

Pengaruh Layanan Informasi Dengan Media Film Terhadap Penyalahgunaan Gadget Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 2 Purwantoro Tahun Pelajaran 2018/2019

Yuda Yoga Pratama

Universitas Slamet Riyadi

yudhaayo@gmail.com

Abstrak:

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Purwantoro Tahun Pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 192 siswa, terdiri dari 6 kelas. Dari anggota populasi tersebut di ambil sampel satu kelas untuk di jadikan kelas penelitian, dimana kelas VIII A sebagai uji coba angket dan kelas VIII F sebagai kelas penelitian. Dengan demikian teknik sampling dalam penelitian ini adalah simple random sampling. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode angket, observasi dan dokumentasi. Uji coba instrument untuk menguji validitas digunakan rumus korelasi Product Moment Angka Kasar, sedangkan untuk menguji reliabilitas menggunakan rumus Spearman-Brown. Teknik analisis data dengan t- tes.

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan rumus t-tes, dapat diperoleh kesimpulan ada Pengaruh Layanan Informasi Dengan Media Film Terhadap Penyalahgunaan Gadget Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 2 Purwantoro Tahun Pelajaran 2018/2019. Ini dibuktikan dengan $t_{hitung} = 13,305$ dikonsultasikan dengan t_{tabel} dengan $d.b = (N-1) = (32-1) = 31$ dalam taraf signifikansi 5% di peroleh $= 2,039$. Jadi dapat disimpulkan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} atau $13,305 > 2,039$. Dengan demikian hipotesis yang berbunyi “Ada Pengaruh Layanan Informasi Dengan Media Film Terhadap Penyalahgunaan Gadget Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 2 Purwantoro Tahun Pelajaran 2018/2019”, terbukti kebenarannya pada taraf signifikansi 5%.

Kata kunci : Layanan informasi, media film, penyalahgunaan gadget.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat, di tandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi. Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi. Kemajuan teknologi yang semakin canggih dan mudah di akses maka segala kebutuhan yang kita perlukan sangat mudah di dapatkan. Hal ini menyebabkan peranan teknologi komunikasi menjadi sangat penting.

Pada era globalisasi seperti saat ini sangat mudah sekali bagi kita untuk mencari informasi atau berkomunikasi satu dengan lainnya hanya dengan menggunakan gadget. Menurut Andy Krisianto (2013 : 11) gadget merupakan sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi. Gadget sendiri dapat berupa komputer atau laptop, tablet PC, dan juga telepon seluler atau smartphone.

Tidak dapat dipungkiri penggunaan gadget baik secara langsung maupun tidak langsung berdampak positif ataupun negatif. Dampaknya pun tidak terbatas terhadap kalangan tertentu saja, namun telah meluas ke semua kalangan baik kalangan terpelajar terutama bagi siswa. Adapun dampak positif gadget bagi siswa antara lain yaitu untuk mempermudah berinteraksi, mempermudah para siswa mengkonsultasikan pelajaran dan tugas-tugas yang belum di mengerti, mengetahui informasi tentang kegiatan-kegiatan di sekolah dan lain sebagainya.

Kenyataannya penggunaan gadget di SMP Negeri 2 Purwantoro kurang mendapat pengawasan dari pihak sekolah. Data menunjukkan 80 siswa dari 192 siswa memiliki dan membawa gadget-nya ke sekolah. Namun, pihak sekolah jarang sekali melakukan inspeksi mendadak (sidak) terhadap gadget siswa. Pada tahun pelajaran sebelumnya pihak sekolah tidak mengadakan sidak bagi siswa yang membawa gadget ke sekolah. Pihak sekolah juga tidak menerapkan aturan tentang penggunaan gadget selama berada di sekolah. Ketika berada di dalam kelas siswa selalu mencari kesempatan untuk menggunakan gadget. Ketika guru menegur, siswa hanya meletakkan gadgetnya sebentar di dalam laci meja lalu kemudian bermain gadget lagi. Salah satu guru bimbingan dan konseling menuturkan sering kali setiap pembelajaran mendapati siswanya bermain gadget dan menegurnya. Guru tersebut tidak segan-segan menyita gadget siswa apabila siswa sudah diperingatkan namun tetap saja bermain gadget.

