

Efektivitas Layanan Informasi Menggunakan Media Film dalam Menurunkan Intensitas Penggunaan *Gadget*

Muhammad Sahbani¹, Marimbun^{2*}, Syamsuar³

Bimbingan dan Konseling Islam, FUAD, IAIN Langsa, Indonesia^{1,3}

Komunikasi dan Penyiaran Islam, FUAD, IAIN Langsa, Indonesia²

marimbun.kauman@gmail.com

Diterima: Mei 2023

Disetujui: Agustus 2023

Dipublikasi: November 2023

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan perbedaan intensitas penggunaan *gadget* pada kelompok eksperimen dan kontrol melalui layanan informasi menggunakan media film. Metode yang digunakan *True Experimental Design* dengan jenis *Randomized Pretest-Posttest Control Group Design*. Subjek penelitian adalah siswa SMA. Kelompok eksperimen berjumlah 34 dan kelompok kontrol berjumlah 33 siswa. Pengumpulan data menggunakan angket intensitas penggunaan *gadget* berdasarkan skala *likert* digunakan sebagai instrumen pengumpulan data. Uji hipotesis dilakukan dalam rangka mengetahui perbedaan rata-rata sampel menggunakan *t-test* sampel related. Hasil penelitian mendeskripsikan intensitas penggunaan *gadget* antara *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen mengalami penurunan pada masing-masing indikator: perhatian terhadap *gadget* menurun 9,49 %, penghayatan menggunakan *gadget* menurun 9,82 %, durasi menggunakan *gadget* menurun 4,55 %, frekuensi menggunakan *gadget* menurun 6,54 %. Sementara intensitas penggunaan *gadget pretest* dan *posttest* kelompok kontrol tidak mengalami perubahan yang signifikan pada masing-masing indikator: perhatian terhadap *gadget* menurun 0,11 %, penghayatan menggunakan *gadget* meningkat 2,27 %, durasi menggunakan *gadget* menurun 1,56 %, frekuensi menggunakan *gadget* menurun 1,5 %. Selanjutnya perbedaan intensitas penggunaan *gadget* pada kelompok eksperimen dan kontrol nilai sig (2-tailed) sebesar $0,009 < 0,05$. Terdapat pengaruh pemberian layanan informasi menggunakan media film dalam menurunkan intensitas penggunaan *gadget*.

Kata Kunci: Layanan informasi, Media film, Intensitas, *Gadget*

Abstract

This study aims to describe the differences in the intensity of gadget use in the experimental and control groups through information services using film media. The method used is True Experimental Design with the type of Randomized Pretest-Posttest Control Group Design. The research subjects were high school students. The experimental group consisted of 34 students and the control group consisted of 33 students. Data collection using a questionnaire on the intensity of gadget use based on a Likert scale was used as a data collection instrument. Hypothesis testing was carried out in order to find out the difference in sample averages using a related sample t-test. The results of the study describe the intensity of using gadgets between the pretest and posttest of the experimental group which decreased in each indicator: attention to gadgets decreased by 9.49%, appreciation of using gadgets decreased by 9.82%, duration of using gadgets decreased by 4.55%, frequency of using gadgets decreased 6,54 %. While the intensity of gadget use in the pretest and posttest of the control group did not change significantly in each indicator: attention to gadgets decreased by 0.11%, appreciation of using gadgets increased by 2.27%, duration of using gadgets decreased by 1.56%, frequency of using gadgets decreased 1.5%. Furthermore, the difference in the intensity of gadget use in the experimental and control groups was a sig (2-tailed) value of $0.009 < 0.05$. There is an influence of providing information services using film media in reducing the intensity of using gadgets.

