

Enhancing Students' Understanding of Online Game Dangers through Information Services

Wirna Pratiwi, Wan Chalidaziah*), Dedy Surya

Institut Agama Islam Negeri Langsa, Langsa, Indonesia

*)Corresponding author, ✉e-mail: wan_chalidaziah@iainlangsa.ac.id

Abstract: *The increasing prevalence of online game addiction among adolescents has become a serious concern due to its negative impact on students' academic balance and mental health. This study aimed to examine the effectiveness of information services in improving students' understanding of the risks associated with online gaming at SMA Negeri 1 Kejuruan Muda, Aceh Tamiang. A quantitative experimental approach was employed using a one-group pretest-posttest design. The participants consisted of 144 students selected through simple random sampling. Data were collected through questionnaires and systematic observations. The questionnaire was administered in three stages: an initial survey to identify students' involvement in online gaming, a pretest to assess their baseline understanding of online gaming risks, and a posttest to measure changes in understanding following the implementation of the information service. Data analysis was conducted using descriptive and inferential statistical techniques to determine the effectiveness of the intervention. The results indicated a significant improvement in students' understanding of the dangers of online gaming after receiving the information service. Comparisons between pretest and posttest scores demonstrated increased awareness of the negative consequences of online gaming, including addiction, health problems, declining academic performance, and changes in social behavior. Observational findings further revealed higher student engagement and improved self-regulation in managing gaming time. These findings confirm that information services are an effective strategy for enhancing students' understanding of online game hazards and should be integrated into school guidance and counseling programs.*

Keywords: *Information Services, Online Games, Student Understanding, Game Addiction, Guidance and Counseling.*

Abstrak: Fenomena kecanduan game online pada remaja semakin menjadi perhatian serius karena berdampak negatif terhadap keseimbangan akademik dan kesehatan mental siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas layanan informasi dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai bahaya game online di SMA Negeri 1 Kejuruan Muda, Aceh Tamiang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain one-group pretest-posttest. Subjek penelitian terdiri atas 144 siswa yang dipilih melalui teknik simple random sampling. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket dan observasi sistematis. Angket diberikan dalam tiga tahap, yaitu survei awal untuk mengidentifikasi keterlibatan siswa dalam game online, pretest untuk mengukur tingkat pemahaman awal siswa tentang risiko game online, dan posttest untuk menilai perubahan pemahaman setelah pelaksanaan layanan informasi. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial untuk menentukan efektivitas intervensi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa layanan informasi secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa mengenai bahaya game online. Perbandingan skor pretest dan posttest memperlihatkan peningkatan kesadaran siswa terhadap dampak negatif game online, meliputi kecanduan, gangguan kesehatan, penurunan prestasi akademik, serta perubahan perilaku sosial. Data observasi juga menunjukkan peningkatan partisipasi siswa dalam diskusi dan kesadaran diri

dalam mengelola waktu bermain game. Temuan ini menegaskan bahwa layanan informasi merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai bahaya game online dan layak diintegrasikan dalam program bimbingan dan konseling di sekolah.

Kata Kunci: Layanan Informasi, Game Online, Pemahaman Siswa, Kecanduan Game, Bimbingan dan Konseling



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited © 2024 by author(s)

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Salah satu dampak signifikan dari perkembangan tersebut adalah meningkatnya penggunaan game online di kalangan remaja. Game online, yang didefinisikan sebagai permainan berbasis internet yang memungkinkan interaksi real-time antarpengguna, semakin mudah diakses melalui berbagai perangkat dan jaringan yang tersedia di lingkungan rumah maupun sekolah. Kemudahan ini menjadikan game online sebagai bagian dari gaya hidup pelajar saat ini (Chiu et al., 2004); (Kuss & Griffiths, 2012b); (Subrahmanyam & Šmahel, 2011).