Berdasarkan hasil observasi awal pada bulan Januari 2019 sampai dengan bulan Februari 2019 serta diperkuat data dari guru bimbingan dan konseling serta wakil kepala kurikulum SMP Negeri 2 Purwantoro Tahun Pelajaran 2018/2019 menunjukkan bahwa 50% dari siswa kelas VIII yang berjumlah 192 siswa memiliki penyalahgunaan gadget yang tinggi. Dimana siswa-siswi senang bermain gadget ketika jam kosong, mencuri-curi waktu saat pelajaran, menggunakan gadget saat ulangan dan mengakses konten-konten negatif. Hal ini di karenakan kebiasaan siswa yang sudah sering melakukan kebiasaan tersebut dan kurangnya pemahaman terkait dampak negatif penggunaan gadget bagi pengguna gadget itu sendiri.

Salah satu layanan bimbingan konseling yang tepat digunakan untuk mengatasi penyalahgunaan gadget yang terjadi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Purwantoro adalah layanan informasi dengan media film. Layanan ini bertujuan agar individu atau peserta didik mengetahui dan menguasai informasi yang selanjutnya dimanfaatkan untuk keperluan hidupnya sehari-hari dan perkembangan dirinya, agar peserta didik dapat mengetahui serta bertindak secara

tepat dan positif sesuai dengan norma dan aturan yang berlaku (Prayitno & Erman Amti, 2013 : 259 - 260). Sedangkan media film adalah media yang terdiri komponen suara dan gambar yang digunakan untuk menyadarkan siswa terhadap penyalahgunaan gadget yang berdampak ke hal yang negatif, dengan diberikanya sebuah layanan inforamsi dengan media film kepada siswa yaitu dengan harapan siswa secara langsung dapat memahami dan mengerti dampak negatif penyalahgunaan gadget dalam kegiatan belajar dan di lingkungan sekolah. Hal ini di dukung oleh penelitian yang di lakukan oleh Chusna Oktavia (2017) bahwa dalam penelitian tersebut prestasi sekolah dapat menurun akibat penggunaan gadget yang berlebihan serta penyalahgunaan gadget dapat di minimalkan dengan diberikanya pemahaman dengan bimbingan setting klasikal.

Berdasarkan uraian di atas maka perlu di teliti tentang “Pengaruh Layanan Informasi Dengan Media Film Terhadap Penyalahgunaan Gadget Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 2 Purwantoro Tahun Pelajaran 2018/2019”.

Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat di identifikasikan permasalahan sebagai berikut :

1. Layanan Informasi dengan media film belum pernah diberikan kepada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Purwantoro tahun pelajarn 2018/2019.
2. 50% siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Purwantoro melakukan penyalahgunaan gadget.
3. Masih rendahnya pemahaman siswa terkait dampak negatif penyalahgunaan gadget.

Perumusan Masalah

Permasalahan yang menjadi pokok penelitian dapat di rumuskan sebagai berikut : “Apakah Ada Pengaruh Layanan Informasi Dengan Media Film Terhadap Penyalahgunaan Gadget Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 2 Purwantoro Tahun Pelajaran 2018/2019?”.

Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui “Ada Tidaknya Pengaruh Layanan Informasi Dengan Media Film Terhadap Penyalahgunaan Gadget Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 2 Purwantoro Tahun Pelajaran 2018/2019”.

Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat secara teoritis maupun praktis bagi pembaca dan peneliti sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan pemahaman dan pengetahuan terhadap dampak negatif penyalahgunaan gadget.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi guru serta mahasiswa tentang penggunaan gadget dan lingkungan belajar yang nyaman dan kondusif.
2. Manfaat Praktis
 - a. Untuk siswa
Siswa dapat mengetahui pentingnya mengetahui menghindari penggunaan gadget yang berlebihan.
 - b. Untuk Guru BK
Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi gambaran kepada guru bimbingan dan konseling untuk lebih memberikan pemahaman serta pendampingan kepada para peserta didik dalam penggunaan gadget ke dalam hal yang positif dan sewajarnya.
 - c. Untuk Sekolah
Diharapkan dapat menjadi acuan bagi pihak sekolah agar dapat mempertegas peraturan dalam penggunaan gadget di sekolah dalam rangka kaitanya mencegah penggunaan gadget ke arah yang negatif.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian eksperimental kuantitatif, maksudnya adalah metode penelitian yang mencari suatu pengaruh antara suatu variabel (Sugiyono, 2015 : 72). Penelitian ini digunakan untuk menyelidiki pengaruh layanan informasi dengan media film terhadap penyalahgunaan gadget. Penelitian ini menggunakan rancangan Pra-Eksprimen dengan jenis pratest-posttest kelompok tunggal (The One Group Pratest Posttest).