Keywords: Information services, Film media, Intensity, Gadgets

PENDAHULUAN

Saat ini *gadget* menjadi kebutuhan setiap orang. Perkembangan zaman menuntun individu mengakses internet dengan menggunakan *gadget* (Fitriana et al., 2021). *Gadget* memudahkan setiap orang untuk mengakses fitur- fitur yang terdapat dalam *smartphone* dengan bermacam- macam provider pendukung (Purwanto & Ayuh, 2021; Waluyati et al., 2020). Berbagai fitur menjadi daya tarik yang membuat setiap orang kecanduan menggunakan *gadget* (Sanjaya & Wibhowo, 2011; Waluyati et al., 2020). Larangan menggunakan *gadget* tertulis di tata tertib sekolah. Namun, tuntutan mengharuskan siswa menggunakan *gadget* sebagai media memperoleh informasi yang berhubungan dengan pelajaran. Maka penggunaan *gadget* terpaksa harus dilakukan. Hadirnya *gadget* dan kemudahan mengakses segala sesuatu membuat siswa sering lalai dan lupa waktu sehingga menimbulkan dampak negatif dari penggunaan *gadget*. Siswa menjadi tidak fokus lagi dalam belajar, sementara pikirannya tidak lepas dari permainan yang ada di *gadget* nya (Sanjaya & Wibhowo, 2011).

Gadget berisiko terhadap kesehatan yang dapat menyebabkan ketegangan berlebihan, gangguan tidur, depresi, dan pornografi. Siswa yang menggunakan *gadget* yang berlebihan akan berakibat pada kelelahan fisik, kurang tidur, dan mengganggu aktivitas belajar (Agesti et al., 2019). Hasil penelitian menjelaskan bahwa menggunakan dapat memberikan kesenangan, namun dapat menimbulkan kecemasan dan stress (Mulyati & Frieda, 2019). Oleh karena itu, dibutuhkan kontrol diri dalam penggunaan *gadget* (Indriyani & Sofia, 2018; Khasanah & Winarti, 2021). Indonesia menempati peringkat keenam sebagai negara pengguna *gadget* terbanyak di dunia (Gozali, 2020). Pengguna *gadget* di Indonesia mengalami peningkatan setiap tahun. Hal ini sejalan dengan usaha perusahaan *smartphone* yang selalu melakukan berbagai cara untuk meningkatkan ketertarikan konsumennya untuk selalu setia menggunakan *gadget*.

Bimbingan dan konseling diperuntukkan untuk membantu siswa berkembang secara optimal (Batubara et al., 2022). Bimbingan dan konseling hadir kepada semua siswa terutama bagi siswa yang mengalami kesulitan dan hambatan dalam proses belajarnya (Hutagalung et al., 2020; Munir, 2013). Salah satu layanan yang termasuk dalam bimbingan dan konseling adalah layanan informasi. Layanan informasi dapat diberikan melalui ceramah, tanya jawab, dan teknik diskusi (Lestari, 2015; Seniawati et al., 2014). Pelaksanaan layanan informasi dapat menggunakan alat peraga, selebaran, gambar dan video/ film. (Tohirin, 2007). Layanan informasi dapat mempengaruhi siswa terutama dalam mengambil keputusan dalam berbagai bidang, seperti bidang pribadi, belajar, sosial, dan karier (A. Susanto, 2018). Oleh karena itu, Guru BK dibekali dengan kemampuan memberikan layanan informasi yang mampu menarik antusias siswa agar tujuan layanan informasi tercapai (Tohirin, 2007). Layanan informasi dapat dilaksanakan dengan berbagai metode yang menarik dan menggunakan bantuan media. Media yang digunakan dapat menciptakan layanan yang kondusif karena mampu merangsang pikiran, perasaan, dan minat siswa (Isa, 2020; Pangarsa, 2020; Purba et al., 2020). Bantuan media memudahkan seseorang

untuk menyampaikan pesan karena dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa (Ekayani, 2017; Nurhasnawati, 2011; Nurmadiyah, 2016; Pasaribu et al., 2022; Syafrin et al., 2023). Media film merupakan alat yang membantu penyampaian informasi yang lebih efektif (Aristiani, 2016; Sari, 2017). Pelaksanaan layanan informasi menggunakan media film mengaktifkan fungsi mata dan telinga sehingga siswa dengan mudah memahami pesan yang disampaikan. Film dapat mempengaruhi penontonnya. (Wahyuningsih, 2019). Selain itu, media film dapat menjadikan suasana belajar lebih kondusif, menghilangkan rasa jenuh dan memberikan semangat dalam belajar (Nurhasnawati, 2011). Media film berpengaruh secara psikologis terhadap sikap siswa. Menonton film memberi kesan terhadap memori siswa. Selain itu, media film meningkatkan motivasi siswa mengikuti layanan informasi sehingga membuat siswa mau berpartisipasi secara aktif dalam mengikuti layanan tersebut.

