PENGARUH LAYANAN INFORMASI MEDIA CERITA BERGAMBAR TERHADAP PEMAHAMAN SISWA TENTANG DAMPAK BERMAIN *VIDEO GAMES* PADA SISWA KELAS V SD NEGERI NGIJO 2 GUNUNGPATI KOTA SEMARANG TAHUN AJARAN 2015/2016

SKRIPSI

Disusun sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan

oleh
Nanda Rifky Alfian
1301411002

JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2016

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "Pengaruh Layanan Informasi Media Cerita Bergambar terhadap Pemahaman Siswa tentang Dampak Bermain *Video Games* pada Siswa Kelas V SD Negeri Ngijo 2 Gunungpati Kota Semarang Tahun Ajaran 2015/2016" ini telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Kamis

tanggal : 29 September 2016

Panitia Ujian Skripsi

Ketua

Dr. Edi Mulyono, M.Si
NIP. 19680704 200501 1 001

Sekretaris

Drs. Eko Nusantoro, M.Pd., Kons
NIP. 19600205 199802 1 001

Penguji I

Dr. Awalya, M.Pd.Kons
NIP. 1960110 119871 2 001

Penguji II

Mulawarman, M.Pd, Ph.D.
NIP. 1977122 320050 1 001

Penguji III/Pembimbing

Kusnarto Kurniawan, M.Pd.,Kons.
NIP. 19710114 200501 1 002

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa isi skripsi dengan judul "Pengaruh Layanan Informasi Media Cerita Bergambar terhadap Pemahaman Siswa tentang Dampak Bermain *Video Games* pada Siswa Kelas V SD Negeri Ngijo 2 Gunungpati Kota Semarang Tahun Ajaran 2015/2016" ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 29 September2016
Penulis,

METERAI TEMPEL
B71B6AEF052553076
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Nanda Rifky Alfian
NIM. 1301411002

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

"Hobby memang sangat penting bagi kita, tapi alangkah baiknya kita mengatur porsi dari hobby kita secara tepat agar tidak memberikan efek negatif kepada diri kita sendiri." (Nanda Rifky Alfian)

Persembahan :

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Prodi Bimbingan dan Konseling UNNES.
2. Almamaterku UNNES.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat meyelesaikan penulisan skripsi dengan judul "Pengaruh Layanan Informasi Media Cerita Bergambar terhadap Pemahaman Siswa tentang Dampak Bermain *Video Games* pada Siswa Kelas V SD Negeri Ngijo 2 Gunungpati Kota Semarang Tahun Ajaran 2015/2016". Skripsi ini diajukan kepada Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Penyusunan skripsi ini berdasarkan atas penelitian eksperimen yang dilakukan dalam suatu prosedur yang terstruktur dan terencana. Penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman M.Hum, Rektor UNNES yang telah memberikan kesempatan penulis untuk menempuh studi di Jurusan Bimbingan dan Konseling sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan.
2. Prof. Dr. Fakhrudin M.Pd. Dekan FIP UNNES yang telah memberikan ijin penelitian untuk penyelesaian skripsi.
3. Drs. Eko Nusantoro M.Pd.,Kons. Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling FIP UNNES yang telah memberikan rekomendasi izin penelitian untuk penyelesaian skripsi sekaligus sebagai sekertaris ujian.
4. Kusnarto Kurniawan M.Pd.,Kons. Dosen Pembimbing utama yang telah memberikan bimbingan dan motivasi sampai terselesaikannya skripsi ini.

5. Dr. Awalya, M.Pd.,Kons. sebagai penguji pertama.
6. Mulawarman, M.Pd.,Ph.D. sebagai penguji kedua.
7. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan bekal pengetahuan, bimbingan dan konseling, dan motivasinya selama mengikuti perkuliahan sampai dengan selesainya skripsi ini.
8. Musfiatun S.Pd. Kepala Sekolah SD Negeri Ngijo 2 Gunungpati yang telah memberikan ijin kepada peneliti untuk melakukan penelitian dan bersedia membantu serta bekerjasama dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Nurul, S.Pd. selaku wali kelas V SD Negeri Ngijo 2 Gunugpati yang telah memberikan ijin, bersedia membantu dan bekerjasama dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Siswa-siswi Kelas V SD Negeri Ngijo 2 Gunungpati.
11. Teman-teman jurusan Bimbingan dan Konseling angkatan 2011.
12. Serta berbagai pihak yang telah mendukung dan membantu dalam penelitian ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca serta dapat memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan khususnya terkait dengan perkembangan ilmu bimbingan dan konseling.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, 29 September 2016

Penulis

ABSTRAK

Alfian, Nanda Rifky. 2016. *Pengaruh Layanan Informasi Media Cerita Bergambar terhadap Pemahaman Siswa tentang Dampak Bermain Video Games pada Siswa Kelas V SD Negeri Ngijo 2 Gunungpati Kota Semarang Tahun Ajaran 2015/2016*. Skripsi. Jurusan Bimbingan dan Konseling. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Dosen Pembimbing Kusnarto Kurniawan, M.Pd.,Kons.

Kata Kunci: cerita bergambar; layanan informasi; pemahaman siswa, dampak *Video Games*

Penelitian ini dilakukan berdasarkan fenomena yang ditemukan di kelas V SD Negeri Ngijo 2 Gunugpati yang menunjukan banyak sekali siswa yang suka bermain *Video Games*. Hasil wawancara kepada seluruh siswa kelas V menunjukan bahwa siswa masih belum paham dampak dari bermain *Video Games*. Data ini diperkuat dengan artikel berita nasional yang menunjukan bahwa masih banyak siswa yang belum paham dengan dampak bermain *Video Games* yang berakibat menimbulkan dampak negatif bagi mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah layanan informasi dengan media cerita bergambar dapat berpengaruh terhadap pemahaman siswa tentang dampak bermain *Video Games*.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan desain penelitian *one group pre-test and post-test*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas SD Negeri Ngijo 2 Gunugpati yang berjumlah 21 siswa. Teknik sampling yang digunakan adalah sampling jenuh, populasi yang diambil digunakan sebagai sampel yang berjumlah 21 siswa. Alat pengumpulan data menggunakan wawancara dan instrument tes. Teknik analisis data menggunakan *deskriptif persentase* dan uji beda t-test.

Hasil penelitian menunjukan bahwa pemahaman siswa tentang dampak bermain *Video Games* sebelum dan setelah diberikan *treatment* berupa layanan informasi media cerita bergambar mengalami peningkatan sebesar 12,80%. Media cerita bergambar dapat digunakan untuk menjadikan siswa memahami tentang dampak bermain *Video Games*. Selain itu diperloleh data melalui beda t-tes dengan n=21 taraf signifikansi 5% didapatkan $T_{hitung} > T_{tabel}$ sehingga Ho ditolak dan Ha diterima.

Simpulan dari penelitian ini bahwa setelah diberikan *treatment* berupa layanan layanan informasi media cerita bergambar terdapat peningkatan pemahaman siswa tentang dampak bermain *Video Games* pada siswa kelas V SD Negeri Ngijo 2 Gunungpati Kota Semarang, dan terbukti bahwa layanan informasi media cerita bergambar berperngaruh pada pemahaman siswa tentang dampak bermain *Video Games*. Saran yang dapat diberikan agar guru melakukan influsi dengan konselor dalam memberikan media cerita bergambar dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang dampak bermain *Video Games*.

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL i

PENGESAHAN ii

PERNYATAAN iii

MOTTO DAN PERSEMBAHAN iv

KATA PENGANTAR v

ABSTRAK vii

DAFTAR ISI viii

DAFTAR TABEL xii

DAFTAR DIAGRAM xv

DAFTAR GAMBAR xvi

DAFTAR LAMPIRAN xvii

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Rumusan Masalah 7

1.3 Tujuan Penelitian 8

1.4 Manfaat Penelitian 8

1.5 Sistematika Skripsi 9

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu 12

2.2 **Pemahaman Siswa tentang Dampak Bermain *Video Games*** 15

2.2.1 Pengertian Pemahaman 15

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.2.2 Kriteria Pemahaman 16

2.2.3 Pengertian *Video Games* 16

2.2.4 Jenis atau *Rating Video Games* 17

2.2.5 Dampak bermain *Video Games* 18

2.2.6 Dampak Positif bermain *Video Games* 20

2.2.6.1 Dampak Edukasional 20

2.2.6.2 Dampak Kekerasan 22

2.2.6.3 Dampak Lainya 23

2.2.7 Dampak Negatif bermain *Video Games*..... 24

2.2.7.1 Dampak Edukasional 24

2.2.7.2 Dampak Kekerasan 25

2.2.7.3 Dampak Lainya 27

2.3 Layanan Informasi Media Cerita Bergambar 28

2.3.1 Pengertian Layanan Informasi 28

2.3.2 Tujuan Layanan Informasi 29

2.3.3 Jenis – Jenis Informasi 30

2.3.4 Tahapan Layanan Informasi 32

2.3.5 Pengertian Media 33

2.3.5 Pengertian Cerita Bergambar 34

2.3.6 Manfaat Media Cerita Bergambar..... 35

2.4 Pengaruh Layanan Informasi Media Cerita Bergambar..... 36

2.5 **Hipotesis** 38

BAB 3 METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian 40

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

3.2 **Desain Penelitian** 41

3.3 **Variabel Penelitian** 42

3.4 **Identifikasi Variabel Penelitian** 43

3.4.1 Hubungan Antar Variabel 43

3.4.2 Definisi Operasional Variabel 44

3.4.2.1 Pemahaman tentang Dampak Bermain Video Games 44

3.4.3.2 Layanan Informasi Media Cerita Bergambar 48

3.5 Populasi dan Sampel penelitian 48

3.5.1 Populasi 48

3.5.2 Sampel dan Teknik Sampling 49

3.6 Metode dan Alat Pengumpulan Data 50

3.6.1 Metode Pengumpulan Data 50

3.5.1.1 Instrumen Tes 50

3.5.1.2 Wawancara 50

3.5.2 Alat Pengumpulan Data 50

3.7 Validitas dan Reliabilitas 57

3.7.1 Validitas 57

3.7.2 Reliabilitas 59

3.7.3 Uji Coba Instrumen 60

3.7.3.1 Validitas Instrumen Penelitian 60

3.7.3.2 Hasil Validitas Instrumen 61

3.7.3.1 Hasil Reliabilitas Instrumen 61

3.8 Metode Analisis Data 62

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian 64

4.1.1 Pemahaman Siswa tentang Dampak Bermain *Video Games* sebelum diberikan Layanan Informasi Media Cerita Bergambar 64

4.1.2 Pemahaman Siswa tentang Dampak Bermain *Video Games* sesudah diberikan Layanan Informasi Media Cerita Bergambar 73

4.1.3 Pemahaman Siswa tentang Dampak Bermain *Video Games* sebelum dan sesudah diberikan Layanan Informasi Media Cerita Bergambar 82

