksanaan layanan bimbingan klasikal, terdapat peningkatan sebagian besar siswa berada pada kategori tinggi.

Tabel 2. Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Bahaya Kecanduan *Game online* Sebelum dan Sesudah Dilaksanakan Bimbingan Klasikal dengan Media *Leaflet*

Sub-Indikator	Item	Pretest		Posttest		Peningkatan
		F	%	F	%	
Manajemen waktu	7	118	56,19%	173	82,38%	26,19%
Kualitas kesehatan akibat bermain <i>game online</i>	9	152	56,29%	208	77%	20,71%
Nilai akademik	3	50	55,55%	73	81,11%	25,56%
Motivasi belajar	3	46	51,11%	70	77,77%	26,66%
Ketidakmampuan dalam mengatur emosi	3	40	44,44%	71	78,88%	34,44%
Timbulnya halusinasi	2	31	51,66%	50	83,33%	31,67%
Keterampilan sosial	5	61	40,66%	107	71,33%	30,67%

Pemborosan	3	45	50%	67	74,44%	24,44%
------------	---	----	-----	----	--------	--------

Berdasarkan indikator-indikator tersebut dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan pada keseluruhan indikator. Adapun indikator yang mendapatkan peningkatan tertinggi yaitu ketidakmampuan dalam mengatur emosi dengan persentase sebesar 34,44%. Peningkatan indikator terendah diraih oleh kualitas kesehatan akibat bermain game online dengan persentase sebesar 20,71%. Maka dalam hal ini terjadi peningkatan pengetahuan siswa akan bahaya kecanduan game online sebelum dengan sesudah pelaksanaan layanan bimbingan klasikal menggunakan media leaflet.

Tabel 3. Perbedaan tingkat pengetahuan siswa tentang bahaya kecanduan *game online* sebelum dan sesudah pelaksanaan bimbingan klasikal

<i>Test Statistics^a</i>	
<i>Posttest – Pretest</i>	
Z	-4.792 ^b
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	.000
<i>a. Wilcoxon Signed Ranks Test</i>	
<i>b. Based on negative ranks.</i>	

Berdasarkan tabel diatas diketahui uji *wilcoxon* menggunakan *SPSS 27* mendapatkan hasil *asymp.sig (2-tailed)* atau *P-Value* 0,000. Ketika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 (< 0,05) maka pernyataan hipotesis dapat diterima, namun jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 (> 0,05) maka pernyataan hipotesis akan ditolak. Dikarenakan nilai 0,000 < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima bahwa terdapat perbedaan tingkat pengetahuan siswa tentang bahaya kecanduan *game online* sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan klasikal dengan media *leaflet*.

Adapun hasil perhitungan rata-rata *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen menggunakan uji *N-Gain* memperoleh nilai mean sebesar 18,1 < 27,3 maka terdapat peningkatan pengetahuan siswa dikarenakan hasil *pretest* lebih kecil daripada hasil *posttest* yang diperoleh setelah diberikan layanan bimbingan klasikal dengan media *leaflet*.

Dengan perolehan nilai *N-Gain* sebesar 0,5593 maka dapat diberi kesimpulan bahwa adanya pengaruh layanan bimbingan klasikal menggunakan media *leaflet* untuk meningkatkan pengetahuan tentang bahaya kecanduan *game online* dan berada dalam kategori sedang. Dapat dilihat bahwa pelaksanaan layanan bimbingan klasikal

menggunakan media *leaflet* memiliki adanya pengaruh untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang bahaya kecanduan *game online*.

Pembahasan

Secara lebih spesifik, berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa tentang bahaya kecanduan *game online* sebelum diberikan layanan bimbingan klasikal dengan media *leaflet* sebagian besar berada dalam kategori sedang sampai dengan rendah. Hal ini dapat dilihat dengan sebagian besar skor *pretest* yang diberikan pada siswa dimana nilai tersebut berada dibawah dari nilai standar kategori tinggi yang telah ditetapkan. Hal ini menandakan kurangnya pengetahuan siswa akan bahaya kecanduan *game online* tersebut dari berbagai segi seperti waktu, kesehatan, akademik, sosial dan lainnya. Seperti yang diungkapkan pada hasil penelitian oleh Novrialdy, Nirwana, & Ahmad (2019) masih banyak remaja yang belum memiliki pemahaman yang mendalam terkait bahaya kecanduan dari *game online*. Pemahaman akan adanya bahaya dari kecanduan *game online* diperlukan oleh remaja karena hal tersebut bisa dijadikan sebuah pertimbangan dalam mengambil keputusan ketika sedang bermain *game online*. Untuk itu, remaja perlu ditingkatkan wawasannya terkait bahaya kecanduan bermain *game online* melalui edukasi.