Fenomena di SMA Negeri 3 Kota Langsa terkait dengan kecanduan *gadget* bahwa masih ditemukan siswa yang bermain *gadget* pada saat jam pelajaran berlangsung. Hal ini tentu membuat siswa tidak fokus dalam mengikuti pelajaran dari guru. Penyalahgunaan *gadget* yang sering terjadi di kelas seperti bermain game online, live di Instagram dan mendengarkan musik. Oleh karena itu, perlunya memberikan layanan informasi menggunakan media film agar siswa yang menyalahgunakan fungsi *gadget* bisa menempatkan fungsi *gadget* sesuai porsi nya. Agar penelitian ini dapat terlaksana dengan baik sesuai dengan yang diinginkan, maka tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu: Untuk mengetahui intensitas penggunaan *gadget pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen siswa. Untuk mengetahui intensitas penggunaan *gadget pretest* dan *posttest* kelompok kontrol siswa. Untuk mengetahui perbedaan intensitas penggunaan *gadget* pada kelompok eksperimen dan kontrol pada siswa kelas XII di SMA 3 Langsa.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan penelitian *True Experimental Design* jenis *Randomized Pretest-Posttest Control Group Design* (Sugiyono, 2010). Variabel penelitian yaitu layanan informasi menggunakan media film sebagai variabel dependen dan intensitas penggunaan *gadget* sebagai variabel independen. Subjek penelitian berjumlah 67 siswa yang dibagi menjadi 2 kelompok yaitu 34 siswa kelas XII IPA 1 sebagai kelompok eksperimen dan 33 siswa kelas XII IPA 7 sebagai kelompok kontrol. Langkah awal memberikan *pretest* kepada kedua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kontrol. Selanjutnya kelompok eksperimen diberikan perlakuan khusus dengan memberikan layanan informasi menggunakan media film untuk menurunkan intensitas penggunaan *gadget* sebanyak 5 kali pertemuan, sementara kelompok kontrol hanya mendapatkan perlakuan biasa. Di akhir kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberikan *posttest* yang sama. Hasil dari *pretest* dan *posttest* dibandingkan untuk melihat perbedaan atau signifikansi nya. Teknik pengumpulan data melalui angket. Pemberian layanan informasi menggunakan media film dilakukan 5 kali pertemuan. Pada pertemuan 1 yang dilakukan pada ruang kelas XII IPA 1 pada tanggal 31 Agustus 2021 mempertontonkan kepada siswa film “Candu”, yaitu film pendek tentang *gadget*. Hal ini bertujuan agar siswa memahami bagaimana indahnya kebersamaan dengan teman-teman

tanpa *gadget*. Pada saat film diputar sebagian siswa memperhatikan dengan fokus alur cerita film, namun tidak sedikit siswa yang masih mengobrol dengan temannya dan tidak fokus memperhatikan film tersebut. Kendala yang terjadi pada pertemuan 1 adalah audio loudspeaker yang kurang jelas sehingga perhatian siswa tidak fokus pada film yang diputar. Pada pertemuan 2 yang dilakukan pada tanggal 1 September 2021 di ruang kelas XII IPA 1 dengan judul film “Kecanduan *Gadget*”. Film ini menceritakan tentang seseorang yang kecanduan *gadget* sehingga melupakan teman-temannya. Tujuan pemutaran film ini agar siswa dapat menghargai temannya dengan tidak bermain *gadget*, tetapi dapat mengobrol hal-hal yang positif. Pada pertemuan 2 siswa lebih banyak fokus dan menghayati alur cerita film. Pada pertemuan 3 dilakukan di ruang kelas XII IPA 1 pada tanggal 2 September 2021 dengan memutar film pendek berjudul “Para Pecandu *Gadget*”. Topik pada film ini memperlihatkan seorang anak yang sering murung di sekolah karena kecanduan *gadget*. Tujuan pemutaran film ini untuk memberikan pemahaman pada siswa bahwa kecanduan *gadget* membuat seseorang tidak aktif belajar di sekolah. Pada pertemuan 3 ini siswa tampak fokus dan menghayati alur cerita film, dan hanya sedikit siswa yang mengobrol. Pada pertemuan 4 dilakukan di ruang kelas XII IPA 1 pada tanggal 2 September 2021 dengan memutar film pendek berjudul “Dampak Negatif *Gadget*”. Film ini menceritakan seseorang yang kehidupan sehari-harinyadihabiskan untuk bermain *gadget* sehingga banyak hal negatif yang terjadi pada dirinya. Tujuan pemutaran film ini agar siswa dapat mengetahui dampak-dampak terhadap perilaku sosial akibat kecanduan *gadget*. Pada pertemuan 4 ini siswa tampak fokus dan menghayati alur cerita film, dan hanya sedikit siswa yang mengobrol. Pada pertemuan 5 dilakukan di ruang kelas XII IPA 1 pada tanggal 4 September 2021 dengan memutar film pendek berjudul “Anak Kecand *Gadget*”. Film ini menceritakan seorang anak yang kecanduan *gadget* sehingga membuat matanya menjadi kabur. Pemutaran film ini bertujuan untuk menunjukkan kepada siswa bahwa orang yang sangat kecanduan *gadget* akan berdampak pada penglihatan seseorang. Pada pertemuan 5 ini siswa tampak fokus dan menghayati alur cerita film.