4.1.3.1 Deskriptif Persentase 79

4.1.3.2 Hasil Analisis Uji Beda (T-Test) 91

4.2 Pembahasan 96

4.3 **Keterbatasan Penelitian** 100

BAB 5 PENUTUP

5.1 Simpulan 102

5.2 **Saran** 103

DAFTAR PUSTAKA 104

LAMPIRAN

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR TABEL

Halaman

3.1 Tabel Kategori Tingkatan Pemahaman Dampak Bermain *Video Games* 51

3.2 Tabel Kisi – Kisi Instrumen 52

4.1 Tabel Perhitungan Instrumen Test Tingkat Pemahaman Siswa Tentang Dampak Bermain *Video Games* sebelum diberikan Layanan Informasi Media Cerita Bergambar..... 65

4.2 Tabel Distribusi Frekuensi Tingkat Pemahaman Siswa Tentang Dampak Bermain *Video Games* sebelum diberikan Layanan Informasi Media Cerita Bergambar 66

4.3 Tabel Tabulasi Prosentase Pemahaman Siswa Tentang Dampak Bermain *Video Games* sebelum diberikan Layanan Informasi Media Cerita Bergambar..... 67

4.4 Tabel Distribusi Frekuensi *Pre-Test* Indikator Dampak Positif Bermain *Video Games* terhadap Edukasi..... 68

4.5 Tabel Distribusi Frekuensi Pre-Test Dampak Positif Bermain *Video Games* terhadap Kekerasan 69

4.6 Tabel Distribusi Frekuensi Pre-Test Indikator Dampak Positif Lain Bermain *Video Games*..... 70

4.7 Tabel Distribusi Frekuensi Pre-Test Indikator Dampak Negatif Bermain *Video Games* terhadap Edukasi.....71

4.8 Tabel Distribusi Frekuensi Pre-Test Indikator Dampak Negatif Bermain *Video Games* terhadap Kekerasan..... 72

4.9 Tabel Distribusi Frekuensi Pre-Test Indikator Dampak Negatif lain Bermain *Video Games* 73

4.10 Tabel Perhitungan Instrumen Test Tingkat Pemahaman Siswa Tentang Dampak Bermain *Video Games* sesudah diberikan Layanan Informasi Media Cerita Bergambar 74

4.11 Tabel Distribusi Frekuensi Pemahaman Siswa Tentang Dampak Bermain *Video Games* sesudah diberikan Layanan Informasi Media Cerita Bergambar 75

4.12 Tabel Tabulasi Prosentase Pemahaman Siswa Tentang Dampak Bermain *Video Games* sesudah diberikan Layanan Informasi Media Cerita Bergambar 75

4.13 Tabel Distribusi Frekuensi Post-Test Indikator Dampak Positif Bermain *Video Games* terhadap Edukasi 76

4.14 Tabel Distribusi Frekuensi Post-Test Indikator Dampak Positif Bermain *Video Games* terhadap Kekerasan 77

4.15 Tabel Distribusi Frekuensi Post-Test Indikator Dampak Positif lain Bermain *Video Games* 78

4.16 Tabel Distribusi Frekuensi Dampak Negatif Bermain *Video Games* terhadap Edukasi 79

4.17 Tabel Distribusi Frekuensi Post-Test Indikator Dampak Negatif Bermain *Video Games* terhadap Kekerasan 80

4.18 Tabel Distribusi Frekuensi Post-Test Indikator Dampak Negatif lain Bermain *Video Games* 81

4.19 Tabel Hasil Prosentase Skor Pre-Test dan Post-Test Setelah Treatment Berdasarkan Indikator Pemahaman Siswa tentang Dampak Bermain *Video Games* 83

4.20 Tabel Distribusi Frekuensi Indikator Dampak Positif Bermain *Video Games* terhadap Edukasi 84

4.21 Tabel Distribusi Frekuensi IndikatorDampak Positif Bermain *Video Games* terhadap Kekerasan 86

4.22 Tabel Distribusi Frekuensi Indikator Dampak Positif Lain Bermain *Video Games* 87

4.23 Tabel Distribusi Frekuensi Pemahaman Siswa tentang Dampak Bermain *Video Games* pada indikator Dampak Negatif Bermain *Video Games* terhadap Edukasi 89

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

4.24 Tabel Distribusi Frekuensi Pemahamaan Siswa tentang Dampak Bermain *Video Games* indikator Dampak Negatif Bermain *Video Games* terhadap Kekerasan 91

4.25 Tabel Distribusi Frekuensi Pemahaman Siswa tentang Dampak Bermain *Video Games* indikator Dampak Negatif lain Bermain *Video Games* 92

4.26 Tabel Hasil Uji Normalitas Data 94

4.27 Tabel Hasil Analisis Uji Beda (T-Test) 95

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR DIAGRAM

Halaman

4.1 Diagram Hasil Prosentase Skor Pre-Test dan Post-Test Setelah Treatment Berdasarkan Indikator Pemahaman Siswa tentang Dampak Bermain *Video Games* 83

4.2 Diagram Distribusi Frekuensi Indikator Dampak Positif Bermain *Video Games* terhadap Edukasi 85

4.3 Diagram Distribusi Frekuensi IndikatorDampak Positif Bermain *Video Games* terhadap Kekerasan 86

4.4 Diagram Distribusi Frekuensi Indikator Dampak Positif Lain Bermain *Video Games* 88

4.5 Diagram Distribusi Frekuensi Pemahaman Siswa tentang Dampak Bermain *Video Games* pada indikator Dampak Negatif Bermain *Video Games* terhadap Edukasi 89

4.6 Diagram Distribusi Frekuensi Pemahamaan Siswa tentang Dampak Bermain *Video Games* indikator Dampak Negatif Bermain *Video Games* terhadap Kekerasan 91

4.7 Diagram Distribusi Frekuensi Pemahaman Siswa tentang Dampak Bermain *Video Games* indikator Dampak Negatif lain Bermain *Video Games* 93

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR GAMBAR

Halaman

2.4.1 Gambar Kerangka Berfikir 38

3.1 Gambar *One-Group PreTest-PostTest Design* 41

3.2 Gambar Hubungan Antar Variabel 43

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

1. Lampiran Daftar Nama Siswa 106
2. Lampiran Kisi-kisi Instrumen Sebelum *Try Out* 107
3. Lampiran Instrumen Sebelum *Try Out* 113
4. Lampiran Tabulasi Hasil *Try Out* 121
5. Lampiran Reliabilitas Instrumen..... 134
6. Lampiran Kisi-kisi Instrumen Setelah *Try Out*..... 135
7. Lampiran Instrumen Setelah *Try Out*..... 142
8. Lampiran Tabulasi Hasil *Pre-Test* 147
9. Lampiran Rencana Pelaksanaan Layanan Bimbingan dan Konseling dan Laiseg 152
10. Lampiran Tabulasi Hasil *Post-Test*..... 203
11. Lampiran Uji Normalitas dan Uji *T-Test* 207
12. Lampiran Media Cerita Bergambar 210
13. Lampiran Dokumentasi Penelitian 237
14. Lampiran Pedoman dan Hasil Wawancara 240
15. Lampiran Surat Keterangan Ijin dan Telah Melaksanakan Penelitian... 252

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bimbingan dan konseling merupakan "layanan bantuan yang diberikan baik secara perorangan maupun kelompok, agar mampu mandiri dan berkembang secara optimal dalam bidang bimbingan pribadi, bimbingan sosial, bimbingan belajar, dan bimbingan karir, melalui berbagai jenis layanan dan kegiatan pendukung berdasarkan norma-norma yang berlaku" (Prayitno 2001: 10). Ruang lingkup kegiatan bimbingan dan konseling di sekolah dasar mencangkup empat fungsi bimbingan yaitu pemahaman, pencegahan, pengentasan dan pengembangan. Mencangkup empat bidang yaitu bidang bimbingan, karir, sosial dan belajar. Mencakuplima kegiatan pendukung yaitu aplikasi instrumentasi, himpunan data, konferensi kasus, kunjungan rumah, dan alih tangan kasus. Serta mencakup tujuh jenis layanan yaitu layanan orientasi, informasi, penempatan penyaluran, pembelajaran, konseling individu, konseling kelompok dan bimbingan kelompok.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Menurut Prayitno (2004: 259) "layanan informasi merupakan kegiatan memberikan pemahaman kepada individu-individu yang berkepentingan tentang berbagai hal yang diperlukan untuk menjalani suatu tugas atau kegiatan, atau untuk menentukan arah suatu tujuan atau rencana yang dikehendaki". Dengan demikian, layanan informasi itu pertama-tama merupakan perwujudan dari fungsi

pemahaman dalam bimbingan dan konseling. Dalam pemberian layanan informasi kita juga bisa menggunakan media sebagai salah satu daya tarik untuk memotivasi siswa. "Media merupakan alat bantu yang menentukan taraf tercapai – tidaknya tujuan pengajaran" (Sudjana 2011: 1). Banyak sekali media yang digunakan oleh konselor dalam pemberian layanan, baik dalam pemberian layanan klasikal ataupun kelompok. Media yang sering digunakan tersebut antara lain seperti laptop, proyektor, papan tulis dan sebagainya. Ada juga beberapa yang mencoba menggunakan media cerita bergambar atau komik sebagai medianya.

Cerita bergambar atau komik merupakan "suatu bentuk kartun yang mengungkapakan atau memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembacanya" (Sudjana 2011: 64). Manfaat media dalam pengajaran akan memberikan pengajaran yang lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, selain itu bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan yang lebih baik.Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata – mata komunikasi verbal melalui penuturan kata – kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.