Fakta menunjukkan bahwa penggunaan game online secara berlebihan dapat berdampak negatif terhadap perilaku dan prestasi akademik siswa. Studi-studi terdahulu menunjukkan bahwa kecanduan game online berkorelasi dengan menurunnya motivasi belajar, gangguan konsentrasi, serta lemahnya keterampilan sosial dan manajemen waktu ((Hawi & Samaha, 2017); (Kuss & Griffiths, 2012a). Selain itu, siswa yang kecanduan cenderung mengabaikan tanggung jawab akademiknya dan mengalami kesulitan dalam pengaturan waktu antara belajar dan bermain. Hal ini menimbulkan kekhawatiran di kalangan pendidik dan orang tua, khususnya dalam upaya menjaga fokus belajar siswa di tengah derasnya arus digitalisasi hiburan.

Namun, berdasarkan penelusuran literatur, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak menekankan aspek psikologis dan dampak negatif game online daripada membahas strategi intervensi pendidikan yang konkret, seperti layanan informasi dalam bimbingan dan konseling (Kuss & Lopez-Fernandez, 2016); (Schou Andreassen et al., 2016). Padahal, layanan informasi berperan penting dalam meningkatkan kesadaran siswa terhadap bahaya penggunaan game online secara berlebihan melalui penyampaian informasi edukatif yang terstruktur dan relevan (Prayitno, 2004); (Corey, 2013). Di sisi lain, penelitian yang secara spesifik menguji efektivitas layanan informasi dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap bahaya game online masih terbatas (Zaliani et al., 2020).

Berdasarkan studi awal yang dilakukan peneliti di salah satu sekolah menengah atas, ditemukan bahwa sebagian besar siswa menghabiskan lebih dari tiga jam per hari untuk bermain game online. Wawancara singkat dengan guru bimbingan dan konseling di sekolah tersebut mengungkapkan bahwa banyak siswa menunjukkan penurunan motivasi belajar dan hasil akademik, yang diduga terkait dengan intensitas bermain game. Situasi ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk menyampaikan informasi kepada siswa secara sistematis terkait dampak game online, sehingga mereka dapat mengelola waktu belajar dan bermain secara lebih bijak.

Kesenjangan yang ada antara fakta di lapangan dan minimnya penerapan layanan informasi sebagai upaya preventif terhadap dampak negatif game online menunjukkan pentingnya penelitian ini. Tidak seperti penelitian sebelumnya yang fokus pada dampak dan pola kecanduan game online (Kuss & Griffiths, 2012b) (Hawi & Samaha, 2017), studi ini secara spesifik menelaah efektivitas layanan informasi dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap bahaya game online. Dengan demikian, sikap penelitian ini adalah mendukung pendekatan konseling yang bersifat preventif melalui penguatan literasi digital