Adapun strategi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memberikan angket tentang penyalahgunaan gadget sebelum diberikan layanan informasi dengan media film.
2. Memberikan treatment tentang layanan informasi dengan media film kepada peserta didik yang mengalami masalah penyalahgunaan gadget.
3. Memberikan angket kembali tentang penyalahgunaan gadget setelah diberikan layanan informasi dengan media film kepada peserta didik.

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Purwanto tahun pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 192 siswa. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Purwanto tahun pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 32 siswa. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik Simple Random Sampling. Simple Random sampling merupakan teknik penentuan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur populasi untuk di pilih sebagai anggota sampel.

Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini ada dua macam variabel penelitian yakni variabel terikat dan variabel bebas. Variabel bebas (X) adalah variabel yang mempengaruhi variabel lainnya, sedangkan variabel bebas dalam penelitian ini adalah Layanan Informasi Dengan Media Film. Variabel terikat (Y) adalah variabel yang dipengaruhi variabel lainnya, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah Penyalahgunaan Gadget.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, teknik yang akan di gunakan dalam pengumpulan data adalah:

Experiment dengan treatment layanan informasi

Treatment adalah upaya pemberian bantuan yang dilakukan oleh seorang konselor atau ahli kepada peserta didik setelah masalah ditemukan kemudian diberikan layanan bimbingan sosial dengan materi yang sudah disesuaikan permasalahan siswa (Sugiyono, 2015 : 72). Dalam perencanaan pemberian bantuan dituntut adanya kemampuan peneliti untuk mengarahkan dan menggerakkan proses layanan informasi dengan media film, untuk itu pembimbing harus memiliki keterampilan dalam pemberian layanan, serta ditunjang dengan memiliki sifat dan sikap yang diperlukan dalam proses pemberian layanan. Dalam pengumpulan data ini treatment digunakan untuk memberikan bantuan kepada siswa dengan memberikan layanan informasi dengan media film untuk memberikan pemahaman penggunaan gadget dengan bijak dan positif.

Angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan dengan tujuan untuk memperoleh informasi atau data dari responden mengenai hal-hal yang bersangkutan dengan pribadinya (Suharsimi Arikunto, 2006 : 151). Angket adalah salah satu alat pengumpul data dalam asesmen nontes, berupa serangkaian pertanyaan atau pernyataan yang diajukan kepada responden. (Komalasari, Wahyuni, Karsih. 2011 : 81).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket tertutup dimana responden tinggal memilih jawaban yang telah disediakan dalam angket. (Gantina Komalasari, dkk. 2011 : 82). Angket ini digunakan untuk mengetahui hal-hal yang berhubungan dengan penyebab siswa

melakukan penyalahgunaan gadget. Pada penelitian ini peneliti menggunakan angket bentuk tertutup dengan cara penyampaian langsung. Angket ini digunakan untuk mengetahui hal-hal yang berhubungan dengan tingkat penyalahgunaan gadget yang dilakukan siswa.

Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui data-data siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Purwanto tahun pelajaran 2018/2019 serta sebagai acuan dalam memberikan bukti kepada siswa ketika siswa melakukan penyimpangan, sehingga siswa akan menyadari perbuatannya dalam menyalahgunakan gadget.