Sedangkan cerita bergambar atau komik itu sendiri termasuk kedalam jenis media grafis. Webster (dalam Sudjana 2011: 27) menyebutkan bahwa "grafis atau *Graphics* merupakan seni atau ilmu menggambar, terutama penggambaran mekanik". Dalam pengertian media visual, istilah *Graphics* atau *Graphics*

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Materials mempunyai arti yang lebih luas, bukan hanya sekedar menggambar. Cerita bergambar akhir – akhir ini juga sangat digemari dan disukai oleh anak – anak, terutama anak sekolah dasar. Pada umumnya mereka sangat menyukai bentuk kartun atau animasi yang membuat mereka bersemangat dan tertarik. Ciri khas kartun biasanya memakai karikatur, sindiran yang dilebih – lebihkan, perlambangan dan humor ringan. Ditambah kartun sangat mudah dijumpai pada zaman globalisasi seperti sekarang ini berkat kemajuan tekhnologi dan komunikasi yang sudah sangat maju.

Di zaman yang serba canggih seperti sekarang, kartun sangat populer bagi anak – anak. Tidak hanya kartun, hal – hal lain seperti film, tontonan, gaya hidup, gaya berbusana bahkan sampai permainan pun sangat modern. Sekarang permainan tradisional sudah tergerus jaman dan mulai tergeser oleh permainan modern yang disebut *Video Games.* Menurut John Naisbitt (dalam Senpai 2015: 115) "*Video Games* merupakan sebuah sistem partisipatoris dinamis yang dapat dikatakan sebagai sebuah aplikasi yang didukung oleh media tertentu untuk membantu penggunanya dalam menjalankan keinginan yang terdapat dalam aplikasi tersebut. Permainan tradisional dinilai sangat kuno dan tidak menarik lagi bagi anak – anak jaman sekarang sehingga banyak anak yang beralih bermain *Video Games.*

Video Games bukanlah hal yang asing lagi untuk didengar untuk kalangan remaja, dewasa dan terutama untuk kalangan anak-anak. Mulai dari *Video Games console* yang serinya sudah bermacam-macam, *Online Video Games, PC Video Games*, dan lain lain. *Video Games* dapat ditemukan dimana – mana, "ditempat –

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

tempat khusus seperti *Video Games center, mall,* bahkan di gang kampung" (Tridhonanto 2011:1). Selain itu *Video Games* juga dapat dengan mudah kita miliki dengan cara download atau membeli dan menyewanya dalam bentuk DVD ditempat tertentu. Oleh karena itu *Video Games* mempunyai potensi yang sangat besar dalam mempengaruhi orang yang memainkanya, terutama anak – anak.

Bermain *Video Games* juga mempunyai dampak positif yang dapat membantu anak dalam hal belajar dan dalam menyikapi kehidupanya. Beberapa dampak tersebut bisa kita contohkan seperti menggunakan *Video Games* sebagai media atau sarana dalam pembelajaran, *Video Games* juga dapat membantu anak dalam mengenal tekhnologi atau melek komputer. Video Games juga mampu mengasah koordinasi anatara gerakan mata dan tangan. "Fitur desain dari *game* interaktif ditemukan dapat meningkatkan ketrampilan visualisasi spasial dan atensi visual" (Priyatna 2012: 161).

Pengaruh *Video Games* memang sangat besar bagi orang yang memainkanya. Namun akhir – akhir ini *Video Games* justru lebih mempengaruhi perilaku siswa SD atau anak – anak dari pada remaja atau orang dewasa. Mereka menyukai, menggemari, bahkan sampai meniru apa yang dilakukan oleh adegan yang ada di dalam *Video Games* tersebut. Sebut saja yang paling populer di jaman sekarang dan yang sering dimainkan saat ini yakni *playstation* yang banyak sekali mengandung unsur kekerasan, *Video Games* android atau hp lainya juga seperti itu. Pihak sekolah sebaiknya memberikan informasi kepada siswa – siswa SD tersebut mengenai dampak atau pengaruh *Video Games* tersebut bagi mereka terutama dalam hal belajar. Mereka seakan – akan selalu terfokus pada *Video*

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Games dalam meluangkan waktunya yang sering kali menyebabkan mereka lupa akan tugas mereka seperti belajar dan makan karena ketagihan bermain *Video Games*.

Berbicara mengenai dampak positif dan negatif *Video Games*. Fenomena dilapangan yang terjadi adalah banyaknya siswa yang sangat suka bermain *Video Games*, dari hasil wawancara seluruh siswa kelas V pada tanggal 4 - 5 september 2015 di SD Negeri Ngijo 02 terlihat bahwa 90,1% siswa kelas V menunjukkan pemahaman yang rendah terhadap dampak bermain *Video Games*. Hal tersebut ditunjukkan dengan banyaknya siswa yang tidak bisa menjawab pertanyaan mengenai *Video Games* dan dampaknya bagi kehidupan mereka, kebanyakan dari mereka tidak dapat menjelaskan, menceritakan, dan membedakan dampak dari *Video Games* entah itu dampak positif maupun negatifnya bagi mereka. Data yang diperoleh dari hasil wawancara yaitu hanya 9,9% siswa yang sudah paham tentang dampak bermain *Video Games*. Butir wawancara terdiri dari 10 butir pertanyaan, dimana siswa sudah dianggap paham apa bila mereka sudah mampu menjawab dengan jelas dan benar minimal 7 dari 10 pertanyaan (70% dari seluruh pertanyaan). Total keseluruhan siswa terdiri dari 22 anak, dari semua siswa hanya 2 orang siswa saja yang mampu menjawab dengan benar 7 dari 10 pertanyaan tersebut. Sedangkan kriteria untuk paham pada kelas itu sendiri adalah 70%. Maka kelas tersebut dikatakan belum paham karena hanya 9,9% siswanya saja yang mampu menjawab dengan benar. Hal ini dikuat kan dengan data seperti yang dilansir oleh *Viva news* bahwa Video Games 91% mengandung unsure kekerasan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

dan sisanya acara televise mencapai 70% karena kurangnya pemahaman anak tentang hal tersebut.

Fenomena yang ada di kelas V SD Negeri Ngijo 02 menunjukkan banyak siswa yang suka bermain *Video Games*, dan hampir seluruh siswa belum memahami dampaknya. Apabila hal tersebut terus dibiarkan maka hal ini akan menghambat atau mengganggu belajar dan konsentrasi individu tersebut didalam kelas. Hal tersebut juga akan berdampak ke perilaku anak yang cenderung bisa menjadi antisosial, pemurung, penyendiri dan akan menyebabkan siswa lebih suka menirukan hal yang ada didalam *Video Games* tersebut seperti berkelahi, berkata kasar bahkan membunuh, hal ini sangatlah penting untuk ditangani. Hal ini sangat penting untuk dibahas karena di era globalisasi yang maju ini *Video Games* sudah dapat ditemui di berbagai tempat seperti *Video Games center* dari dalam kota sampai pedesaan. Tak jarang tempat tersebut sangat dipenuhi anak – anak dan remaja. *Video Games* atau permainan video elektronik tidak lagi dikenal di kota saja namun sudah meluas ke kota – kota kecil maupun pedesaan. Jika hal tersebut diabaikan dan tidak diberikan pemahaman yang benar tentang bermain *Video Games* dan dampaknya bagi mereka, maka akan ada banyak dampak yang akan berpengaruh pada pemainya terlebih dampak negatif dari *Video Games*.

Untuk memberikan informasi mengenai dampak *Video Games* pada siswa, maka dari itu penulis sangat tertarik menggunakan layanan informasi dengan menggunakan media cerita bergambar. Dengan layanan Informasi ini diharapkan siswa dapat memantapkan pemahamanya tentang dampak bermain *Video Games*. Dalam pemberian layanan informasi ini juga akan menggunakan media cerita

bergambar. Media ini diharapkan akan menjadikan para siswa lebih paham dan tertarik dalam mengikuti layanan serta mampu memahami dengan yakin apa saja dampak *Video Games* bagi mereka. Melalui media ini juga diharapkan para siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti layanan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Layanan Informasi Media Cerita Bergambar terhadap Pemahaman Siswa tentang Dampak Bermain *Video Games* pada Siswa Kelas V SD Negeri Ngijo 02 Gunungpati Semarang Tahun Ajaran 2015/2016".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat dirumuskan masalah utama dalam penelitian yaitu "Apakah ada perbedaansebelum dan sesudah mendapat layanan informasi menggunakan media cerita bergambar terhadap pemahaman siswa tentang dampak bermain Video Games?". Rumusan masalah utama tersebut kemudian dijabarkan menjadi tiga rumusan masalah meliputi:

1 Bagaimana pemahaman siswa kelas V SD Negeri Ngijo 02 Semarang tentang dampak bermain *Video Games* sebelum mengikuti layanan informasi menggunakanmedia cerita bergambar?

2 Bagaimana pemahaman siswa kelas V SD Negeri Ngijo 02 Semarang tentang dampak bermain *Video Games* sesudah mengikuti layanan informasi menggunakanmedia cerita bergambar?

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

3 Bagaimana perbedaan pemahaman siswa kelas V SD Negeri Ngijo 02 Semarang tantang dampak bermain *Video Games* sebelum dan sesudah mengikuti layanan informasi menggunakan media cerita bergambar ?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dilaksanakan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah di atas adalah untuk mengetahui dan menliti pengaruh layanan informasi media cerita bergambar terhadap pemahaman siswa kelas V SD Negeri Ngijo 02 Semarang mengenai dampak bermain Video Games. Adapun secara lebih rinci tujuan dari kegiatan penelitian ini adalah:

1 Mengetahui pemahaman siswa kelas V SD Negeri Ngijo 02 Semarang tentang dampak bermain *Video Games* sebelum mengikuti layanan informasi menggunakanmedia cerita bergambar.

2 Mengetahui pemahaman siswa kelas V SD Negeri Ngijo 02 Semarang tentang dampak bermain *Video Games* sesudah mengikuti layanan informasi menggunakan media cerita bergambar.