HASIL TEMUAN

Hasil analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui intensitas penggunaan *gadget* pada siswa yang diberi layanan informasi menggunakan media film. Skala yang digunakan yaitu intensitas penggunaan *gadget* dengan skor tertinggi 5 dan terendah 1 dengan jumlah item 20.

Tabel 1. Perhatian Siswa dalam Menggunakan *Gadget*

Kriteria	Pre-test		Post-test	
	f	%	f	%
Sangat Tinggi	13	39,39	0	0
Tinggi	7	21,21	14	5
Cukup	10	30,30	15	18
Rendah	3	9,10	4	9
Sangat Rendah	0	0	0	0
Rata-rata	60,61		51,12	
Peningkatan/Penurunan			9,49	

Berdasarkan Tabel 1, maka dapat disimpulkan bahwa indikator perhatian siswa dalam menggunakan gadget mengalami penurunan 9,49%. Hal ini menunjukkan bahwa layanan informasi menggunakan media film dapat menurunkan perhatian siswa dalam menggunakan *gadget* sehingga siswa dapat mengerjakan hal-hal lain yang lebih bermanfaat.

Tabel 2. Penghayatan Siswa dalam Menggunakan Gadget

Kriteria	Pre-test		Post-test	
	f	%	f	%
Sangat Tinggi	11	33,33	0	0
Tinggi	12	36,36	10	29,41
Cukup	8	24,24	10	29,41
Rendah	1	6,07	14	41,18
Sangat Rendah	0	0	0	0
Rata-rata	58,19		48,37	
Peningkatan/Penurunan			9,82	

Berdasarkan Tabel 2, maka dapat disimpulkan bahwa indikator penghayatan siswa dalam menggunakan *gadget* mengalami penurunan 9,82%. Hal ini menunjukkan bahwa layanan informasi menggunakan media film, penghayatan siswa saat menggunakan *gadget* mulai mengalami penurunan sebesar 9,82 persen.

Tabel 3. Durasi Siswa dalam Menggunakan Gadget

Kriteria	Pre-test		Post-test	
	f	%	f	%
Sangat Tinggi	16	48,48	0	0
Tinggi	10	30,30	14	41,17
Cukup	7	21,22	8	23,52
Rendah	0	0	12	35,31
Sangat Rendah	0	0	0	0
Rata-rata	62,71		58,16	
Peningkatan/Penurunan			4,55	

Berdasarkan Tabel 3, dapat disimpulkan bahwa indikator durasi siswa dalam menggunakan *gadget* mengalami penurunan 4,55%. Hal ini menunjukkan bahwa layanan informasi menggunakan media film, durasi penggunaan *gadget* pada siswa mulai mengalami penurunan sebesar 4,55 persen.