Uji Coba Instrumen

Setelah instrumen angket penyalahgunaan gadget pada siswa dalam di sekolah diuji cobakan pada siswa, lalu hasil uji coba tersebut dianalisis dengan menggunakan bantuan program SPSS 16, di peroleh hasil berikut ini. Bahwa dari 40 item pernyataan angket penyalahgunaan gadget pada siswa, yang valid sebanyak 33 item pernyataan, dan yang tidak valid sebanyak 7 item pernyataan, yaitu item nomor 18, 20, 22, 26, 32, 33 dan 34. Dengan demikian item pernyataan yang bisa digunakan untuk mengumpulkan data mengenai penyalahgunaan gadget pada siswa kelas VIII F di SMP Negeri 2 Purwanto sebanyak 33 item pernyataan

Hasil Uji Reliabilitas Angket Penyalahgunaan Gadget

Hasil uji reliabilitas angket penyalahgunaan gadget dengan menggunakan rumus korelasi product moment angka kasar. Selanjutnya dicari dengan menggunakan rumus Spearman Brown (Lihat Lampiran). Dari hasil analisis diperoleh $r_{11} = 0,888$, sehingga angket tersebut masuk dalam kategori antara 0,800-1,00 atau mempunyai reliabilitas sangat tinggi.

Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini analisis data menggunakan analisis dengan rumus statistic t-tes sebagai berikut :

$$t = \frac{MD}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{N(N-1)}}}$$

(Suharsimi Arikunto, 2013 : 349)

Keterangan :

t = t-tes

MD = mean differences atau perbedaan dua mean

$\sum d$ = deviasi individual dari MD

N = Jumlah

HASIL

Deskripsi Hasil Angket Penyalahgunaan Gadget Sebelum Pemberian Layanan Informasi Dengan Media Film

Berdasarkan hasil tabulasi data dari angket penyalahgunaan gadget sebelum pemberian layanan informasi dengan media film pada siswa kelas VIII Di SMP Negeri 2 Purwanto Tahun Pelajaran 2018/2019, diperoleh hasil tabulasi data angket penyalahgunaan gadget sebelum pemberian layanan informasi dengan media film dengan nilai sebagai berikut, nilai tertinggi 116 dan nilai terendah 94, dengan nilai Mean =104,18; Median =101,15; Modus =101; dan Standart Deviasi =5,61

Deskripsi Pemberian Layanan Informasi

Pelaksanaan treatment atau pemberian layanan informasi dengan media film yang pertama di lakukan pada hari selasa tanggal 14 agustus 2019. Pada pemberian layanan yang pertama peneliti menjelaskan apa itu layanan infomasi dan apa itu media film serta di adakan Tanya jawab kenapa diberikanya layanan informasi dengan media film.

Pelaksanaan treatment atau pemberian layanan informasi dengan media film yang kedua di laksanakan hari rabu tanggal 15 agustus 2019. Pada treatment yang kedua peneliti menjelaskan apa itu gadget dan bahaya gadget serta bagaimana menggunakan gadget dengan bijak. Peneliti dalam kesempatan ini menggunakan media ppt dan film.

Pelaksanaan treatment atau pemberian layanan yang ketiga di laksanakan pada hari kamis tanggal 16 agustus 2019. Pada kesempatan yang ketiga, peneliti memberikan video bagaimana menggunakan gadget dengan baik dan dampak negatif jika menggunakan gadget kedalam hal yang negatif.

Pelaksanaan treatment atau pemberian layanan informasi dengan media film yang keempat diberikan pada hari senin tanggal 19 agustus 2019. Dalam pemberian treatment yang terakhir, peneliti memberikan sebuah video terkait bagaimana menggunakan gadget untuk hal yang positif dan dapat menghindari dampak negatif menggunakan gadget serta dilakukan diskusi dengan siswa bagaimana cara yang baik dalam menggunakan gadget.

Deskripsi Hasil Angket Penyalahgunaan Gadget Sesudah Pemberian Layanan Informasi Dengan Media Film

Berdasarkan hasil tabulasi data dari angket angket penyalahgunaan gadget sesudah pemberian layanan informasi dengan media film pada siswa kelas VIII Di SMP Negeri 2 Purwanto Tahun Pelajaran 2018/2019, diperoleh hasil tabulasi data angket penyalahgunaan gadget sesudah pemberian layanan informasi dengan media film pada siswa kelas VIII Di SMP Negeri 2

Purwantoro Tahun Pelajaran 2018/2019 dengan nilai sebagai berikut, nilai tertinggi 98 dan nilai terendah 75, dengan nilai Mean =86,53; Median =79,5; Modus =83,25; dan Standart Deviasi =7,1,

Pengujian Hipotesis

Berdasarkan dari hasil perhitungan analisis data yang dilakukan menggunakan t₋(tes) diperoleh hasil nilai t sebesar 13,305 (Lihat Lampiran). Selanjutnya nilai t_{hitung} tersebut di konsultasikan dengan t_{tabel} dengan d.b = (N-1) = (32-1) = 32 pada taraf signifikansi 5% = 2,039. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil t_{hitung} = 13,305 lebih besar dari t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% =2,039.

Berdasarkan hasil analisis data di atas, dapat disimpulkan bahwa Hipotesis Nul atau nihil (H₀) yang menyatakan “Tidak Ada Pengaruh Layanan Informasi Dengan Media Film Terhadap Penyalahgunaan Gadget Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 2 Purwantoro Tahun Pelajaran 2018/2019” ditolak dan Hipotesis Kerja atau alternative (H_a) yang diajukan menyatakan “Ada Pengaruh Layanan Informasi Dengan Media Film Terhadap Penyalahgunaan Gadget Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 2 Purwantoro Tahun Pelajaran 2018/2019” diterima kebenarannya, pada taraf signifikansi 5%.Bagian hasil berisi temuan penelitian yang didapatkan dari data penelitian dan berkaitan dengan hipotesis. Temuan utama penelitian harus disampaikan secara jelas dan mudah dipahami. Pengujian hipotesis dan perhitungan statistik tidak perlu disajikan secara rinci, cukup diuraikan dalam bentuk esei.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji hipotesis di atas dapat diterima dengan baik, Hipotesis Nul atau nihil (H₀) yang menyatakan “Tidak Ada Pengaruh Layanan Informasi Dengan Media Film Terhadap Penyalahgunaan Gadget Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 2 Purwantoro Tahun Pelajaran 2018/2019” ditolak dan Hipotesis Kerja atau alternative (H_a) yang diajukan menyatakan “Ada Pengaruh Pengaruh Layanan Informasi Dengan Media Film Terhadap Penyalahgunaan Gadget Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 2 Purwantoro Tahun Pelajaran 2018/2019” diterima kebenarannya, pada taraf signifikansi 5%. Hasil penelitian ini dapat dijelaskan bahwa layanan informasi dengan media film memberikan manfaat dan pemahaman kepada siswa terkait dampak negatif penyalahgunaan gadget dan siswa dapat menggunakan gadget dengan baik sesuai dengan kebutuhannya.

Populasi dalam penelitian ini sebanyak dua kelas yaitu siswa-siswi kelas VIII A dan kelas VIII F, dengan satu kelas diantaranya yakni kelas VIII A sebagai kelas uji coba tryout angket dan kelas VIII F dijadikan sebagai kelas penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk mengurangi dan menghilangkan perilaku negatif siswa dalam menggunakan gadget secara bijak.

Berdasarkan hasil observasi awal pada bulan Januari 2019 sampai dengan bulan Februari 2019 serta diperkuat data dari guru bimbingan dan konseling serta wakil kepala kurikulum SMP Negeri 2 Purwantoro Tahun Pelajaran 2018/2019 menunjukkan bahwa 50% dari siswa kelas VIII yang berjumlah 192 siswa memiliki penyalahgunaan gadget yang tinggi. Dimana siswa-siswi senang bermain gadget ketika jam kosong, mencuri-curi waktu saat pelajaran, menggunakan gadget saat ulangan dan mengakses konten-konten negatif. Hal ini di karenakan kebiasaan siswa yang sudah sering melakukan kebiasaan tersebut dan kurangnya pemahaman terkait dampak negatif penggunaan gadget bagi pengguna gadget itu sendiri.

Salah satu layanan bimbingan konseling yang tepat digunakan untuk mengatasi penyalahgunaan gadget yang terjadi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Purwantoro adalah layanan informasi dengan media film. Layanan ini bertujuan agar individu atau peserta didik mengetahui dan menguasai informasi yang selanjutnya dimanfaatkan untuk keperluan hidupnya sehari-hari dan perkembangan dirinya, agar peserta didik dapat mengetahui serta bertindak secara tepat dan positif sesuai dengan norma dan aturan yang berlaku (Prayitno & Erman Amti, 2013 : 259 - 260). Sedangkan media film adalah media yang terdiri komponen suara dan gambar yang digunakan untuk menyadarkan siswa terhadap penyalahgunaan gadget yang berdampak ke hal yang negatif, dengan diberikanya sebuah layanan informasi dengan media film kepada siswa yaitu dengan harapan siswa secara langsung dapat memahami dan mengerti dampak negatif penyalahgunaan gadget dalam kegiatan belajar dan di lingkungan sekolah.

Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menyadari masih banyak memiliki kekurangannya, antara lain :

1. Ada jawaban yang tidak sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dari peserta didik, hal ini di karenakan mencari aman dalam menjawab angket penyalahgunaan gadget.
2. Adanya kelemahan pada instrument angket dalam pengumpulan data.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan $t_{(-tes)}$ diperoleh hasil nilai t sebesar 13,305. Selanjutnya nilai t_{hitung} tersebut dikonsultasikan dengan t_{tabel} dengan $db = (N-1) = (32-1) = 31$ pada taraf signifikansi 5% = 2,039. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil $t_{hitung}=13,305$ lebih besar dari t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% =2,039, dengan demikian Hipotesis Nul atau nihil (H_0) yang menyatakan “Tidak Ada Pengaruh Layanan Informasi Dengan

Media Film Terhadap Penyalahgunaan Gadget Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 2 Purwantoro Tahun Pelajaran 2018/2019” ditolak dan Hipotesis Kerja atau alternative (H_a) yang diajukan menyatakan “Ada Pengaruh Layanan Informasi Dengan Media Film Terhadap Penyalahgunaan Gadget Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 2 Purwantoro Tahun Pelajaran 2018/2019” diterima kebenarannya, pada taraf signifikansi 5%.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dapat diajukan saran sebagai berikut:

1. Kepada Kepala Sekolah

Hendaknya pihak sekolah lebih memberikan pendampingan dan pelatihan terkait manajemen pengendalian diri dalam menggunakan gadget secara bijak dan sesuai dengan kebutuhan seorang pelajar.

2. Kepada Guru

Hendaknya guru bimbingan dan konseling memberikan layanan informasi dengan media film secara aktif dan menyenangkan, sehingga permasalahan yang dihadapi siswa khususnya permasalahan penggunaan gadget bagi siswa dapat diatasi siswa secara mandiri.

3. Kepada Siswa

Hendaknya siswa lebih aktif mengikuti kegiatan layanan bimbingan dan konseling khususnya layanan informasi dengan media film, agar siswa dapat secara aktif mendapatkan stimulus dalam memecahkan suatu masalah.

4. Kepada Orang Tua Siswa

Hendaknya bagi orang tua siswa agar dapat memberikan dukungan terhadap pelaksanaan layanan informasi dengan media film di sekolah dengan mengawasi, memantau dan memotivasi putra-putri dalam mengikuti setiap kegiatan dalam sekolah, sehingga ketika siswa mengalami masalah, orang tua dapat melaporkannya kepada guru bimbingan dan konseling dan segera mendapatkan pelayanan dengan baik dan tepat. Bagian simpulan jawaban atas hipotesis, tujuan penelitian dan temuan penelitian serta saran terkait ide lebih lanjut dari penelitian. Simpulan disajikan dalam bentuk paragraf.

DAFTAR RUJUKAN

- Andy Krisianto. 2013 . *Tips Mengoptimalkan Ponsel Android*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Gantina Komalasari, Wahyuni dan Karsih. 2011. *Asesmen Teknik Nontes dalam Perspektif BK Komprehensif*. Jakarta: Indeks.

- Prayitno Dan Erman Amti. 2013. *Dasar-Dasar Bimbingan Dan Konseling*. Jakarta: PT Rinerka Cipta.
- Samsudi. 2009. *Desain Penelitian Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- _____.2014. *Metode Penelitian Kombinasi Dan R&D*. Bandung :Alfabeta.
- _____. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi Dan R&D*. Bandung :Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.