3 Mengetahui perbedaan pemahaman siswa kelas V SD Negeri Ngijo 02 Semarang tentang dampak bermain *Video Games* sebelum dan sesudah mengikuti layanan informasi menggunakan media cerita bergambar.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu manfaat secara teoritis dan praktis. Adapun manfaat tersebut adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

1 Sebagai bahan masukan dalam mengembangkan kajian keilmuan di bidang bimbingan dan konseling khususnya layanan Informasi dan dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk mengadakan penelitian-penelitian selanjutnya.

2 Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang mengatasi masalah pemahaman tentang dampak bermain Video Games siswa melalui Layanan Informasi dengan menggunakan media cerita bergambar.

1.4.2 Manfaat Praktis

1 Bagi kepala sekolah, informasi dari hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu rumusan alternatif dalam mengembangkan Layanan Bimbingan Konseling maupun dalam mengembangkan metode pembelajaran dalam kelas.

2 Bagi guru kelas dapat menjadi acuan untuk mengembangkan metode pembelajaran dalam kelas.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

1.5 Sistematika Penulisan Skripsi

Untuk mempermudah dalam menelaah skripsi ini, maka perlu disusun sistematika skripsi. Penulisan skripsi ini terdiri atas tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian inti dan bagian akhir dari skripsi.

1.5.1 Bagian Awal

Bagian awal skripsi memuat tentang halaman judul, persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, pernyataan, motto, persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar diagram, dan daftar lampiran.

1.5.2 Bagian Isi

Bagian isi skripsi terdiri atas lima bab, yaitu pendahuluan, tinjauan pustaka, metode penelitian, hasil penelitian dan pembahasan, penutup.

Bab 1 Pendahuluan. Pada bab ini dijelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika skripsi.

Bab 2 Tinjauan Pustaka. Pada bab ini berisi mengenai kajian pustaka dan teori yang relevan dengan tema dalam skripsi ini, yang meliputi latar belakang teoritis yang membahas tentang teori-teori yang melandasi penelitian yakni (1) penelitian terdahulu, (2) pemahaman, pegertian pemahaman, indikator pemahaman, (3) dampak bermain *Video Games* meliputi damapak positif dan negatif bermain *Video Games*, (4) layanan informasi meliputi pengertian layanan informasi, tujuan layanan informasi, jenis layanan informasi, (5) media cerita bergambar meliputi pengertian, manfaat media cerita bergambar (6) pengaruh layanan informasi media cerita bergambarterhadap pemahaman siswa tentang dampak bermain Video Games.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Bab 3 Metode Penelitian, yang menguraikan tentang rancangan penelitian, prosedur penelitian, subjek penelitian prosedur penyusunan instrumen, validitas dan reliabilitas instrumen, dan teknik analisis data yang digunakan.

Bab 4 Hasil Penelitian dan Pembahasan. Pada bab ini dijelaskan tentang persiapan penelitian, pelaksanaan penelitian, hasil analisis data secara statistik dan pembahasan.

Bab 5 Penutup. Pada bab ini berisi tentang penyajian simpulan hasil penelitian dan penyajian saran sebagai implikasi dari hasil penelitian.

1.5.3 Bagian Akhir

Bagian akhir skripsi ini memuat tentang daftar pustaka dan lampiran-lampiran yang mendukung penelitian ini.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan diuraikan mengenai tinjauan pustaka yang mendukung penelitian meliputi: (1) penelitian terdahulu, (2) pemahaman dampak bermain *Video Games* meliputi pemahaman, pegertian pemahaman, kriteria pemahaman, pengertian Video Games, genre atau jenis Video Games, dampak positif dan negatif bermain *Video Games*, (3) layanan informasi media cerita bergambar meliputi pengertian layanan informasi, tujuan layanan informasi, jenis layanan informasi, pengertian media, pengertian cerita bergambar, manfaat media cerita bergambar (4) pengaruh layanan informasi media cerita bergambar terhadap pemahaman siswa tentang dampak bermain *Video Games*, (5) hipotesis.

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah penelitian-penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya oleh peneliti lain. Tujunnya adalah sebagai bahan masukan bagi pemula dan untuk membandingkan antara peneliti yang satu dengan yang lain. Adapun penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan topik penelitian ini antara lain dipaparkan dibawah.

Penelitian yang dilakukan oleh Suciati (2013) tentang konseling keluarga *I-CHACO-E* untuk mengurangi kecanduan bermain *Game* menunjukan bahwa "implementasi model konseling keluarga untuk mengurangi kecanduan bermain

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Game di SMP Negeri 2 Banjarharjo memberikan dampak yang positif untuk mengurangi kecanduan bermain *Game* siswa. Hasil uji lapangan model konseling keluarga untuk mengurangi kecanduan bermain *Game* menunjukkan bahwa: (1) guru BK memiliki wawasan baru tentang model konseling keluarga yang belum ada di sekolah, guru BK dalam merencanakan konseling keluarga lebih memperhatikan aspek perkembangan, kebutuhan siswa, masalah siswa, kelayakan tempat dan waktu pelaksanaan, (2) model konseling keluarga model i-CACHO-edapat diimplementasikan dengan baik pada SMP Negeri 2 Banjarharjo, (3) Siswa setelah melaksnakan konseling keluarga untuk mengurangi kecanduan bermain Game dilaksanakan, memberikan dampak positif bagi siswa, yaitu berkurangnya tingkat kecanduan Game siswa dari kategori tinggi menjadi kategori sedang, (4) Adanya kerja sama antar komponen lainnya di lingkungan sekolah tentang pemahaman layanan konseling keluarga".

Penelitian yang dilakukan oleh Taufik Agung Pranowo, dkk (2014) tentang pengembangan media bimbingan dan konseling melalui komik edukasi untuk meningkatkan motivasi belajarsiswa sekolah dasar. hasil yang didapat dalam penelitian ini adalah "media komik edukasi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa MI Ma'arif Grabag. Hal ini di buktikan dengan data yang didapat dengan membandingkan sebelum layanan BK (pre test) dengan komik edukasi dan setelah layanan BK (post test) dengan menggunakan komik edukasi".

Selajutya penelitian yang dilakukan oleh Panggih Wahyu Nugroho (2014) tentang pengembangan layanan informasi belajar berbantuan multimedia untuk meningkatkan kebiasaan belajar siswa. Pengembangan layanan informasi belajar

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

berbantuan multimedia berangkat dari hasil analisis kebutuhan (need assesment) relevan dengan kebutuhan di lapangan yang menunjukkan perlunya suatu layanan untuk meningkatkan kebiasaan belajar siswa di SMPN 1 Sawoo. Berdasarkan hasil uji coba produk, diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor rata-rata kebiasaan belajar sebelum menerima layananan informasi belajar dan skor rata-rata kebiasaan belajar sesudah menerima layananan informasi belajar.

Perbedaan tersebut kemudian dibuktikan dengan uji beda yang menunjukan adanya perbedaan kebiasaan antara pre test dan post test. Setelah dilihat lebih mendalam kemudian diketahui bahwa peningkatan yang paling mencolok terjadi pada aspek merencanakan belajar. Sedangkan pada aspek lain hanya terjadi perubahan yang sangat sedikit. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan rata-rata skor pada setiap aspek. Berdasarkan penjelasan tersebut kemudian dapat disimpulkan bahwa layanan informasi belajar berbantuan multimedia efektif untuk meningkatkan kebiasaan belajar siswa.

Mengacu pada tiga penelitian terdahulu di atas dapat disimpulkan bahwa layanan informasi media cerita bergambar dapat berpengaruh terhadap pemahaman siswa tentang dampak bermain *Video Games*. Layanan tersebut terbukti efektif dilihat dari penelitian terdahulu yang sudah dijelaskan. Layanan informasi media cerita bergambar diharapkan juga dapat berpengaruh terhadap hal lain seperti motivasi belajar siswa dan dapat dijadikan alternatif layanan bimbingan konseling di sekolah.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.2 Pemahaman tentang Dampak Bermain Video Games

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai: (1) Pengertian pemahaman, (2) Kriteria pemahaman, (3) Pengertian *Video Games*, (4) Jenis atau *rating Video Games*, (5) Dampak bermain *Video Games*, (6) Dampak positif bermain *Video Games*, dan (7) Dampak negatif bermain *Video Games*..

2.2.1 Pengertian Pemahaman

Pemahaman merupakan terjemahan dari *Comprehension*. Purwadinata (dalam Emiliani, 2000: 7) menyatakan bahwa, "Paham artinya "mengerti benar", sehingga pemahaman konsep artinya mengerti benar tentang konsep". Driver (dalam Suzana, 2003: 22) menyatakan bahwa, "Pemahaman adalah kemampuan untuk menjelaskan suatu situasi atau suatu tindakan". Bloom (dalam Waluya, 2008) mengatakan pemahaman konsep adalah "kemampuan menangkap pengertian-pengertian seperti mampu mengungkapkan suatu materi yang disajikan kedalam bentuk yang lebih dipahami, mampu memberikan interpretasi, dan mampu mengaplikasikannya". Selanjutnya Santrock (2008: 351), Pemahaman konsep adalah aspek kunci dari pembelajaran. Salah satu tujuan pengajaran yang penting adalah membantu murid memahami konsep utama dalam suatu subjek, bukan hanya mengingat fakta-fakta yang terpisah-pisah.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat dikatakan bahwa pemahaman adalah kemampuan untuk mengetahui, menjelaskan dan menarik bahwa pemahaman adalah kemampuan untuk mengetahui, menjelaskan dan menarik kesimpulan dari apa yang dipelajari. Dikatakan demikian karena untuk menuju

ke arah pemahaman perlu diikuti dengan belajar dan berpikir. Pemahaman merupakan proses, perbuatan dan cara memahami.

2.2.2 Kriteria Pemahaman

Cara untuk mengetahui keberhasilan dari sebuah pemahaman yakni, target atau individu yang ditingkakan pemahamanya mampu menjelaskan serta mendeskripsikan kembali pemahaman baru yang diperolehnya. Bloom (dalam Waluya, 2008) mengatakan pemahaman konsep adalah "kemampuan menangkap pengertian-pengertian seperti mampu mengungkapkan suatu materi yang disajikan kedalam bentuk yang lebih dipahami, mampu memberikan interpretasi, dan mampu mengaplikasikannya". Bisa dengan cara menarik minat individu atau kelompok tersebut dengan media yang bagus atau permainan yang unik.