Tabel 4. Frekuensi Siswa dalam Menggunakan Gadget

Kriteria	Pre-test		Post-test	
	f	%	f	%
Sangat Tinggi	11	33,33	0	0
Tinggi	15	45,45	12	33,34
Cukup	8	21,22	11	33,33
Rendah	0	0	11	33,33
Sangat Rendah	0	0	0	0
Rata-rata	68,24		61,70	
Peningkatan/Penurunan			6,54	

Berdasarkan Tabel 4 maka dapat disimpulkan bahwa indikator frekuensi siswa dalam menggunakan *gadget* mengalami penurunan 6,54%. Hal ini menunjukkan bahwa layanan informasi menggunakan media film, frekuensi penggunaan *gadget* pada siswa mulai mengalami penurunan sebesar 6,54 persen

Hasil Analisis Kelas Kontrol

Hasil analisis pada kelas kontrol digunakan untuk mengetahui intensitas penggunaan *gadget* pada siswa yang tidak diberi perlakuan. Penelitian ini menggunakan skala intensitas dengan skor tertinggi 5 dan terendah 1 dengan jumlah item 20.

Tabel 5. Perhatian Siswa dalam Menggunakan Gadget

Kriteria	Pre-test		Post-test	
	f	%	f	%
Sangat Tinggi	20	60,60	17	51,51
Tinggi	10	30,30	11	33,33
Cukup	3	9,10	5	15,16
Rendah	0	0	0	0
Sangat Rendah	0	0	0	0
Rata-rata	70,12		70,01	
Peningkatan/Penurunan			0,11	

Berdasarkan 4.5 maka dapat disimpulkan bahwa indikator perhatian siswa dalam menggunakan *gadget* mengalami penurunan 0,11%. Hal ini menunjukkan tidak terdapat penurunan yang signifikan perhatian siswa dalam penggunaan *gadget* tanpa adanya media yang mendukung.

Tabel 6. Penghayatan Siswa dalam Menggunakan Gadget

Kriteria	Pre-test		Post-test	
	f	%	f	%
Sangat Tinggi	17	51,51	18	54,54
Tinggi	12	36,36	13	39,39
Cukup	4	12,13	2	15,15
Rendah	0	0	0	0
Sangat Rendah	0	0	0	0
Rata-rata	66,20		63,93	
Peningkatan/Penurunan			2,27	

Berdasarkan Tabel 6, maka dapat disimpulkan bahwa indikator penghayatan siswa dalam menggunakan *gadget* mengalami penurunan 2,27%. Hal ini menunjukkan bahwa tanpa penggunaan media film, penghayatan siswa saat menggunakan *gadget* mulai hanya mengalami penurunan sebesar 2,27 persen.

Tabel 7. Durasi Siswa dalam Menggunakan Gadget

Kriteria	Pre-test		Post-test	
	f	%	f	%
Sangat Tinggi	22	66,66	21	63,63
Tinggi	6	18,18	9	27,27
Cukup	5	15,16	3	9,1
Rendah	0	0	0	0
Sangat Rendah	0	0	0	0
Rata-rata	62,71		61,15	
Peningkatan/Penurunan	1,56			

Berdasarkan Tabel 7, dapat disimpulkan bahwa indikator durasi siswa dalam menggunakan *gadget* mengalami penurunan 1,56%. Hal ini menunjukkan bahwa tanpa penggunaan media film, durasi penggunaan *gadget* pada siswa hanya mengalami penurunan sebesar 1,56 persen

Tabel 8. Frekuensi Siswa dalam Menggunakan Gadget

Kriteria	Pre-test		Post-test	
	f	%	f	%
Sangat Tinggi	21	63,63	12	36,36
Tinggi	8	24,24	15	45,45
Cukup	4	12,13	6	18,19
Rendah	0	0	0	0
Sangat Rendah	0	0	0	0
Rata-rata	71,20		69,70	
Peningkatan/Penurunan	1,5			

Berdasarkan Tabel 8, maka dapat disimpulkan bahwa indikator frekuensi siswa dalam menggunakan *gadget* mengalami penurunan 1,5%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan tanpa penggunaan media film, frekuensi penggunaan *gadget* pada siswa mulai mengalami penurunan hanya 1,5%.

Hasil Analisis Data

Analisis data yang digunakan untuk mengetahui layanan informasi bermedia film dalam menurunkan intensitas penggunaan *gadget* yaitu menggunakan uji t test. Adapun hasil hasil uji t test dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 9. Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means								
		F	Sig.	t	df	Sig.(2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower		Upper
Int	Equal variances assumed			2.700	65	.009	6.525	2.417	1.699	11.351
	Equal variances not assumed	.258	.613	2.722	64.498	.008	6.525	2.397	1.737	11.313

Berdasarkan tabel 9, *independent samples test* pada bagian *equal variances assumed* diketahui nilai sig (2-tailed) sebesar $0,009 < 0,05$. Maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan maka H_1 diterima. Artinya terdapat pengaruh pelaksanaan layanan informasi menggunakan media film dalam menurunkan intensitas penggunaan *gadget* siswa kelas XII di SMA 3 Langsa.