Dari hasil penelitian ditemukan perbedaan yang signifikan pada tingkat pengetahuan siswa terhadap bahaya kecanduan *game online* sebelum dengan sesudah diberikan layanan bimbingan klasikal dengan media *leaflet*. Hal ini memperlihatkan bahwa layanan bimbingan klasikal dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang bahaya kecanduan *game online*. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Zahira dan Sari (2024) mengungkapkan bahwa strategi layanan bimbingan klasikal telah membawa dampak positif dengan meningkatkan pengetahuan siswa mengenai dampak perilaku kecanduan *game online*. Peningkatan yang terjadi dapat mencerminkan bahwa terdapat keberhasilan dalam memberikan informasi tentang bahaya kecanduan *game online* melalui layanan bimbingan klasikal sehingga siswa dapat lebih memahami konsekuensi negatif dari kecanduan bermain *game online*.

Selanjutnya hasil penelitian mengungkapkan bahwa pelaksanaan bimbingan klasikal dengan media *leaflet* memiliki pengaruh untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang bahaya kecanduan *game online*. Hal ini dikarenakan adanya penggunaan *leaflet* yang berwarna dan kreatif sehingga menarik perhatian siswa untuk membacanya. Media *leaflet*

dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang ingin diberikan serta dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi karena terdapat gambar ilustrasi yang menarik dan membuat rasa penasaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Efni dan Fatmawati (2023) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang positif signifikan rata-rata pengetahuan siswa tentang bahaya kecanduan *game online* setelah diberikan edukasi menggunakan media *leaflet*. Penggunaan media *leaflet* dapat membawa perubahan positif pada pelaksanaan layanan bimbingan klasikal.

Dari penjelasan di atas dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan pengetahuan siswa melalui layanan bimbingan klasikan dengan media *leaflet* untuk mengedukasi tentang bahaya kecanduan *game online* pada siswa SMA Negeri 12 Pekanbaru. Layanan bimbingan klasikal dapat diberikan dengan menggunakan media *leaflet* untuk membantu meningkatkan wawasan pengetahuan siswa akan suatu informasi.

SIMPULAN

Dari hasil pembahasan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan yaitu tingkat pengetahuan siswa tentang bahaya kecanduan *game online* sebelum diberikan layanan bimbingan klasikal dengan media *leaflet* untuk mengedukasi bahaya kecanduan *game online* sebagian besar berada pada kategori sedang yang artinya siswa cukup mengetahui tentang bahaya kecanduan *game online* tetapi masih belum memahami bahaya tersebut secara mendalam. Namun setelah diberikan layanan bimbingan klasikal dengan media *leaflet* tingkat pengetahuan siswa tentang bahaya *game online* berada dalam kategori tinggi, sehingga terjadi peningkatan pengetahuan siswa tentang bahaya kecanduan *game online* setelah diberikan layanan bimbingan klasikal dengan media *leaflet*. Adapun pengetahuan siswa tentang bahaya kecanduan *game online* sebelum dengan sesudah pelaksanaan bimbingan klasikal menggunakan media *leaflet* memiliki perbedaan dan peningkatan yang positif dimana pengetahuan siswa menjadi bertambah terkait bahaya kecanduan *game online* tersebut. Sebagai penutup, layanan bimbingan klasikal dengan media *leaflet* berpengaruh dalam meningkatkan edukasi siswa tentang bahaya kecanduan *game online* dan diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lainnya sebagai wawasan terkait edukasi bahaya kecanduan *game online*.

DAFTAR PUSTAKA

Efni, N., dan Fatmawati, T. Y. 2023. "Edukasi Bahaya Game online Pada Remaja". Prosiding Seminar Kesehatan Nasional (Vol. 2, No. 1, pp. 54-57).

- Irmak, A. Y., dan Erdogan, S. 2016. Digital game addiction among adolescents and young adults: A current overview. *Turkish Journal of Psychiatry*, 27(2), 1-10.
- Kowert, R., Domahidi, E., dan Quandt, T. 2014. The relationship between online video game involvement and gaming-related friendships among emotionally sensitive individuals. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(7), 447-453.
- Novrialdy, E., Nirwana, H., & Ahmad, R. 2019. "High school students understanding of the risks of online game addiction". *Journal of Educational and Learning Studies*, 2(2), 113-119.
- Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Pendidikan*. Cv. Alfabeta; Bandung.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., dan Ayu, S. M. 2024. N-Gain vs Stacking.
- Sumarsih, T., & Nugroho, F. A. 2020. "Edukasi Dampak Negatif Bermain Game online dan Tontonan Kekerasan pada Siswa SMP Muhammadiyah Gombong". *Jurnal EMPATI (Edukasi Masyarakat, Pengabdian dan Bakti)*, 1(1), 71-82.
- Supardi, S. 2017. *Statistik Penelitian Pendidikan*. Depok : Cv. Rajawali Pers.
- Yunita, Emy. 2019. *Positif Negatif Game online : Pengaruh Fenomena Game online Terhadap Prestasi Belajar*. Jombang : LPPM UNHASY.
- Zahira, T., dan Sari, R. 2024. "Strategi Bimbingan Klasikal untuk Mengatasi Adiksi Game online pada Siswa SMP". *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI)*, 1(2), 346-351.