2.2.3 Pengertian *Video Games*

Video Games adalah permainan yang menggunakan media elektronik, merupakan sebuah hiburan berbentuk multimedia yang di buat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan sesuatu sehingga adanya kepuasaan batin. Menurut John Naisbitt (dalam Senpai 2015: 115) "*Digital Games* atau *Video Games* merupakan sebuah sistem partisipatoris dinamis yang dapat dikatakan sebagai sebuah aplikasi yang didukung oleh media tertentu untuk membantu penggunanya dalam menjalankan keinginan yang terdapat dalam aplikasi tersebut. Sebuah Video Games bisa dikarakterisasi dari "apa yang pemain lakukan". *Video Games* adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Dari pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa *Video Games* adalah permainan yang menggunakan media elektronik, merupakan sebuah hiburan berbentuk multimedia yang di buat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan kepuasan. Selain itu *Video Games* juga merupakan sarana bersenang – senang. *Video Games* dapat membantu meredakan kepenatan.

2.2.4 Jenis atau Rating *Video Games*

Sistem rating dalam *Video Games* dikembangkan dengan tujuan untuk membantu orang tua agar lebih mudah mengidentifikasi kesesuaian konten *video Video Games* dengan usia anak – anak. ESRB atau yang biasa disebut *Entertaintment Software Rating Board* membagi *Video Games* dalam beberapa jenis sesuai dengan rating atau tingkat usia pemainya. Rating ESRB dibuat berbasis usia anak, dilengkapi dengan deskriptor konten: kekerasan, darah dan jenis luka, bahasa, *lyrics*, ungkapan kebencian, ketelanjangan atau porno (*nudity*), tema – tema seksual dan agresif, perjudian, tembakau, alkohol, dan penggunaan narkoba. ESRB juga memiliki peringkat untuk *Video Games* edukasi dan informasi. Berikut rating yang disusun oleh ESRB :

1 EC (*Early Childhood*); merupakan *Video Games* yang cocok untuk anak usia 3 tahun atau lebih tua. Tidak mengandung konten yang tidak tepat untuk anak – anak di usia ini.

2 E (*Everyone*); merupakan *Video Games* yang cocok untuk anak usia 6 tahun atau lebih tua. Disini dapat berisi kekerasan minimal, beberapa kerusakan komikal (misal, komedi *slapstick*), atau ada penggunaan bahasa yang kasar.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

3 T (*Teen*); merupakan *Video Games* yang cocok untuk anak usia 13 tahun atau lebih tua. Memungkinkan berisi kekerasan, penggunaan bahasa yang ringan atau kuat, dan/atau terdapat tema – tema sugestif

4 M (*Mature*); merupakan *Video Games* yang cocok untuk anak usia 17 tahun atau lebih tua. Dapat mengandung unsur kekerasan yang lebih intens, penggunaan bahasa untuk kategori remaja, dan mungkin pula berisi tema – tema seksual dewasa.

5 AO (*Adult Only*); *Video Games* yang hanya cocok untuk orang dewasa. Dapat berisi grafikal seks dan/atau kekerasan. Biasanya *Video Games* ini tidak untuk dijual atau disewakan kepada siapa pun dengan usia dibawah 18 tahun.

Dalam penelitian ini jenis atau *rating video games* akan dijelaskan kepada siswa, sehingga materi tersebut menjadi materi tambahan untuk memberikan informasi kepada siswa tentang dampak bermain *video games*. Selain memberikan informasi tersebut, dalam penelitian ini jenis atau *rating video games* diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada siswa agar dapat membedakan *video games* yang cocok mereka mainkan.

2.2.5 Dampak Bermain *Video Games*

Seiring perkembangan *Video Games*, akan membawa pengaruh terhadap pengguna Video Games. Adapun pengaruh yang terjadi bagi para pengguna Video Games yakni semakin bergantung bahkan bisa jadi kecanduan Video Games. Sebagian besar pengguna *Video Games* adaalah geenerasi muda yang memilik masa depan sehingga segala sesuatu yang dilakukan berorientasi ke depan dan berkeinginan untuk maju. Memiliki orientasi kedepan merupakan sifat positif jika

didasarkan pada pikiranyang benar dan kuat, agar tidak terjerumus pada hal – hal yang justru destruktif.

Menurut hasil suatu laporan dari *Harvard Center for Risk Analysis* dalam buku "*How the Video Gamesr generation is changing the work place*" menyatakan bahwa "diantara 50 *Video Games* yang mendapat rating E (*Everyone*) 35 diantaranya mengandung tindak kekerasan yang disengaja. Tindakan kekerasan berkisar antara 1,5% dari waktu permainan total dari Video Games hoki, sampai 91% dari Video Games aksi, dan 27% sisanya menunjukan kematian orang akibat suatu bentuk kkerasan. Survey tersebut secara tidak langsung menyimpulkan bahwa ada hubungan kuat antara kekerasan dan *Video Games*" (Priyatna 2012).

Tidak selamanya *Video Games* mengandung unsur negatif. *Video Games* juga dapat membantu perkembangan sensorikdan motorik pemainya. Manfaat tersebut juga tidak hanya dirasakan oleh anak – anak, pemain dewasa pun juga mendapatkan berbagai pengaruh positif tersebut. *Video Games* dengan sifat dasarnya sebagai media hiburan juga dapat menjadi salah satu pilihan utama dalam medikasi terhadap PTSD (*Post Traumatic Stress Dissorder*) (Lawrence De Silva, & Henley, 2010). Aspek kognitif dan sensorik dari *video Video Games* pada akhirnya juga bermanfaat bagi militer Amerika sebagai sarana latihan prajurit Amerika (Bohemia Interactive, 2012 ; Nieborgh, 2004).

Kesimpulan dari penjelasan diatas mengatakan bahwa tidak semua Video Games menimbulkan kerugian bagi penggunanya. Banyak juga manfaat yang dapat diperoleh dari bermain Video Games bagi penggunanya. Manfaat dan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

kerugian tersebut dapat disikapi dengan baik apabila kita mampu memilah dan memilih *Video Games* yang baik untuk kita.

2.2.6 Dampak positif bermain Video Games

Banyak sekali dampak positif dari bermain *Video Games.* Dampak tersebut bisa saja dimanfaatkan sebagai hiburan atau untuk mengembangkan kemampuan seseorang. Berikut adalah dampak positif dari bermain Video Games secara rinci yang dapat bermanfaat bagi seseorang :

2.2.6.1 Dampak Edukasional

Merupakan dampak yang berpengaruh terhadap pengetahuan seseorang. Menurut Priyatna (2012: 161) dampak positif yang dapat di sebabkan oleh *Video Games* tersebut adalah sebagai berikut:

1. Menurut menurut peneliti yang mempelajari Video Games elektronik percaya bahwa *Video Games* dapat memberi pelatihan melek komputer bagi anak – anak.
2. Fitur desain dari Video Games interaktif ditemukan dapat meningkatkan ketrampilan visualisasi spasial dan atensi visual.
3. Ada beberapa pernyatan yang menyatakan bahwa *Video Games* juga berdampak positif bagi penggunanya.

Pernyataan dari *National Institute on Media and the Family* tentang dampak edukasi dari *Video Games* adalah sebagai berikut :

1. *Video Video Games* memperkenalkan anak pada teknologi komputer.
2. Beberapa *Video Games* memberikan latihan dalam pemecahan masalah dan logika.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

3. Pemain Video Games akan diperkenalkan pada teknologi informasi.

Dr. Patricia Greenfield, profesor departemen psikologi UCLA (*University of California Los Angeles*), menemukan bahwa ketrampilan kognitif dari Video Games memang berbeda dari generasi – generasi sebelumnya. Generasi Video Games berfokus pada ketrampilan visual – spasial, para mental, dan menjadikan komputer sebagai alat. Misal Video Games yang mengajak anak – anak untuk dapat melihat sebuat bentuk dalam pikiran mereka tanpa perlu benar – benar melakukanya. Aktivitas ini akan membeuat mereka terbiasa dengan dunia 3D. Selain itu Video Games secara umum juga mempunyai manfaat edukasi bagi anak seperti :

1. Mengembangkan imajinasi dan intelektual anak.
2. Mempelajari dan meningkatkan ketrampilan seperti berpikir strategik dan kreatif.
3. Melatih kosentrasi
4. Melatih kinerja otak, ingatan jangka pendek, daya nalar, dan mengembangkan kemampuan seperti membaca, matematika, serta pemecahan masalah.
5. Melatih koordinasi mata dan tangan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulakan bahwa dampak positif edukasional bermain Video Games adalah sebagai berikut :

1. *Video Video Games* memperkenalkan anak pada teknologi komputer.
2. Beberapa *Video Games* memberikan latihan dalam pemecahan masalah dan logika.
3. Pemain *Video Games* akan diperkenalkan pada teknologi informasi.