PEMBAHASAN

Pada penelitian ini media film memiliki peranan yang sangat penting guna menurunkan intensitas penggunaan *gadget*. Selama pemberian perlakuan, peneliti menyajikan 5 film pendek mengenai *gadget* sebagai layanan informasi belajar. Film pendek merupakan salah satu media yang dapat digunakan sebagai layanan. Layanan informasi khususnya film yang mengedukasi bahaya kecanduan *gadget*. Tujuan pemberian layanan informasi menggunakan film pada Siswa kelas XII SMA N 3 Langsa agar siswa dapat mengurangi intensitas penggunaan *gadget*.

Dari hasil penelitian diketahui bahwa indikator perhatian siswa dalam menggunakan *gadget* mengalami penurunan 9,49%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan penggunaan media film dapat menurunkan perhatian siswa dalam menggunakan *gadget* sehingga siswa dapat mengerjakan hal-hal lain yang lebih bermanfaat. Indikator penghayatan siswa dalam menggunakan *gadget* mengalami penurunan 9,82%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan penggunaan media film, penghayatan siswa saat menggunakan *gadget* mulai mengalami penurunan sebesar 9,82 persen. Indikator durasi siswa dalam menggunakan *gadget* mengalami penurunan 4,55%. Dengan penggunaan media film, durasi penggunaan *gadget* pada siswa mulai mengalami penurunan sebesar 4,55 persen. Indikator frekuensi siswa dalam menggunakan *gadget* mengalami penurunan 6,54%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan penggunaan media film, frekuensi penggunaan *gadget* pada siswa mulai mengalami penurunan sebesar 6,54%. *Independent samples test* diketahui nilai sig (2-tailed) sebesar $0,009 < 0,05$, yang artinya terdapat pengaruh pemberian layanan informasi menggunakan film dalam menurunkan intensitas penggunaan *gadget* siswa kelas XII di SMA 3 Langsa. Media film menjadi salah satu alternatif terkait proses pembelajaran di kelas. Film merupakan pembelajaran media bergerak dengan media audio ternyata membuat pembelajaran lebih menarik (Husmiati, 2010).

Paradigma penggunaan media saat ini mengalami perubahan dari tradisional ke modern. Media saat ini identik dengan teknologi, guru dan siswa sering menggunakan media tersebut untuk mendukung pembelajaran. Selain penyiapan media yang sederhana, juga tidak rumit karena alat seperti LCD proyektor, mini speaker, atau laptop mudah digunakan (H. Susanto et al., 2021). Media Film dapat digunakan guru BK dalam memberikan layanan informasi. Hasil penelitian menjelaskan bahwa layanan informasi bermanfaat dalam meningkatkan motivasi belajar, kepercayaan diri, keterampilan belajar, pemahaman karier (Aristiani, 2016; Fitri, E., Ifdil & Neviyarni, 2016; Hidayati, 2015; Tanjung et al., 2018).

Layanan informasi bertujuan untuk memberikan individu berbagai informasi dan pemahaman tentang berbagai topik, yang berguna untuk mengenal diri sendiri, merencanakan dan mengembangkan potensi siswa, anggota keluarga dan masyarakat

(Mugiarso, 2004). Penawaran informasi dapat dirancang dengan berbagai cara, seperti. ceramah, tanya jawab, diskusi, dilengkapi dengan presentasi, brosur, slideshow, film, video, Pentingnya menggunakan media ketika memberikan layanan informasi agar pelayan lebih efektif (Zaini et al., 2020). Beberapa hasil penelitian terdahulu sudah membuktikan bahwa layanan informasi dengan menggunakan media film mampu meningkatkan kedisiplinan siswa, meningkatkan motivasi belajar, mendidik toleransi beragama, memberikan pemahaman bahaya merokok, kewaspadaan pelecehan seksual, meningkatkan pemahaman karier dan lain sebagainya (Effendi, 2021; Erawati, 2015; Fahmi & Suryanti, 2019; Ningsih & Widiharto, 2014; Wastuti & Ramadhani, 2022).

