

ABSTRAK

WIDYA SEKAR NINGRUM. Meningkatkan Kesadaran Siswa Tentang Bahaya Kecanduan Game online Melalui Layanan Informasi Dengan Audio-Visual Pada Siswa Kelas XI IPA 2 SMAN 10 Medan Tahun Pelajaran 2022/2023. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Medan. 2024.

Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui tingkat kesadaran pada siswa kelas XI IPA 2 SMAN 10 Medan Tahun ajaran 2022/2023 tentang bahaya kecanduan game online dengan melalui layanan informasi audio-visual. Adapun jenis penelitian yang dilakukan adalah jenis Penelitian Tindakan Bimbingan Konseling (PTBK). Metodologi yang dipilih adalah teknik kualitatif, yang efektif menyampaikan temuan penelitian secara deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil tabulasi kuesioner yang diperoleh oleh 34 siswa yang mengalami perubahan dan keseluruhan siswa berada pada kategori tinggi dengan perolehan nilai rata-rata keseluruhan siswa-siswi senilai 96,64%. Sehingga hasil dari siklus II adanya suatu peningkatan terhadap kesadaran siswa yakni sebesar 100% dan telah mencapai target tujuan yang diharapkan yakni 75%. Adanya peningkatan yang signifikan dan pula membuktikan bahwa penggunaan audio visual melalui layanan informasi dapat meningkatkan kesadaran siswa. Pemeriksaan terhadap penilaian perilaku kesadaran, observasi, catatan lapangan, dan data kehadiran serta hasil belajar siswa selama tiga bulan terakhir memberikan bukti bahwa hal tersebut terjadi.

Kata Kunci : Kesadaran, Game Online, Audiovisual, Kelas XI IPA-2 10 Medan



ABSTRACT

WIDYA SEKAR NINGRUM. Increasing Student Awareness about the Dangers of Online Game Addiction through Information Services with Audio-Visual in Class XI Science 2 SMAN 10 Medan Students T.A 2022/2023. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Medan. 2024.

The purpose of this study was to determine the level of awareness in grade XI Science 2 SMAN 10 Medan students for the 2022/2023 school year about the dangers of online game addiction through audio-visual information services. The type of research carried out is the type of Counseling Guidance Action Research (PTBK). The methodology chosen is a qualitative technique, which effectively conveys research findings descriptively. The results of this study showed that the results of the questionnaire tabulation obtained by 34 students who experienced changes and all students were in the high category with the acquisition of an overall average score of 96.64%. So that the result of cycle II is an increase in student awareness, which is 100% and has achieved the expected target goal of 75%. There is a significant increase and also proves that the use of audio visual through information services can increase student awareness. Examination of behavioral assessments of awareness, observation, field notes, and data on attendance and student learning outcomes over the past three months provided evidence that this was the case.

Keywords : Awareness, Online Games, Audiovisual, Class XI IPA-2 10 Medan

THE
Character Building
UNIVERSITY