4. Melatih kinerja otak, ingatan jangka pendek, daya nalar, dan mengembangkan kemampuan seperti membaca, matematika, serta pemecahan masalah.
5. Melatih koordinasi mata dan tangan
6. Mengembangkan imajinasi dan intelektual anak.
7. Mempelajari dan meningkatkan ketrampilan seperti berpikir strategik dan kreatif.
8. Melatih kosentrasi
9. Menampilkan konsep dan alur yang dapat menyampaikan informasi secara partisipatf (dapat diikuti oleh pemain)
10. Mempunyai efek ataupun pengaruh baik dalam perkembangan kognitif

2.2.6.2 Dampak Kekerasan

Dampak kekerasan merupakan dampak yang berakibat pada sifat destruktif atau keras pada penggunanya, namun Video Games kekerasan juga mengandung beberapa unsur positif didalamnya. Seperti yang telah dijelaskan pada pembahasan diata yang menyatakan bahwa 91% dari Video Games aksi menampilkan unsur kekerasan. Tidak banyak dampak positif yang dapat kita peroleh dari Video Games bergenre kekerasan, dampak tersebut antara lain :

1. Pada sebuah penelitian ditemukan bahwa mengurangi waktu menonton televisi dan bermain *video Video Games* menjadi dibawah tujuh jam seminggu dapat menurunkan agresi verbal sebesar 50% dan agresi fisik 40% pada anak atau siswa sekolah dasar kelas 3 dan 4.
2. Terciptanya sikap yang lebih positif, yakin, dan tumbuhnya harapan pada solusi agresif saat bertemu masalah interpersonal.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.2.6.3 Dampak Lainya

Ada beberapa pernyatan yang menyatakan bahwa *Video Games* juga berdampak positif bagi penggunanya. Pernyataan dari *National Institute on Media and the Family* tentang dampak kesehatan dari *Video Games* adalah sebagai berikut

1. Video Games dapat memberikan latihan dalam penggunaan otot motorik halus dan ketrampilan – ketrampilan spasial.
2. Beberapa Video Games memiliki aplikasi terpeutik pada pasien tertentu
3. Dan Video Games itu menghibur

Secara umum Video Games memang bisa bermanfaat bagi kesehatan. Berikut adalah beberpa manfaat lain bermain Video Games untuk anak – anak bagi kesehatan mereka :

1. *Video Games* mampu mngatasi masalah obesistas bagi kalangan anak – anak.
2. *Video Games* dapat mengalihkan perhatian anak – anakyang sedang menderita sakit kronis .

Selain itu Video Games juga bermanfaat bagi aspek kehidupan yang lainya seperti:

1. *Video Games* terutama *Video Games online* dapat berfungsi sebagai wadah bersosialisasi dengan pemain lai bahkan pemain dari kota, pulau, atau negara lain.
2. *Video Games* yang dimainkan di komputer atau Video Games seperti *Play Station* dan *Xbox* memungkinkan pemainya untuk dapat berhubungan dengan orang lain melalui internet lewat fasilitas teks, video, *chat*, ataupun suara.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

3. Roland Barthes seorang sosiolog menyebutkan bahwa untuk anak – anak, mainan adalah sarana sosialisasi untuk menjadi dewasa.
4. Video Games memberikan peluang bermain bersama antara orang tua dan anak.

2.2.7 Dampak Negatif bermain Video Games

Sama Halnya dengan dampak positif diatas, Video Games juga mempunyai dampak negatif yang sering kali ditemui. Banyak sekali dampak negatif dari bermain *Video Games.* Seperti damapk positif yang telah dibahas, dampak negatif juga masuk dalam bidang – bidang tertentu seperti Edukasi, Kekerasan, Kesehatan, dan Sosial. Bahakan ada yang lebih parah dari itu, yakni bidang Porno. Dampak tersebut bisa saja mengganggu seseorang dalam kehidupanya. Berikut adalah dampak negatif dari bermain Video Games secara rinci yang dapat merugikan :

2.2.7.1 Dampak Edukasional

Merupakan dampak yang berpengaruh terhadap pengetahuan seseorang. Dampak negatif terhadap edukasi yang dapat di sebabkan oleh *Video Games* adalah sebagai berikut :

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

1. Ada beberapa penelitian yang menyebutkan bahwa satu dari empat anak (26%) mengakui bahwa *video Video Games* itu kadang – kadang suka mengganggu pekerjaan rumah dan performa akademis.
2. Prestasi akademik bisa saja menjadi turun akibat dari bermain *Video Games* secara berlebihan.

3. *Video Games Online* membuat kecanduan karena dalam Video Games dituntut untuk melakukan banyak hal agar tidak tertinggal dengan orang lain, dengan tuntutan semua ituanak biasanya lebih menyita waktu didepan Video Games yang dia sukai. Sehingga dapat menyebabkan kecanduan yang berakibat berkurangnya waktu istirahat dan belajar anak serta mempengaruhi produktivitasnya bekerja

Untuk pertama kalinya, ditemukan sampel secara acak seorang remaja yang menunjukan kurangnya aktivitas dalam daerah tertentu pada otak frontal setelah seminggu bermain video Video Games kekerasan di rumahnya", kata Yang Wang MD, asisten profesor riset di *Departement of Radiology and Imaging Sciences* di Indiana University School of Medicine di Indianapolis, Amerika Serikat, seperti dilansir laman *TG Daily*. Otak remaja tersebut semuanya dipindai menggunakan fMRI di awal – awal penelitian dan akan dilakukan tindak lanjut pada satu dan dua minggu kemudian. Setelah satu minggu, hasilnya menunjukan bahwa kelompok yang bermain *video Video Games* kekerasan memiliki aktivitas yang kurang *lobusinferior frontal* otak kirinya. Juga pada bagian *anterior cingulate cortex* selama tugas menghitung.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.2.7.2 Dampak Kekerasan

Merupakan efek atau dampak terbesar yang paling berpengaruh terhadap pengunanya terutama anak – anak. Berikut akan dijelaskan efek negatif berupa kekerasan dari *Video Games* yang sangat berbahaya bagi pengunanya :

1. Sebuah penelitian menyatakan bahwa *video Video Games genre* kekerasan berkontribusi sebesar 13% sampai 22% perilaku kekerasan remaja.

2. Studi lain menemukan bahwa remaja dengan profil psikologis standar apabila menghabiskan banyak waktu bermain *video Video Games* kekerasan hampir 10 kalo (38%) lebih berpotensi terlibat dalam perkelahian dibandingkan remaja yang sama – sama bermain Video Games namun tidak bermain Video Games genre kekerasan (4%).
3. Dalam sebuah studi meta – analisis dari 35 penelitian yang melibatkan lebih dari 4000 peserta, yang sekitar setengah (46%) diantaranya adalah anak usia dibawah 18 tahun, ditemukan bahwa bermain Video Games kekerasan secara signifikan meningkatkan gairah fisiologis dan perasaan marah atau permusuhan, dan secara signifikan mengurangi perilaku prososial membantu orang lain.
4. Video Games dapat meningkatkan agresifitas anak untuk melakukan kekerasan.
5. Adanya peningkatan agresif atau sikap mudah bermusuhan (*hostile*).
6. Anak – anak mempelajari perilaku agresif dari mengamati dan akan menghidupkan kembali perilaku tersebut jika bertemu dengan konteks situasional yang cukup mirip (meniru).

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Anak dapat melampiaskan kemarahan atau kekesalanya tanpa mendapat respon dari pihak lawan. Artinya, dia adalah pengendali penuh. Hal ini berpotensi membuat anak tidak suka dikendalikan dan cenderung menjadi pengendali atau pengatur.

2.2.7.3 Dampak Lainya

Video Games memang sangat dominan dalam hal edukasi dan kekerasan. Namun selain itu ternyata *Video Games* juga dapat merusak kesehatan kita. Berikut adalah beberpa dampak negatif bermain *Video Games* bagi kesehatan :

1. Terus – menerus menatap layar dalam jangka waktu yang lama dalam bermain *Video Games* menyebabkan masalah pada penglihatan mata.
2. Dan duduk terus menerus pada satu tempat saat bermain *Video Games* menyebabkan masalah pada tulang, sendi, otot, dan stress berulang.

Selain merusak kesehatan, Video Games juga sering kali menimbulkan hal negatif yang lainya seperti berikut ini :

1. Anak cuma dilatih berkomunikasi dengan benda mati sehingga sensivitas dan kepedulian terhadap lingkungan disekitarnya rendah
2. Saat melihat konen porno, sisitim limbik manusia akan bekerja sehingga keluarlah dofamin atau hormon kenikmatan.
3. Menyebabkan pelecehan seksual terhadap anak terutama perempuan dari lawan jenisnya
4. Apabila tidak ada pengawasan akan membuat kecanduan
5. Efek penggunaan teknologi yang berkaitan dengan radiasi atau gangguan penglihatan
6. Selain itu Video Games juga dapat mengganggu hubungan komunikasi sosial anak dengan orang tua, teman, dan lingkunganya

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

7. Membentuk anak untuk menjadi pribadi yang tertutup (isolasi diri)

Terkait dampak positif dan negatif bermain *video games*, dampak tersebut akan di jelaskan dalam materi yang akan disampaikan dalam penelitian. Dampak tersebut juga akan berkaitan dalam skenario atau dialog dalam media cerita bergambar yang akan diberikan kepada siswa.

2.3 Layanan Informasi Media Cerita Bergambar

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai: (1) Pengertian Layanan Informasi, (2) Tujuan Layanan Informasi, (3) Jenis Informasi, (4) Pengertian media Cerita Bergambar, dan (5) Manfaat Media Cerita Bergambar.

2.3.1 Pengertian Layanan Informasi

Menurut Prayitno &Erman Amti (2004: 259) layanan informasi adalah kegiatan memberikan pemahaman kepada individu-individu yang berkepentingan tentang berbagai hal yang diperlukan untuk menjalani suatu tugas atau kegiatan, atau untuk menentukan arah suatu tujuan atau rencana yang dikehendaki. Dengan demikian, layanan informasi itu pertama-tama merupakan perwujudan dari fungsi pemahaman dalam bimbingan dan konseling. Sedangkan Winkel & Sri Hastuti (2006: 316) menjelaskan bahwa layanan informasi adalah usaha untuk membekali para siswa dengan pengetahuan tentang data dan fakta dibidang pendidikan sekolah, bidang pekerjaan dan bidang perkembangan pribadi-sosial, supaya mereka dengan belajar tentang lingkungan hidupnya lebih mampu mengatur dan merencanakan kehidupannya sendiri. Program bimbingan yang tidak memberikan layanan pemberian informasi akan menghalangi peserta didik untuk berkembang

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

lebih jauh, karena mereka membutuhkan kesempatan untuk mempelajari data dan fakta yang dapat mempengaruhi jalan hidupnya. Namun mengingat luasnya informasi yang tersedia dewasa ini, mereka harus mengetahui pula informasi manakah yang relevan untuk mereka dan mana yang tidak relevan, serta informasi macam apa yang menyangkut data dan fakta yang tidak berubah dan yang dapat berubah dengan beredarnya roda waktu. Menurut Ahmad Juntika Nurihsan (2009: 19), layanan informasi merupakan layanan memberi informasi yang dibutuhkan individu yang bertujuan agar individu memiliki pengetahuan yang memadai tentang dirnya, lingkungannya maupun sumber-sumber belajar. Pengertian lain dari 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 (Depdiknas, 2008: 225)