dan edukasi risiko game online pada peserta didik (Prayitno, 2004); (Livingstone & Helsper, 2007).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana layanan informasi dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap bahaya game online. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif pre-eksperimental, penelitian ini menyelidiki perubahan tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan informasi. Temuan dari studi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru bimbingan dan konseling dalam merancang strategi intervensi yang lebih efektif dalam menghadapi tantangan perilaku digital siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen. Desain penelitian yang diterapkan adalah One Group Pretest–Posttest Design, yang bertujuan untuk mengidentifikasi adanya perubahan signifikan pada tingkat pemahaman siswa mengenai bahaya game online setelah diberikan layanan informasi. Desain ini melibatkan pengukuran dua kali terhadap subjek penelitian, yaitu sebelum (pretest) dan sesudah perlakuan (posttest), untuk mengamati perbedaan tingkat pemahaman siswa. Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan gambaran empiris mengenai efektivitas perlakuan yang diberikan tanpa memerlukan kelompok kontrol, sehingga relevan untuk menguji intervensi edukatif di lingkungan sekolah.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMA Negeri 1 Kejuruan Muda, yang berjumlah 800 orang. Berdasarkan hasil angket pendahuluan, sebanyak 266 siswa terindikasi memiliki keterlibatan tinggi dalam bermain game online. Dari jumlah tersebut, 226 siswa ditetapkan sebagai populasi penelitian berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, seperti frekuensi bermain dan tingkat keterlibatan dalam game online. Penentuan sampel dilakukan dengan teknik simple random sampling, sehingga setiap siswa dalam populasi memiliki peluang yang sama untuk terpilih. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 5%, jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 144 siswa yang dianggap representatif untuk menggambarkan populasi.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan dua instrumen utama, yaitu angket (kuesioner) dan observasi. Angket diberikan dalam tiga tahap: pertama, angket pendahuluan untuk memetakan tingkat keterlibatan siswa dalam bermain game online; kedua, angket pretest untuk mengukur pemahaman awal siswa terhadap bahaya game online; dan ketiga, angket posttest untuk menilai perubahan pemahaman setelah diberikan layanan informasi. Angket disusun menggunakan skala Likert empat poin dengan rentang dari Sangat Tidak Sesuai (1) hingga Sangat Sesuai (4). Selain itu, observasi dilakukan untuk memantau respons, keaktifan, dan perubahan perilaku siswa selama kegiatan layanan informasi berlangsung. Observasi ini memberikan data tambahan terkait aspek afektif dan perilaku yang mungkin tidak tertangkap melalui angket.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan pendekatan statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan distribusi data, seperti rata-rata, persentase, dan kategori tingkat pemahaman siswa. Uji normalitas dilakukan untuk memastikan distribusi data memenuhi asumsi statistik parametrik. Jika data berdistribusi normal, maka uji t-test digunakan untuk menguji perbedaan skor pretest dan posttest, sedangkan jika data tidak berdistribusi normal, digunakan uji non-parametrik Mann–Whitney U Test. Selain itu, uji homogenitas dan linearitas dilakukan untuk memastikan keseragaman varians dan hubungan antar variabel. Seluruh uji hipotesis dilakukan dengan

tingkat signifikansi 0,05, yang berarti toleransi kesalahan sebesar 5% dalam menolak hipotesis nol.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa terhadap bahaya game online melalui layanan informasi di SMA Negeri 1 Kejuruan Muda Aceh Tamiang. Data diperoleh dari hasil angket pretest dan posttest yang diberikan kepada 144 siswa.

Dari hasil angket pretest yang dilakukan kepada siswa SMA Negeri 1 Kejuruan Muda Aceh Tamiang terkait peningkatan pemahaman siswa terhadap bahaya game online melalui layanan informasi, diperoleh data yang menggambarkan tingkat pemahaman siswa sebelum layanan informasi diberikan. Data tersebut mencakup 144 siswa dengan rentang nilai antara 20 hingga 80, yang menunjukkan variasi tingkat pemahaman awal mereka terhadap bahaya game online.

Tabel 1. Tabel Statistik Hasil Pretest

No	Statistik	Nilai Statistik	
		Pretest	Posttest
1	Ukuran Sampel	144	144
2	Skor Ideal	100	100
3	Nilai Tertinggi	80	67
4	Nilai Terendah	20	20
5	Rentang Nilai	60	47
6	Nilai Rata-rata	31,87	45,32

Untuk mempermudah analisis, nilai pretest dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori tingkat pemahaman. Siswa dengan nilai 20 hingga 30 dimasukkan dalam kategori "Rendah", yang menunjukkan pemahaman mereka terhadap bahaya game online masih sangat minim. Siswa dengan nilai 31 hingga 50 berada dalam kategori "Sedang", menunjukkan bahwa mereka memiliki pemahaman yang cukup baik mengenai bahaya game online. Sementara itu, siswa dengan nilai di atas 50 dimasukkan ke dalam kategori "Tinggi", yang mencerminkan pemahaman mereka yang lebih mendalam.

Tabel 2. Kategorisasi Pretest

No	Kategori	Nilai Pretest	
		Frekuensi	Presentase
1	Rendah	2	1,39 %
2	Sedang	0	0 %
3	Tinggi	142	98,6 %
	Jumlah	144	100 %

Berdasarkan hasil analisis pretest, diketahui bahwa tingkat pemahaman siswa terhadap bahaya game online sebelum diberikan layanan informasi menunjukkan variasi yang signifikan. Hal ini diperkuat dengan perhitungan persentase yang menunjukkan bahwa pada kategori rendah (nilai < 21), hanya terdapat 2 siswa atau sekitar 1,39% dari total

responden, yang mencerminkan pemahaman yang sangat minim. Pada kategori sedang (nilai $21 \leq X < 43$), tidak ada siswa yang termasuk, sehingga persentasenya adalah 0%. Mayoritas siswa, sebanyak 142 orang atau 98,61%, berada pada kategori tinggi (nilai > 43), yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki pemahaman awal yang relatif baik terhadap bahaya game online meskipun belum mendapatkan layanan informasi.

Setelah layanan informasi diberikan, hasil posttest menunjukkan perubahan yang signifikan. Skor tertinggi posttest adalah 67 dan skor terendah tetap 20, dengan nilai rata-rata meningkat menjadi 45,32 dan rentang nilai 47. Kategorisasi hasil posttest memperlihatkan bahwa 85,42% siswa berada dalam kategori sedang (nilai 31–50), dan 14,58% siswa mencapai kategori tinggi (nilai > 50). Tidak terdapat siswa yang berada pada kategori rendah.

Tabel 3. Tabel Statistik Hasil Posttest

No	Statistik	Nilai Statistik	
		Pretest	Posttest
1	Ukuran Sampel	144	144
2	Skor Ideal	100	100
3	Nilai Tertinggi	80	67
4	Nilai Terendah	20	20
5	Rentang Nilai	60	47
6	Nilai Rata-rata	31,87	45,32

Hasil ini menunjukkan bahwa layanan informasi tentang bahaya game online memiliki dampak positif dalam meningkatkan pemahaman siswa secara keseluruhan. Peningkatan yang signifikan pada kategori sedang dan tinggi menjadi bukti keberhasilan program ini. Namun demikian, upaya strategis lebih lanjut diperlukan untuk menjangkau siswa yang masih berada pada kategori rendah, agar seluruh siswa dapat mencapai tingkat pemahaman yang lebih optimal mengenai bahaya game online.

Berdasarkan hasil posttest yang dilakukan, diperoleh data tentang tingkat pemahaman siswa SMA Negeri 1 Kejuruan Muda Aceh Tamiang terhadap bahaya game online setelah diberikan layanan informasi. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Kategorisasi Posttest

No	Kategori	Nilai Posttest	
		Frekuensi	Presentase
1	Rendah	0	0 %
2	Sedang	123	85,42 %
3	Tinggi	21	14,58 %
	Jumlah	144	144 %

Berdasarkan tabel tersebut terlihat bahwa mayoritas siswa, yaitu sebanyak 123 orang (85,42%), berada pada kategori "Sedang", yang menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap bahaya game online setelah intervensi mengalami peningkatan signifikan. Sebanyak 21 siswa (14,58%) berhasil mencapai kategori "Tinggi", yang mencerminkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang diberikan. Tidak ada siswa yang berada pada kategori "Rendah" (0%). Hasil ini menegaskan bahwa layanan informasi yang diberikan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Namun, diperlukan upaya

tambahan untuk mendorong lebih banyak siswa agar dapat mencapai kategori "Tinggi". Dengan demikian, layanan ini terbukti memiliki dampak positif dalam meningkatkan kesadaran siswa terhadap bahaya game online.

Temuan ini mengindikasikan bahwa layanan informasi yang diberikan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap bahaya game online secara signifikan. Peningkatan skor rata-rata serta pergeseran distribusi kategori menunjukkan bahwa metode layanan informasi efektif sebagai sarana edukatif dalam membentuk pemahaman siswa terkait dampak negatif dari game online. Namun, keberadaan siswa yang belum mencapai kategori tinggi menjadi perhatian untuk peningkatan strategi penyampaian layanan informasi di masa mendatang.

PEMBAHASAN

Pemahaman Siswa terhadap Bahaya Game Online Sebelum Layanan Informasi

Berdasarkan hasil pretest yang diberikan sebelum pelaksanaan layanan informasi, diketahui bahwa mayoritas siswa memiliki tingkat pemahaman yang tinggi terhadap bahaya game online. Sebanyak 142 siswa (98,61%) berada pada kategori tinggi, sementara hanya dua siswa (1,39%) berada pada kategori rendah. Rentang nilai pretest berkisar antara 20 hingga 80, yang menunjukkan adanya variasi dalam pemahaman awal siswa. Variasi ini diduga dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti pengalaman pribadi siswa terhadap penggunaan game online, tingkat paparan informasi sebelumnya, serta pendidikan informal yang diperoleh dari lingkungan keluarga maupun sosial (Gentile et al., 2011). Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu di Indonesia yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi secara berlebihan, termasuk game online, dapat memberikan dampak negatif terhadap perkembangan kognitif dan sosial siswa (Farijah, 2021). Menurut (Woolfolk, 2016), pendekatan berbasis psikologi pendidikan mampu memberikan strategi efektif dalam meningkatkan kesadaran siswa terhadap isu-isu tertentu, termasuk bahaya kecanduan game online. Dalam hal ini, penting bagi sekolah untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman awal siswa sebelum merancang intervensi yang sesuai.

Pemahaman Siswa setelah Diberikan Layanan Informasi

Setelah intervensi melalui layanan informasi dilakukan, terjadi perubahan signifikan pada tingkat pemahaman siswa. Sebagian besar siswa, yaitu 123 orang (85,42%), berada pada kategori sedang, dan 21 siswa (14,58%) berada pada kategori tinggi. Tidak ditemukan siswa yang berada pada kategori rendah setelah pelaksanaan layanan informasi. Hasil ini menunjukkan bahwa layanan informasi berperan dalam meningkatkan kesadaran siswa mengenai dampak negatif game online. (Eggen & Kauchak, 2013) menyatakan bahwa intervensi berbasis layanan informasi efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, khususnya bila disampaikan dengan komunikasi dua arah dan teknologi pembelajaran. (Pradnyani et al., 2024) juga menekankan pentingnya pendekatan yang kontekstual dan relevan secara budaya dalam proses pendidikan agar informasi lebih mudah diterima. Penggunaan media visual seperti video edukasi terbukti membantu siswa memahami materi yang kompleks secara lebih baik (Mayer, 2009). Temuan ini juga sejalan dengan penelitian oleh (Daulay & Siregar, 2023), yang menunjukkan bahwa penyampaian layanan bimbingan

dan konseling yang menggunakan pendekatan visual dan naratif meningkatkan efektivitas pemahaman siswa terhadap isu sosial tertentu. Dalam konteks ini, SMA Negeri 1 Kejuruan Muda tampaknya telah mengimplementasikan pendekatan yang sesuai untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Analisis Peningkatan Pemahaman Berdasarkan Uji Wilcoxon

Untuk mengetahui efektivitas layanan informasi, dilakukan uji statistik menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test. Hasil uji menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,001, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan dari layanan informasi terhadap peningkatan pemahaman siswa. Temuan ini diperkuat oleh (Gagne et al., 2004) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis tujuan dan terstruktur mampu menghasilkan pemahaman yang lebih baik, sementara (Nove et al., 2021) menemukan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan metode diskusi efektif dalam meningkatkan kesadaran siswa terhadap risiko penggunaan teknologi secara berlebihan. Selain itu, penelitian oleh Setiawan dan (Andini et al., 2022) menunjukkan bahwa intervensi pembelajaran yang mengintegrasikan evaluasi berkelanjutan dan refleksi dapat mengoptimalkan penyerapan informasi oleh siswa. (Gogus, 1956) mengemukakan bahwa peningkatan kemampuan kognitif memerlukan desain pembelajaran bertahap yang mengintegrasikan evaluasi dan refleksi, hal yang juga didukung oleh (Zulianti, 2022) yang menegaskan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran berdampak positif terhadap pemahaman yang lebih mendalam.

Faktor yang Mempengaruhi Efektivitas Layanan Informasi

Efektivitas layanan informasi tidak terlepas dari beberapa faktor, antara lain karakteristik siswa, metode penyampaian informasi, dan relevansi konten. Karakteristik siswa seperti motivasi belajar, latar belakang pendidikan, dan kemampuan belajar mandiri memengaruhi penerimaan informasi (Slavin, 2015). (Mayer, 2009) menambahkan bahwa penyampaian informasi menggunakan media multimedia cenderung lebih efektif dibandingkan metode konvensional karena dapat menarik perhatian dan meningkatkan retensi siswa. Peran guru juga sangat penting dalam menyampaikan informasi yang kontekstual dan sesuai dengan kehidupan siswa sehari-hari. Penelitian oleh (Nisa et al., 2023) menunjukkan bahwa penggunaan game online yang berlebihan berdampak negatif pada kesehatan mental remaja, termasuk meningkatkan risiko kecemasan dan gangguan tidur. Penelitian di Indonesia oleh (Firmansyah & Gumindari, 2024) juga menunjukkan bahwa paparan berlebihan terhadap game online berpengaruh terhadap penurunan prestasi dan gangguan sosial pada siswa sekolah menengah. Oleh karena itu, intervensi informasi menjadi penting dalam membentuk kesadaran siswa terhadap risiko tersebut dan dapat berperan sebagai langkah preventif terhadap dampak negatif penggunaan teknologi secara tidak terkontrol (Narbito et al., 2022).

Meskipun sebagian besar siswa mengalami peningkatan pemahaman, terdapat sebagian kecil siswa yang tidak mengalami perubahan atau bahkan mengalami penurunan skor pada posttest. Hal ini dapat disebabkan oleh faktor eksternal seperti rendahnya motivasi siswa, kurangnya ketertarikan terhadap materi, atau metode penyampaian yang belum

sepenuhnya sesuai dengan gaya belajar siswa (Zimmerman, 2002). Selain itu, pendekatan pembelajaran yang tidak mempertimbangkan perbedaan individu dalam hal preferensi belajar, seperti gaya visual, auditori, atau kinestetik, dapat mengurangi efektivitas intervensi (Othman & Amiruddin, 2010). Penelitian oleh (Yeni et al., 2022) di Indonesia juga menegaskan bahwa keberhasilan layanan informasi sangat bergantung pada kesiapan internal siswa dan dukungan lingkungan belajar yang kondusif.

Implikasi dan Rekomendasi

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa layanan informasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa mengenai bahaya game online. Intervensi informasi yang disusun secara sistematis dan relevan terbukti mampu menyampaikan pesan edukatif secara efektif kepada siswa. Namun demikian, untuk memperoleh hasil yang lebih optimal, disarankan agar layanan informasi dikombinasikan dengan pendekatan lain seperti diskusi kelompok, simulasi, atau pendampingan personal yang disesuaikan dengan karakteristik siswa. Selain itu, penyampaian materi sebaiknya dilakukan secara berkelanjutan agar pemahaman yang terbentuk dapat bertahan dalam jangka panjang.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa layanan informasi berperan signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap bahaya game online di SMA Negeri 1 Kejuruan Muda Aceh Tamiang. Berdasarkan perbandingan hasil pretest dan posttest, ditemukan bahwa sebelum intervensi sebagian besar siswa sudah memiliki pemahaman awal yang cukup baik, namun masih terdapat beberapa siswa yang berada pada kategori rendah. Setelah diberikan layanan informasi, tidak hanya terjadi peningkatan pada nilai rata-rata, tetapi juga pergeseran kategori pemahaman siswa ke arah yang lebih tinggi secara merata, yang menunjukkan efektivitas pendekatan layanan ini. Hasil tersebut membuktikan bahwa layanan informasi mampu membentuk kesadaran siswa terhadap dampak negatif game online, sekaligus menegaskan pentingnya penyuluhan berbasis informasi sebagai bagian dari program bimbingan dan konseling sekolah. Temuan ini memberikan kontribusi orisinal dalam konteks intervensi edukatif, khususnya pada isu adiksi digital di kalangan pelajar. Implikasi dari hasil ini menekankan perlunya penguatan program layanan informasi dengan pendekatan yang lebih interaktif dan berkelanjutan agar menjangkau seluruh lapisan siswa, termasuk mereka yang memiliki tingkat motivasi rendah atau gaya belajar berbeda. Penelitian lebih lanjut dianjurkan untuk memperluas cakupan peserta didik, memanfaatkan metode kualitatif untuk menggali aspek psikososial siswa, serta membandingkan efektivitas jenis layanan bimbingan lainnya dalam meningkatkan pemahaman dan sikap terhadap bahaya game online.

DAFTAR PUSTAKA

Andini, S., Nita, R. W., & Triyono, T. (2022). Design of a Counseling Program Based on Maladjustment Analysis of Rational Emotive Behavior Therapy. *Jurnal Counseling Care*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.22202/jcc.2022.v6i1.5168>

- Chiu, S.-I., Lee, J.-Z., & Huang, D.-H. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *Cyberpsychology & Behavior: The Impact of the Internet, Multimedia and Virtual Reality on Behavior and Society*, 7(5), 571–581. <https://doi.org/10.1089/cpb.2004.7.571>
- Corey, G. (2013). *Theory and Practice of Counseling and Psychotherapy*. Brooks/Cole Cengage Learning.
- Daulay, A. P. K., & Siregar, A. (2023). Efektivitas Layanan Informasi dengan Teknik Focuss group discussion untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Mengenai Pentingnya Mindfulness. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 8(01), Article 01. <https://doi.org/10.31316/gcouns.v8i01.5028>
- Eggen, P. D., & Kauchak, D. P. (2013). *Educational Psychology: Windows on Classrooms*. Pearson Education.
- Farijah, D. (2021). Dampak Penggunaan Media Berbasis Teknologi Terhadap Aspek Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun (Studi Literatur). *UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY*, 3(5).
- Firmansyah, A., & Gumindari, S. (2024). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa IAIN Syekh Nurjati Cirebon. *Morfologi : Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 2(1), 37–54. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i1.285>
- Gagne, R., Wager, W., Golas, K., & Keller, J. (2004). *Principles of Instructional Design* (5th edition). Cengage Learning.
- Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., & Khoo, A. (2011). Pathological Video Game Use Among Youths: A Two-Year Longitudinal Study. *Pediatrics*, 127(2), e319–e329. <https://doi.org/10.1542/peds.2010-1353>
- Gogus, A. (1956). Bloom's Taxonomy of Learning Objectives. In N. M. Seel (Ed.), *Encyclopedia of the Sciences of Learning* (pp. 469–473). Springer US. https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1428-6_141
- Hawi, N. S., & Samaha, M. (2017). The Relations Among Social Media Addiction, Self-Esteem, and Life Satisfaction in University Students. *Social Science Computer Review*, 35(5), 576–586. <https://doi.org/10.1177/0894439316660340>
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012a). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278–296. <https://doi.org/10.1007/s11469-011-9318-5>
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012b). Online gaming addiction in children and adolescents: A review of empirical research. *Journal of Behavioral Addictions*, 1(1), 3–22. <https://doi.org/10.1556/JBA.1.2012.1.1>
- Kuss, D. J., & Lopez-Fernandez, O. (2016). Internet addiction and problematic Internet use: A systematic review of clinical research. *World Journal of Psychiatry*, 6(1), 143–176. <https://doi.org/10.5498/wjp.v6.i1.143>
- Livingstone, S., & Helsper, E. (2007). Gradations in digital inclusion: Children, young people and the digital divide. *New Media & Society*, 9(4), 671–696. <https://doi.org/10.1177/1461444807080335>

- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning, 2nd ed* (pp. xiii, 304). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678>
- Narbito, R. S., Trinova, Z., Supit, D., & Salim, N. A. (2022). *Manajemen Pendidikan Dengan Pendekatan Tpack Sebagai Solusi Pembelajaran Jarak Jauh Di Era Society 5.0*. 6(7).
- Nisa, K., Pribadi, R. A., & Amanda, N. (2023). Kolaborasi Pendidik Dan Peserta Didik dalam Mewujudkan Digitalisasi dan Penguasaan Teknologi Pada Pembelajaran Abad 21. *ResearchGate*, 7(4). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5383>
- Nove, A. H., Basuki, A., & Sunaryo, S. A. I. (2021). Efektivitas teknik diskusi dalam bimbingan kelompok untuk membantu dalam perencanaan karir siswa. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 9(4), Article 4. <https://doi.org/10.29210/143100>
- Othman, N., & Amiruddin, M. H. (2010). Different Perspectives of Learning Styles from VARK Model. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 7(4), 652–660. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.10.088>
- Pradnyani, I. G. A. P., Rasna, I. W., & Putrayasa, I. B. (2024). Peran Media Sosial dalam Kesantunan Berbahasa Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Seririt. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i1.902>
- Prayitno. (2004). *BUKU AJAR DASAR-DASAR BIMBINGAN DAN KONSELING*.
- Schou Andreassen, C., Billieux, J., Griffiths, M. D., Kuss, D. J., Demetrovics, Z., Mazzoni, E., & Pallesen, S. (2016). The relationship between addictive use of social media and video games and symptoms of psychiatric disorders: A large-scale cross-sectional study. *Psychology of Addictive Behaviors: Journal of the Society of Psychologists in Addictive Behaviors*, 30(2), 252–262. <https://doi.org/10.1037/adb0000160>
- Slavin, R. (2015). *Educational Psychology: Theory into practice / R. E. Slavin*. | Request PDF. ResearchGate. https://www.researchgate.net/publication/31645126_Educational_Psychology_theory_into_practice_R_E_Slavin
- Subrahmanyam, K., & Šmahel, D. (2011). *Digital youth: The role of media in development* (pp. xv, 236). Springer Science + Business Media. <https://doi.org/10.1007/978-1-4419-6278-2>
- Woolfolk, A. W. (2016). *Educational psychology* (Thirteenth edition, global edition). Pearson Education Limited.
- Yeni, D. F., Putri, S. L., & Setiawati, M. (2022). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Smp N 1 X Koto Diatas. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 10(2), Article 2. <https://doi.org/10.24127/pro.v10i2.6720>
- Zaliani, I., Nuraliza, N., & Sihotang, S. R. (2020). Evaluasi Strategi Pengajaran dalam Pembelajaran Biologi di SMA. *ResearchGate*, 1(2). <https://doi.org/10.21831/edubio.v10i1.20570>
- Zimmerman, B. J. (2002). Becoming a Self-Regulated Learner: An Overview. *Theory Into Practice*, 41(2), 64–70. https://doi.org/10.1207/s15430421tip4102_2

Zulianti, E. (2022). Pengaruh self-efficacy terhadap hasil belajar Matematika melalui soal tes berstandar hots pada Siswa smkn 1 ngasem kelas xi tahun 2021/2022. *INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KEDIRI*, 6(8).