

Pengembangan Media Poster untuk Mencegah Kecanduan *Game Online*

Lynn Utyasalma Paslah¹, Akhmad Fajar Prasetya¹, Titi Anjasari²

Universitas Ahmad Dahlan, SMP muhammadiyah 1 Mlati

Key Words:

Media Poster, Kecanduan, Game Online.

Abstrak Pesatnya perkembangan internet sekarang menyediakan penawaran-penawaran yang menarik di kalangan remaja, banyak sekali remaja yang menggunakan internet sebagai hiburan, salah satu hiburan tersebut ialah game online. Pengaruh dari teman sebaya dan lingkungan yang kurang terkontrol menjadi salah satu penyebab dari kecanduan game online pada kalangan remaja saat ini. Tujuan dari artikel ini ialah untuk mencegah remaja dari pengaruh buruk terhadap kecanduan game online di SMP Muhammadiyah 1 Mlati kelas VII. Metode yang digunakan yaitu research and development (R&D). Dari artikel penelitian ini dapat disimpulkan bahwasanya masih banyak remaja yang belum mengetahui dan sadar mengenai bahaya game online. Game online dapat memberikan dampak yang buruk ketika individu tidak dapat menggunakannya dengan baik, baik dari segi akademik, perilaku, social, control waktu, finansial, Kesehatan, dan juga fungsi kehidupan yang penting lainnya.

How to Cite: Paslah. (2023). Pengembangan Media Poster Untuk Mencegah Kecanduan Game Online. *Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi, informasi serta komunikasi saat ini sangatlah pesat, sehingga kita harus cermat dalam memilih dan memilah informasi yang diterima. Gadget yang berupa smartphone adalah salah satu dampak dari kemajuan teknologi yang dapat digunakan sebagai banyaknya sarana komunikasi serta dapat digunakan sebagai hiburan (Setiawan, 2018).

Internet tidak hanya menyediakan informasi informasi terkini, namun bermacam sarana hiburan pun disediakan oleh internet. Berbagai jenis game yang dapat dicapai dengan internet secara bebas. Salah satu hiburannya yaitu game mobile. Seiring berjalannya waktu, banyak sekali game-game yang menarik, sehingga para siswa tertarik dan menjadikannya sebagai Pelepas penat dan gengsi-gengsian, hal tersebut sangat berdampak pada pergaulan, perilaku, dan aktivitas para siswa. Masa remaja adalah masa yang penting, karena masa remaja ini adalah masa peranjakan menuju dewasa.

Masa remaja adalah masa seseorang dalam mencari jati diri mereka, pada masa ini, biasanya rasa ingin tahu seseorang meningkat, muncul dorongan untuk mencoba dan mengetahui hal-hal baru agar mereka mencapai kematangan diri sesuai dengan tugas perkembangan mereka (Setiawan,2018). Rasa ingin tahu remaja yang tinggi dan ketertarikan remaja yang besar pada sesuatu, serta perubahan-perubahan fisik dan psikis remaja dapat membuat banyak permasalahan yang ada pada kehidupannya baik dari segi pendidikan, Kesehatan dan sebagainya (Akbar, 2020).

Berkembangnya teknologi komputer dan juga Jaringan komputer adalah hal yang mendasar dari perkembangan game online saat ini. Game online juga termasuk salah satu contoh dari kemajuan internet. Game online adalah permainan modern yang harus dimainkan dengan koneksi internet. Awal mula dibuatnya game online ini untuk simulasi perang oleh militer amerika. Seiring waktu berkembangnya teknologi, game berinovasi menjadi permainan yang bisa digunakan untuk beberapa kalangan usia, baik dari anak-anak, remaja, sekalipun dewasa. Di Indonesia sendiri, ada 1 dari 8 orang yang memainkan game online, maka setara dengan 30 juta orang manusia. (Prasetiawan, 2016). Adningtiyas 2017 mengemukakan bahwa game online suatu permainan dengan aturan tertentu sehingga dalam permainan tersebut ada yang kalah dan juga ada yang menang, dan ini biasanya di dalam konteks yang tidak serius, atau hanya sekedar untuk refreshing. Walaupun game online telah terbukti dapat merefreshing diri dan menghilangkan penat, tetapi pada akhirnya game online dapat membuat penggunanya ketagihan dan kecanduan.