Dari beberapa pengertian tentang layanan informasi diatas dapat diambil kesimpulan bahwa layanan informasi adalah suatu kegiatan atau usaha untuk membekali para siswa tentang berbagai macam pengetahuan supaya mereka mampu mengambil keputusan secara tepat dalam kehidupannya.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.3.2 Tujuan Layanan Informasi

Ifdil menjelaskan tujuan layanan informasi ada dua macam yaitu secara umum dan khusus.Secara umum agar terkuasainya 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 mengarahkan diri sesuai dengan kebutuhannya tersebut dan akhirnya dapat mengaktualisasikan dirinya.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan layanan informasi adalah supaya para siswa memperoleh informasi yang relevan dalam rangka memilih dan mengambil keputusan secara tepat guna pencapaian pengembangan diri secara optimal. Dalam penelitian ini tujuan dari layanan informasi adalah membekali siswa dengan berbagai informasi tentang potensi diri sehingga siswa mampu meningkatkan pemahaman potensi diri guna mencapai kualitas hidup yang lebih baik

2.3.3 Jenis – jenis Informasi

Menurut Prayitno & Erman Amti (2004: 261) pada dasarnya jenis dan jumlah informasi tidak terbatas. Namun, khusunya dalam rangka pelayanan bimbingan dan konseling, hanya akan dibicarakan tiga jenis informasi, yaitu (1) informasi pendidikan, (2) informasi jabatan, (3) informasi sosial budaya.

2.3.3.1 Informasi Pendidikan

Norris, Hatch, Engelkes & Winborn (1977) menekankan bahwa informasi pendidikan meliputi data dan keterangan yang sahih 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 amat penting.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.3.3.2 Informasi Jabatan

Saat – saat transisi dari dunia pendidikan ke dunia kerja sering merupakan masa yang sangat sulit bagi banyak orang muda. 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 :

1. Struktur dan kelompok – kelompok jabatan/pekerjaan utama.
2. Uraian tugas masing – masing jabatan/pekerjaan
3. Kualifikasi tenaga yang diperlukan untuk masing – masing jabatan.
4. Cara – cara atau prosedur penerimaan.
5. Kondisi kerja.
6. Kesempatan – kesempatan untuk pengembangan karier.
7. Fasilitas penunjang untuk kesejahteraan pekerjaan seperti kesehatan, olahraga dan rekreasi, kesempatan bagi anak – anak, dan sebagainya.

2.3.3.3 Informasi Sosial Budaya

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Dalam pemberian informasi sosial – buadaya informasi harus meliputi :

1 Macam – macam suku bangsa.

2 Adat istiadat dan kebiasaan – kebiasaaan.

3 Agama dan kepercayaan

4 Bahasa, terutama istilah – istilah yang dapat menimbulkan kesalahpahaman suku bangsa lainya.

5 Potensi – potensi daerah.

6 Kekhususan masyarakat atau daerah tertentu.

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.

2.3.4 Tahapan Layanan Informasi

Pelaksanaan layanan informasi menempuh tahapan-tahapan sebagai beriku:

1) Tahap perencanaan yang mencakup :
   a) Identifikasi kebutuhan akan Informasi bagi calon peserta layanan
   b) Menetapkan materi Informasi sebagai isi layanan
   c) Menetapkan subyek layanan
   d) Menyiapkan nara sumber
   e) Menyiapkan prosedur, perangkat dan media layanan
   f) Menyiapkan kelengkapan administrasi
2) Tahap pelaksanaan yang mencakup :
   a) Mengorganisasikan kegiatan layanan
   b) Mengaktifkan peserta layanan
   c) Mengoptimalkan penggunaan metode dan media
3) Tahap evaluasi yang mencakup :
   a) Menetapkan materi evaluasi
   b) Menetapkan prosedur evaluasi

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

c) Menyusun instrument evaluasi

d) Mengoptimalkan instrument evaluasi

e) Mengolah hasil evaluasi instrumen

4) Tahap analisis evaluasi yang mencakup :

a) Menetapkan norma dan standar evaluasi

b) Melakukan analisis

c) Menafsirkan hasil analisis

5) Tindak lanjut yang mencakup :

a) Menetapkan jenis dan arah tindak lanjut

b) Mengkomunikasikan rencana tindak lanjut kepada pihak terkait

c) Melaksanakan rencana tindak lanjut

6) Pelaporan yang mencakup :

a) Menyusun laporan layanan informasi

b) Menyampaikan laporan kepada pihak terkait

c) Mendokumentasikan laporan

Kaitan layanan dalam penelitian ini adalah untuk memberikan informasi kepada siswa tentang dampak bermain *video games*. Selain memberikan informasi, layanan ini juga berfungsi sebagai sarana penyampaian media cerita bergambar yang akan digunakan. Layanan ini merupakan layanan yang efektif dalam pemberian materi secara klasikal yang nantinya akan peneliti gunakan.

2.3.5 Pengertian Media

Media merupakan alat bantu yang menentukan taraf tercapai – tidaknya tujuan pengajaran. Menurut Azhar Arsyad (2002: 4) Mendefinisikan media

sebagai alat untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran. Azhar Arsyad (2002: 4) media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang antara lain terdiri dari buku, tape recorder, kaset, film, gambar, dan lainlain. Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruktusional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pengajaran merupakan suatu alat bantu mengajar yang menentukan taraf tercapai – tidaknya tujuan pengajaran.

2.3.6 Pengertian Cerita Bergambar

Cerita bergambar merupakan cerita anak-anak yang melibatkan orang, hewan, figur fantasi dan semua jenis objek tidak bernyawa, seperti kereta api, batu ,jam dan vas bunga. Cerita bergambar atau komik juga dapat didefinisikan sebagai "suatu bentuk kartun atau gambar – gambar yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat yang dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembacanya" (Sudjana 2011: 64). Mitchell (2003: 87) mengatakan, "*Picture storybooks are books in which the picture and text are tightly intertwined. Neither the pictures nor the words are selfsufficient; they need each other to tell the story*". Pernyataan tersebut memiliki makna bahwa buku cerita bergambar adalah buku yang di dalamnya terdapat gambar dan kata-kata, di mana gambar dan kata-kata tersebut tidak berdiri sendiri-sendiri, melainkan saling bergantung agar

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

menjadi sebuah kesatuan cerita. Rothlein dan Meinbach (1991: 90) mengemukakan bahwa *a picture storybooks conveys its message through illustrations and written text; both elements are equally important to the story*. Ungkapan ini mengandung pengertian bahwa buku cerita bergambar adalah buku yang memuat pesan melalaui ilustrasi yang berupa gambar dan tulisan. Gambar dan tulisan tersebut merupakan kesatuan.

Berdasarkan beberapa definisi di atas jelas bahwa cerita bergambar adalah sebuah cerita ditulis dengan gaya bahasa ringan, cenderung dengan gaya obrolan, dilengkapi dengan gambar yang merupakan kesatuan dari cerita untuk menyampaikan fakta atau gagasan tertentu. Cerita dalam cerita bergambar juga seringkali berkenaan dengan pribadi/pengalaman pribadi sehingga pembaca mudah mengidentifikasikan dirinya melalui perasaan serta tindakan dirinya melalui perwatakan tokoh-tokoh utamanya. Buku cerita bergambar memuat pesan melalui ilustrasi dan teks tertulis. Ke dua elemen ini merupakan elemen penting pada cerita. Buku-buku ini memuat berbagai tema yang sering didasarkan pada pengalaman kehidupan sehari-hari anak. Karakter dalam buku ini dapat berupa manusia dan binatang. Kualitas manusia, karakter, dan kebutuhan, ditampilkan dalam komik sehingga anak-anak dapat memahami dan menghubungkan dengan pengalaman pribadinya.

2.3.7 Manfaat Media Cerita Bergambar

Media merupakan alat bantu yang menentukan taraf tercapai – tidaknya tujuan pengajaran. Berikut adalah beberapa manfaat media cerita bergambar dalam pengajaran antara lain :

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan yang lebih baik.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata – mata komunikasi verbal melalui penuturan kata – kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.

2.4 Pengaruh Layanan Informasi Media Cerita Bergambar Terhadap Pemahaman Siswa Tentang Dampak Bermain Video Games.

Menurut Prayitno (2004: 259) layanan informasi adalah kegiatan memberikan pemahaman kepada individu-individu yang berkepentingan tentang berbagai hal yang diperlukan untuk menjalani suatu tugas atau kegiatan, atau untuk menentukan arah suatu tujuan atau rencana yang dikehendaki. Dengan demikian, layanan informasi itu pertama-tama merupakan perwujudan dari fungsi pemahaman dalam bimbingan dan konseling. Isi dari layanan informasi yang akan disajikan adalah tentang dampak bermain Video Games, baik itu dampak positif maupun negatif dari bermain Video Games.