SIMPULAN

Intensitas penggunaan *gadget* pada kelas eksperimen seluruh indikator mengalami penurunan secara signifikan. Perhatian terhadap *gadget* menurun 9,49 %, penghayatan menggunakan *gadget* menurun 9,82 %, durasi menggunakan *gadget* menurun 4,55 %, frekuensi menggunakan *gadget* menurun 6,54 %. Sementara intensitas penggunaan *gadget* *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol tidak mengalami perubahan yang signifikan pada masing-masing indikator. Perhatian terhadap *gadget* menurun 0,11 %, penghayatan menggunakan *gadget* meningkat 2,27 %, durasi menggunakan *gadget* menurun 1,56 %, frekuensi menggunakan *gadget* menurun 1,5 %. Berdasarkan tabel *independent samples test* pada bagian *equal variances assumed* diketahui nilai sig (2-tailed) sebesar $0,009 < 0,05$. Artinya terdapat pengaruh pemberian layanan informasi menggunakan media film dalam menurunkan intensitas penggunaan *gadget* siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Agesti, L. P., Fitryasari, R., Armini, N. K. A., & Yusuf, A. (2019). Hubungan smartphone addiction dan Self-efficacy dengan prestasi akademik pada remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 1(1), 1–6.
- Aristiani, R. (2016). Meningkatkan percaya diri siswa melalui layanan informasi berbantuan audiovisual. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 2(2).
- Batubara, Y. A., Farhanah, J., Hasanahti, M., & Apriani, A. (2022). Pentingnya Layanan Bimbingan Konseling Bagi Peserta Didik. *Al-Mursyid: Jurnal Ikatan Alumni Bimbingan Dan Konseling Islam (IKABKI)*, 4(1).
- Effendi, B. (2021). Penggunaan Media Film Dalam Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Pamomong: Journal of Islamic Educational Counseling*, 2(1), 59–68.
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1–11.
- Erawati, C. (2015). Strategi layanan informasi dengan media film sebagai upaya meningkatkan pemahaman bahaya merokok. *Jurnal Penelitian Tindakan Bimbingan & Konseling*, 1(2).
- Fahmi, F. A., & Suryanti, H. H. (2019). Pengaruh Layanan Informasi Dengan Media Film Terhadap Kewaspadaan Siswa Tentang Pelecehan Seksual Di Kelas Viii-C Smp N 1

- Matesih Tahun Pelajaran 2018/2019. *Medikons: Jurnal Prodi Bimbingan Dan Konseling Unisri Surakarta*, 5(2).
- Fitri, E., Ifdil, I., & Neviyarni, S. (2016). Efektivitas layanan informasi dengan menggunakan metode blended learning untuk meningkatkan motivasi belajar. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 2(2), 84–92.
- Fitriana, F., Ahmad, A., & Fitria. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga. *Psikoislamedia. Jurnal Psikologi*, 5(2), 182–194.
- Gozali, A. (2020). Layanan bimbingan dan konseling berbasis teknologi informasi pada masa psbb (pembatasan sosial berskala besar). *Coution: Journal of Counseling and Education*, 1(2), 36–49.
- Hidayati, R. (2015). Layanan Informasi karir membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman karir. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 1(1).
- Husmiati, R. (2010). Kelebihan dan kelemahan media film sebagai media pembelajaran sejarah. *Jurnal Sejarah Lontar*, 7(2), 61–72.
- Hutagalung, U. S. A., Ernawati, R., & Deliviana, E. (2020). Hubungan Antara Layanan Konseling Individu dengan Tugas Perkembangan Sosial Peserta Didik Di SMP Negeri 49 Jakarta Timur. *Jurnal Selaras: Kajian Bimbingan Dan Konseling Serta Psikologi Pendidikan*, 3(1), 46–66.
- Indriyani, M., & Sofia, A. (2018). Persepsi orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak usia dini. *Indonesian Journal Of Early Childhood Issues*, 1(1).
- Isa, A. H. (2020). Keefektifan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Karakter Peserta Didik. *E-Prosiding Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo*, 207–218.
- Khasanah, D. N. M., & Winarti, Y. (2021). Hubungan Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Smartphone Pada Remaja. *Borneo Student Research (BSR)*, 3(1), 739–748.
- Lestari, I. (2015). Pengembangan Layanan Informasi Teknik Symbolic Model Dalam Membantu Mengembangkan Kemandirian Belajaranak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 1(1).
- Mugiarso, H. (2004). *Bimbingan dan Konseling*. UPT MKDK UNNES.
- Mulyati, T., & Frieda, N. R. H. (2019). Kecanduan smartphone ditinjau dari kontrol diri dan jenis kelamin pada siswa SMA Mardisiswa Semarang. *Jurnal Empati*, 7(4), 1307–1316.
- Munir, S. (2013). *Bimbingan dan Konseling Islam*. Amzah.
- Ningsih, B. M., & Widiharto, C. A. (2014). Peningkatan Disiplin Siswa dengan Layanan Informasi Media Film. *Empati-Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 1(1).
- Nurhasnawati. (2011). *Media Pembelajaran Teori dan Aplikasi Pengembangan*. Yayasan Pusaka Riau.
- Nurmadiyah, N. (2016). Media pendidikan. *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1).
- Pangarsa, A. A. T. (2020). Implementasi Media Video Youtube dalam Pembelajaran PPKn untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI MI Miftahul Abror. *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI*, 7(2), 154–166.
- Pasaribu, M., Aziz, A., Indrawan, E., & Rahim, B. (2022). Hubungan Motlvasl Belajar Terhadap Hasil Belajar Media Pendidikan Program Studl Pendidldkan Teknik Mesin Fakultas Teknik Unlversltas Negerl Padang. *Jurnal Vokasi Mekanika*, 4(2), 50–54.

- Purba, R. A., Rofiki, I., Purba, S., Purba, P. B., Bachtiar, E., Iskandar, A., & Purba, B. (2020). *Pengantar media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Purwanto, M. R., & Ayuh, E. T. (2021). Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini di Lingkungan Keluarga RT 12 RW 05 Kelurahan Jalan Gedang Kecamatan Gading Cempaka Kota Bengkulu. *J-Sikom*, 2(2).
- Sanjaya, R., & Wibhowo, C. (2011). *Menyiasati Tren Digital Pada Anak dan Remaja*. Elex Media Komputindo.
- Sari, A. K. (2017). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Layanan Informasi Bimbingan Konseling. *El-Rusyd: Jurnal Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah STIT Ahlussunnah Bukittinggi*, 2(2), 90–111.
- Seniawati, K., Suarni, N. K., & Putri, D. A. W. M. (2014). Efektivitas Teori Karier Holland Melalui Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Diri Terhadap Kesiapan Kerja Siswa. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 2(1).
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Susanto, A. (2018). *Bimbingan dan konseling di Sekolah: Konsep, teori, dan aplikasinya*. Kencana.
- Susanto, H., Irmawati, I., Akmal, H., & Abbas, E. W. (2021). Media Film Dokumenter dan Pengaruhnya Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 9(1), 65–78.
- Syafrin, Y., Kamal, M., Arifmiboy, A., & Husni, A. (2023). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 72–77.
- Tanjung, R. F., Neviyarni, N., & Firman, F. (2018). Layanan informasi dalam peningkatan keterampilan belajar mahasiswa stkip pgri sumatera barat. *Jurnal Penelitian Bimbingan Dan Konseling*, 3(2).
- Tohirin. (2007). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah*. Raja Grafindo Persada.
- Wahyuningsih, S. (2019). *Film Dan Dakwah: Memahami Representasi Pesan-Pesan Dakwah Dalam Film Melalui Analisis Semiotik*. Media Sahabat Cendekia.
- Waluyati, I., Wulandari, W., & Arif, A. (2020). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Pada Kelurahan Kumbe Kota Bima. *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 3(2), 30–36.
- Wastuti, S. N. Y., & Ramadhani, N. S. (2022). Mendidik Toleransi Beragama Siswa; Analisis Tentang Efektivitas Layanan Informasi Menggunakan Media Film. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 3(2), 101–113.
- Zaini, A., Dianto, M., & Mulyani, R. R. (2020). Pentingnya penggunaan media bimbingan dan konseling dalam layanan informasi. *In Prosiding Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling Universitas Negeri Malang*, 126–131.