Game online memberikan dampak yang sangat besar, terutama pada kegiatan belajar dan pembelajaran terhadap siswa SD, SLTP, dan juga SLTA, hal ini dikarenakan game online dapat menyebabkan ketagihan dan kecanduan. Sayangnya, tidak semua orang dapat mengendalikan kecanduan game online mereka dengan baik, biasanya orang-orang yang kecanduan game online akan lebih memilih bermain game di bandingkan melaksanakan kewajiban mereka yang ada. Tentu saja kecanduan ini akan berdampak buruk pada siswa, terutama dari segi perilaku, social, control waktu, finansial, Kesehatan, akademik, dan juga fungsi kehidupan yang penting lainnya.

Kecanduan memainkan game online ini dapat mengakibatkan tindakan kriminal seperti mencuri, hal ini bisa terjadi karena faktor finansial. Salah satu siswa kelas 7 SMP Muhammadiyah 1 Mlati didapatkan dari hasil observasi konseling individu (Rabu, 9 Agustus 2023), siswa tersebut mencuri uang orang tuanya dengan jumlah yang besar. siswa tersebut juga menjual belikan akun gamenya, namun tidak balik modal, sehingga siswa berinisiatif membeli akun pada kakak kelasnya dengan berhutang terlebih dahulu, namun tak dibayar hingga sekarang. Tidak hanya berhutang pada satu orang saja, siswa kelas 7 ini berhutang banyak pada beberapa kakak kelas yang ada.

Peran guru BK sangat penting dalam mengubah dan membentuk perilaku yang baik pada siswa, agar siswa mempunyai pemahaman tentang dampak negatif dari kecanduan game online. Dalam pemberian pemahaman tentang dampak negatif dari kecanduan game online ini, diperlukan adanya Tindakan yang khusus seperti bimbingan kelompok untuk memberikan pemahaman dan informasi mengenai dampak negative dari kecanduan memainkan game online pada siswa. Laili sulistyowati 2015 mengemukakan bahwa bimbingan kelompok adalah kegiatan yang mempunyai tujuan untuk memberi informasi kepada sekelompok peserta didik dalam mengembangkan rencana yang tepat. Bimbingan kelompok adalah suatu cara untuk motivasi dan memberikan dorongan kepada siswa agar siswa dapat mengubah dirinya dan menggunakan kemampuannya secara optimal, oleh sebab itu, bimbingan kelompok adalah cara yang efektif dalam pemberian informasi dalam pemahaman mengenai dampak buruk dari kecanduan game online.

Media yang digunakan dalam layanan bimbingan kelompok untuk memberikan pemahaman tentang dampak buruk kecanduan game online ini adalah poster. Dengan menggunakan media ini, siswa diharapkan dapat memahami dan menerima informasi yang ada. Poster adalah gambar yang mempunyai maksud dalam penekanan suatu hal, sehingga pembaca dapat mengerti walaupun sepintas dalam melihatnya. Kusrianto berpendapat bahwa poster mempunyai tujuan untuk menyampaikan kesan dan juga pesan tertentu di dalamnya, serta mempunyai kemampuan dalam mempengaruhi dan memotivasi perilaku orang ketika melihatnya, karena gambar yang ada di dalam poster mempunyai sifat persuasif yang besar dengan memaparkan suatu hal (tema) yang dapat menimbulkan perasaan yang kuat pada

pembaca dengan menyatukan perpaduan antara tulisan, warna, gambar, serta kata-kata yang ada.

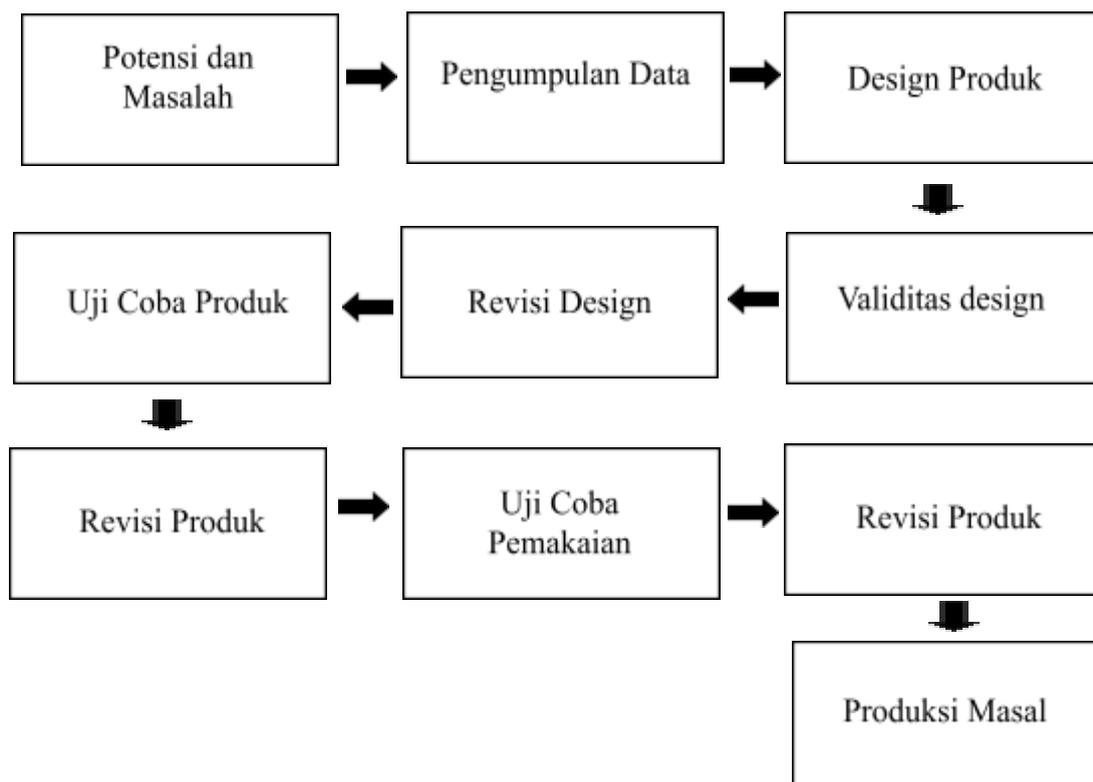
Berdasarkan pemaparan diatas perlu adanya penelitian dan bimbingan dalam perubahan perilaku siswa yang kurang baik seperti mencuri dan kecanduan game online yang sedang maraknya saat ini. Dengan menggunakan media poster untuk mencegah kecanduan game online ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai bahaya terhadap kecanduan game online karena hal ini dapat merugikan diri sendiri. Dengan demikian peneliti merasa penting dalam melakukan penelitian mengenai “Pengembangan Media Poster Untuk Mencegah Kecanduan Game Online”

METODE

Penelitian ini adalah jenis penelitian dan pengembangan, atau bisa disebut dengan research and development (R&D). Penelitian dan pengembangan merupakan proses, Langkah-langkah dalam pengembangan produk baru atau, bisa saja menyempurnakan produk lama yang sudah ada, yang bisa di pertanggung jawabkan (Sukmadinata, 2013). Sedangkan menurut Sugiono (2017). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yaitu sebuah poster mengenai bahaya kecanduan game online.

Penelitian ini menggunakan metode R&D karena peneliti merasa bahwa metode ini mempunyai keunggulan, baik dilihat dari prosedurnya yang sistematis dan juga bertahap. Hal ini berdasarkan pada step penelitian dalam setiap prosesnya ada pengarahan tahapan yang mengacu pada Langkah-langkah sebelumnya yang sudah diperbaiki, sehingga pada hasil akhir media akan dibuat secara efektif.

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan Strategi pengembangan Borg and Gall yang di kembangkan oleh Sukmadinata (2013). Di Dalam Nana Syaodih Sukmadinata menjelaskan bahwa Borg & Gall mempunyai 10 tahapan yang harus dilakukan dalam penelitian dan pengembangan, akan tetapi peneliti akan melakukannya sampai tahap ke-Tiga yaitu pada tahap Desain Produk, hal ini dikarenakan peneliti ada keterbatasan waktu dalam melakukan semua Langkah yang ada. Adapun 10 langkah penelitian R&D Menurut Borg & Gall yaitu sebagai berikut:



Dalam Penelitian ini, peneliti hanya melakukan pengembangan produk berdasarkan prosedur pengembangan model borg and gall yang ditunjukkan pada tahap ketiga. Adapun pelaksanaan penelitian hingga tahap ke 3 ini dilaksanakan karena keterbatasan waktu. Sehingga peneliti berharap dapat bermanfaat sesuai dengan tujuan.

1. Potensi dan Masalah

Dalam tahap ini peneliti menggali mengenai potensi masalah yang ada di lapangan terkait variabel penelitian yang dilakukan. Hal ini dilakukan dengan melakukan studi pendahuluan dengan wawancara kepada guru bk dan juga observasi pada saat konseling antara guru bk dan siswa yang bermasalah. Potensi masalah yang biasanya terjadi yaitu mengikuti ajakan teman sebayanya, bahkan tidak sedikit orang yang memainkan game online hingga kecanduan agar diterima oleh sekelompok atau circle tertentu. Kecanduan game *online* juga bisa dilihat dari masalah keuangan seorang subjek, karena subjek akan melakukan apapun untuk hal yang disenanginya.

2. Pengumpulan Data.

Peneliti mengumpulkan data siswa yang bertujuan untuk memahami siswa yang mempunyai kecanduan pada game online. Langkah ini dilakukan dengan cara mengobservasi serta wawancara tidak terstruktur kepada siswa serta kepada guru bimbingan dan konseling. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan serta pengumpulan data terkait dengan permasalahan siswa di SMP Muhammadiyah 1 Mlati. Dalam tahap ini peneliti melakukan pengumpulan data sesuai dengan kebutuhan siswa. Adapun studi pendahuluan itu akan berhubungan dengan pemahaman siswa mengenai bahayanya kecanduan game online.

Dalam Jurnalnya Wiguna, G. Y., & Herdiyanto, Y. K. (2018) mengemukakan bahwasannya Cooper berpendapat bahwasannya seseorang yang kecanduan akan melakukan apapun pada hal yang disenangi. Maka hampir setiap hari subjek bermain game lebih dari 8 jam. Apabila sudah kecanduan game online, maka tidak sedikit orang yang mempunyai masalah pada diri sendiri dalam hal keuangan, lupa waktu, dan mempunyai pola hidup yang tidak sehat. Selain masalah pada diri sendiri, ada pula masalah pada keluarga, dan yang lainnya.

Jumlah pemain game online di Indonesia merupakan jumlah terbanyak yang ada di asia Tenggara. Kemudian terdapat 150 (10,2%) siswa dari 1477 yang mengalami kecanduan game online. kebanyakan kejahatan game online adalah pencurian dan juga penipuan, sebanyak 73,7% tingkat kejahatan pada pencurian, sedangkan tingkat kejahatan pada penipuan terdapat pada 20,2%. Dan di dalam penelitian juga menemukan bahwa usia pelaku kejahatan adalah usia-usia anak remaja.

3. Desain Produk.

Hal yang harus dilakukan yaitu pertama merumuskan pelaksanaan layanan yang dikembangkan, kemudian menentukan dan merumuskan materi yang akan di kembangkan dan paparkan pada media tersebut, lalu menentukan media yang akan di kembangkan, dan yang terakhir yaitu merancang bentuk dan design media yang akan dibuat agar terlihat menarik dan mudah dimengerti. Adapun media yang akan dibuat dan dikembangkan yaitu media poster.

DISKUSI

Kecanduan game online ini sering sekali terjadi pada remaja, remaja banyak sekali menghabiskan waktunya hanya untuk bermain game, bahkan lebih dari 2 jam perhari, bisa disebut lebih dari 14 jam per minggunya, bahkan ada yang bisa menghabiskan 55 jam dalam satu minggu, namun jika ditarik hasil rata-rata, remaja bisa menghabiskan 20-25 jam dalam satu minggunya. Remaja yang sudah kecanduan pada game online, sering kali tidak mampu

mengatur waktu yang mereka punya, akibatnya remaja dapat mengabaikan dunia nyata dan peran dunia nyata di dalam dirinya.

Pada permasalahan sebelumnya, seorang siswa yang sudah kecanduan terhadap game online, menyebabkan seorang siswa tersebut menjadi mencuri dan banyak berhutang pada kakak kelasnya, hal ini disebabkan karena game online menyebabkan dampak buruk pada finansial siswa tersebut. Sesuai dengan hasil penelitian, bahwa kebanyakan kejahatan game online adalah pencurian dan juga penipuan, sebanyak 73,7% tingkat kejahatan pada pencurian, sedangkan tingkat kejahatan pada penipuan terdapat pada 20,2%. Dan di dalam penelitian juga menemukan bahwa usia pelaku kejahatan adalah usia-usia anak remaja.

Dalam permasalahan tersebut pasti akan ada pencegahan yang dilakukan. Adapun pencegahan yang dapat dilakukan seperti memperkuat pengetahuan, sikap, dan juga memperbaiki perilaku yang positif. Hal ini serupa dalam artikel ini, peserta didik atau siswa diberi pemahaman mengenai dampak dari kecanduan game online, yaitu melalui bimbingan kelompok dengan menggunakan media poster. Hal ini sangat diperlukan agar remaja dapat mempertimbangkannya ketika bermain game online. Bagi siswa yang sudah terjerumus dalam dampak negatif dari kecanduan game online, guru dapat memberikan konseling bagi siswa tersebut, dan membuat siswa tersebut menyadarinya. Guru juga dapat merubah pemikiran serta perilaku siswa yang bermasalah kepada hal yang lebih positif dan memberi pemahaman yang dapat dimengerti tentang bahaya game online atas dasar kesadaran diri dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.

Selain hal diatas, pengawasan orang dalam memperhatikan anak juga sangat diperlukan. Hal ini dikarenakan orang tua memegang peran yang sangat penting dalam pencegahan perilaku bermasalah pada remaja, terutama pada kecanduan game online. Sebuah penelitian mengungkapkan bahwasannya komunikasi orang tua tentang penggunaan internet adalah cara yang efektif dalam mencegah kecanduan game online.

KESIMPULAN

Dari artikel penelitian di atas dapat disimpulkan bahwasannya masih banyak remaja yang belum mengetahui dan sadar mengenai bahaya game online. Game online dapat memberikan dampak yang buruk ketika individu tidak dapat menggunakannya dengan baik, baik dari segi akademik, perilaku, social, control waktu, finansial, Kesehatan, dan juga fungsi kehidupan yang penting lainnya.

Dengan dibuatnya penelitian dan pembuatan produk berupa poster ini agar para siswa dapat lebih mengerti dampak buruk mengenai kecanduan dalam bermain game online, sehingga individu dapat mengatur waktunya dan tidak menjadikan game segalanya bagi individu tersebut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji Syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa Karena atas limpahan Rahmat dan juga karunianya sehingga artikel ini dapat terselesaikan. Artikel yang berjudul “Pengembangan Media Poster Untuk Mencegah kecanduan game online” merupakan salah satu tugas untuk memenuhi kegiatan PLP. Terwujudnya artikel ini tidak lepas dari bantuan dan juga partisipasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada: (1). Dr. Akhmad Fajar Prasetya S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing; (2). Orang tua yang saya cintai dan hormati yang tidak henti-hentinya memberi dukungan, doa, nasehat dan motivasi hingga sampai detik ini penulis tetap kuat dan semangat malam menyelesaikan studi; (3). Teman-teman yang sudah memberikan support kepada penulis.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa artikel ini masih kurang sempurna. Oleh karena itu penulis mohon maaf bila terdapat kekeliruan. Besar harapan penulis, semoga artikel ini dapat membantu dan bermanfaat dan juga dapat menjadi nilai positif bagi pihak yang membutuhkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Angrum, Nada Yulisa Dyah (2023), Pengembangan media permainan ular tangga dalam bimbingan kelompok tentang bahaya kecanduan game online pada siswa kelas IX di SMAN 4 Yogyakarta, Universitas Ahmad Dahlan.
- Diana (2022), Pengembangan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Pada Teman Sebaya Melalui Bimbingan Kelompok Pada Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 5 Yogyakarta, Universitas Ahmad Dahlan.
- Rahmawati, Novita, (2023), Pengembangan Media Video Animasi Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Tentang Kecanduan Game Online Di SMAN 1 Yogyakarta, Universitas Ahmad Dahlan.
- Indrawijaya, Setiawan (2021), Pengembangan Media Komik Strip Dalam Bimbingan Kelompok Tentang Pemahaman Dampak Negatif Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Godean, Universitas Ahmad Dahlan.
- Widiyastuti, W. S. (2023). Penggunaan Media Poster Dalam Layanan Bimbingan Konseling Untuk Membantu Peserta Didik Merencanakan Karir. *Shine: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(2), 49-55.
- Narasati, A. Z. A., Ningdyastuti, R., & Maulia, D. (2022). Pengaruh Layanan Bimbingan Klasikal Menggunakan Media Poster Terhadap Interaksi Sosial Siswa Kelas X Tata Boga SMKN Kebasen pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 4177-4184.
- Ariandhini, E., & Anugraheni, I. (2022). Pengembangan media video animasi berbasis animaker untuk meningkatkan hasil belajar materi puisi mapel Bahasa Indonesia Kelas 3 SD. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(3), 242-252.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin psikologi*, 27(2), 148-158.
- Wiguna, G. Y., & Herdiyanto, Y. K. (2018). Coping pada Remaja yang Kecanduan Bermain Game Online. *Jurnal Psikologi Udayana*, 5(2), 450-455.
- Abdi, S., & Karneli, Y. (2020). Kecanduan game online: penanganannya dalam konseling individual. *Guidance*, 17(02), 9-20.
- Fadillah, F. A., & Iqbal, M. (2019). Poster Kecanduan Game terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Desain*, 7(1), 38-48.
- Fauri, A., & Almadeo, J. (2020). Poster Mengatasi Kecanduan Game Mobile Pada Generasi Masa kini. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 2(03), 150-158.
- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran guru dalam mengatasi kecanduan game online. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 4(1).
- Ramadhan, Z. A. (2021). Adiksi Game Online dan Perilaku Menyimpang Remaja. *JSSH (Jurnal Sains Sosial Dan Humaniora)*, 5(2), 93-104.
- Harahap, A. C. P., Halim, A., Ilmi, A. A., Panggabean, M. D. P., Azizah, N., & Yanda, R. A. (2023). Analisis Kecanduan Game Online Pada Siswa Dan Strategi Guru Bk Dalam Pemberian Layanan Bk. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 1354-1364.