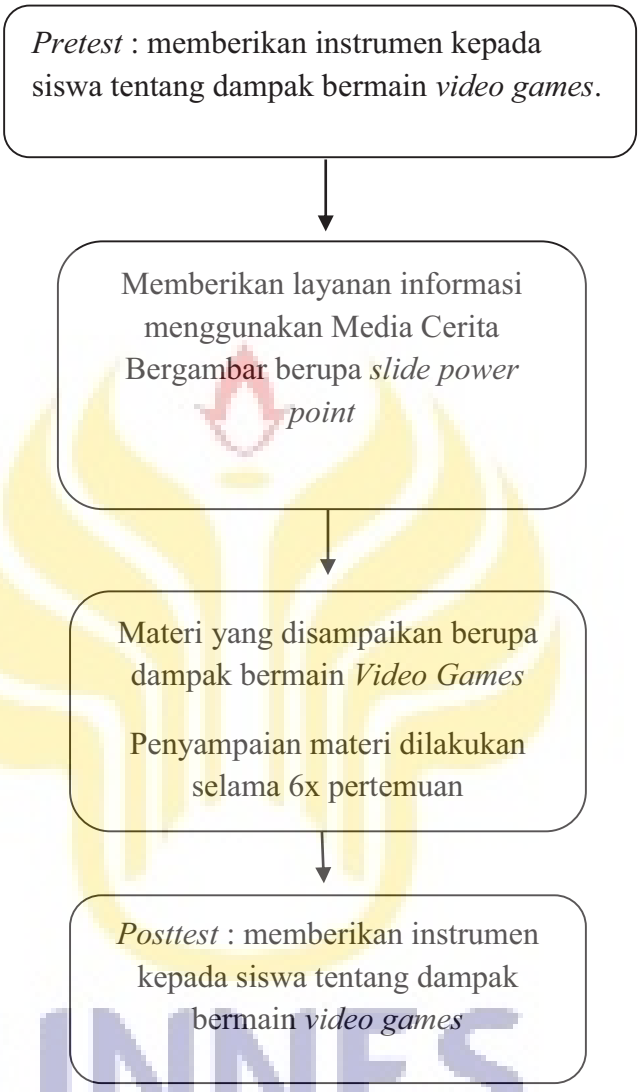
Penyampaian layanan nantinya akan diberikan dengan menggunakan media cerita bergambar yang berupa *slide*. Media cerita bergambar, yang berupa *slide* dapat digunakan untuk membantu guru pembimbing dalam pelaksanaan layanan. Penggunaan cerita bergambar yang berupa *slide* disampaikan dengan ceramah dan

bereritas. Konselor juga dapat mendorong anak untuk menceritakan kisah gambar yang mereka lihat. Melalui layanan informasi konselor dapat menyampaikan pesan atau informasi penting yang terkandung dalam cerita bergambar yang telah diceritakan kepada siswa. Siswa juga diharapkan dapat mengetahui lebih jelas dan mendapat pengetahuan yang lebih tentang dampak bermain Video Games melalui layanan informasi media cerita bergambar ini. Dengan menggunakan media tersebut siswa diharapkan dapat menjadi paham tentang dampak bermain *Video Games*. Penggunaan media cerita bergambar dalam pemberian layanan informasi dapat memberikan beberapa keuntungan seperti (1) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan yang lebih baik, dan (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata – mata komunikasi verbal melalui penuturan kata – kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan.

Berdasarkan paparan tersebut maka pemberian layanan informasi dengan menggunakan media cerita bergambar diharapkan dapat membantu siswa memahami informasi mengenai dampak bermain *Video Games* baik itu dampak positif maupun negatif sehingga mereka tidak lagi bingung dan salah mengartikan dampak yang dihasilkan dari bermain *Video Game*

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Gambar 2.4.1 Kerangka Berfikir



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.5 HIPOTESIS

Hipotesis menurut Sugiyono (2010: 96) merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Menurut pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa hipotesis merupakan kebenaran yang masih lemah. Penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas (Layanan Informasi Media Cerita

Bergambar) dan variabel terikat (Pemahaman Siswa tentang Dampak Bermain Video Games).

Bila dilihat dari permasalahan dalam penelitian ini bagaimana pengaruh layanan Informasi Media Cerita Bergambar terhadap pemahaman siswa tentang dampak bermain Video Games, maka hipotesisnya adalah sebagai berikut :

1. H_0 : Hipotesis ini biasa disebut hipotesis nol, yaitu pernyataan tidak adanya perbedaan antara parameter dengan statistik, hal ini bukan berarti tidak adanya perbedaan antara populasi dan data sampel tetapi bisa berbentuk tidak adanya hubungan antara satu variabel dengan variabel lain, tidak adanya perbedaan anatara satu variabel atau lebih terhadap populasi/sampel yang berbeda, dan tidak adanya perbedaan antara yang diharapkan dengan kenyataan pada satu variabel atau lebih untuk populasi atau sampel yang sama (Sugiyono, 2009: 85).

   Dalam penelitian ini hipotesis nol adalah Layanan Informasi Media Cerita Bergambar tidak berperngaruh terhadap Pemahaman Siswa tetang Dampak Bermain Video Games.

2. Ha : Hipotesis Alternatif yaitu hipotesis yang menyatakan ada perbedaan antara parameter dan statistik atau lawan dari hipotesis nol (Sugiyono, 2012: 224).

   Dalam penelitian ini hipotesis alternatif adalah Layanan Informasi Media Cerita Bergambar berperngaruh terhadap Pemahaman Siswa tetang Dampak Bermain Video Games.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB 5
PENUTUP

4.4 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan rumusan masalah mengenai pengaruh layanan informasi media cerita bergambar terhadap pemahaman siswa tentang dampak bermain *game* pada siswa kelas V SD Negeri Ngijo 02, dapat diambil kesimpulan bahwa layanan informasi media cerita bergambar dapat berpengaruh terhadap pemahaman siswa tentang dampak bermain *game*. Berdasarkan simpulan umum diatas dapat dijabarkan menjadi tiga simpulan khusus sebagai berikut:

1. Pemahaman siswa tentang dampak bermain *game* kelas V SD Negeri Ngijo 02 sebelum diberikan layanan Informasi media cerita bergambar sebesar 59,76% yang masuk dalam kategori sedang.
2. Pemahaman siswa tentang dampak bermain *game* kelas V SD Negeri Ngijo 02 sesudah diberikan layanan Informasi media cerita bergambar sebesar 72,97% yang masuk dalam kategori tinggi.
3. Pemahaman siswa tentang dampak bermain *game* kelas V SD Negeri Ngijo 02 sesudah diberikan layanan Informasi media cerita bergambar mengalami peningkatan sebesar 13,21% dari data *pretest* sebesar 59,76% menjadi 72,97% dari data *posttest,* dengan t_{hitung} = 3,079 dan t_{tabel} = 2,080 $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga adanya pengaruh yang positif dan signifikan layanan informasi media cerita bergambar terhadap pemahaman siswa tentang dampak bermain *game* pada siswa kelas V SD Negeri Ngijo 02.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui pemahaman siswa kelas V SD Negeri Ngijo 02 mengalami peningkatan. Namun peningkatan tersebut tidak sepenuhnya meningkat dalam kategori tinggi. Beberapa siswa masih ada yang termasuk dalam kategori sedang pemahamanya. Oleh karena itu, peneliti dapat merekomendasikan saran sebagai berikut:

1. Dikarenakan masih ada siswa yang pemahamannya masih sedang tentang dampak bermain *game*, para guru sebaiknya memberikan *treatment* khusus berupa sosialisasi atau pengenalan terhadap siswa tentang dampak bermain *game* saat jam pelajaran. Media cerita bergambar juga dapat dijadikan model alternatif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang dampak bermain *game*.
2. Guru kelas atau wali kelas juga bisa melakukan influsi atau kolaborasi dengan guru BK maupun konselor jika guru atau wali kelas merasa kesulitan dalam memberikan layanan informasi media cerita bergambar terkait materi tentang dampak bermain *games* tersebut.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR PUSTAKA

Ari, Senpai. 2014. *Blended Learning and Cyber non Formal Education*. E-Book. Jakarta: Nulis Buku.

Al, Tridhonanto. & Beranda Agency. 2011. *Optimalkan Potensi Anak dengan Game*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Azwar, Syaifuddin. 2005. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Bani Asmar. 2011. *Meningkatkan Kemampuan Pemahaman dan Penalaran Matematik Siswa Sekolah Menengah Pertama Melalui Pembelajaran Penemuan Terbimbing*. Jurnal. Bandung: SPS UPI

FH UNNES. 2015. *Panduan Penulisan Skripsi*. Semarang: UNNES

Hamdani Dedy, dkk. 2012. *Pengaruh Model Pembelajaran Generatif Dengan Menggunakan Alat Peraga Terhadap Pemhaman Konsep Cahaya (Penelitian Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 7 Bengkulu)*. Jurnal. Bengkulu: Universitas Bengkulu.

Harsono, Ma'ruf. 2014. *Pengaruh Bermain Game Terhadap Perkembangan Remaja*. Jurnal. Serpong: Surya University.

Krathwohl R. David. 2002. *A Revision of Bloom's Taksonomy:An Overview*. Available at https://www.google.co.id/search?q=a+revision+of+bloo%27s+taksonomy+pdf&oq=a+revision+of+bloo%27s+taksonomy+pdf&aqs=mobile-gws-lite. (Diakses pada 10/10/2016)

News, Viva. 2016. *Teknologi Membuat Rentan Anak Terpapar Kekerasan Virtual*. Availabel at http://www.cafeinfo.net/2016/07/teknologi-membuat rentan-anak-terpapar-kekerasan-virtual.html (diakses pada 17/07/2016)

Nugroho Wahyu Panggih. 2014. *Pengembangan Layanan Informasi Belajar Berbantuan Multimedia untuk Meningkatkan Kebiasaan Belajar Siswa.* Jurnal. Semarang: PPS UNNES

Pradana Yoga Harly. 2012. *Game Pembelajaran Musikal Untuk Anak-Anak*. Jurnal. Yogyakarta: IKIP Veteran Yogyakarta

Pranowo Agung, dkk. 2014. *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling melalui Komik Edukasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar.* Jurnal. Semarang: PPS UNNES.

Priyatna, Andri. 2012. *Parenting di Dunia Digital*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Prayitno. 2008. *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: PT Rineka Cipta.Prayitno dan Erman Amti. 2004. *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.

Refo, Zuhdan. & Zineldine Aldy. (2015). *Basic Guide Clash of Clans & Let's Get Rich.* Surabaya : Tiara Aksa.

Sudjana Nana, Rivai Ahmad. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung : PT Sinar Baru Algesindo.

Suciati. 2013. *Konseling Keluarga I-CHACO-E untuk Mengurangi Kecanduan Bermain Game.* Jurnal Vol 2, no 2. Diperoleh dari http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jbk (diunduh 7 Maret 2016)

Sutoyo Anwar. 2009. *Pemahaman Individu Observasi, Checklist, Kuesioner & Sosiometri*. Semarang : CV. Widya Karya

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.

Wening, Bunda. 2013. *Menjadi Orang Tua yang Asyik: Saatnya Mendengar Curhatan Si Buah Hati.* Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.

Winkel, W.S. & Sri Hastuti, M.M. 2004. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan (ed. revisi)*. Yogyakarta: Media Abadi.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG