

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang saya tulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) pada Program Studi Bimbingan Konseling Islam pada Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten ini sepenuhnya asli merupakan hasil karya tulis ilmiah pribadi.

Adapun tulisan maupun pendapat orang lain yang terdapat dalam skripsi ini telah saya sebutkan kutipannya secara jelas sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku di bidang karya ilmiah.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa sebagian atau seluruh isi skripsi ini merupakan hasil perbuatan plagiat atau mencontek karya ilmiah orang lain, saya bersedia menerima sanksi berupa pencabutan gelar sarjana yang saya terima ataupun sanksi akademik lain sesuai peraturan yang berlaku.

Serang, 10 Desember 2023
Penulis,

ALDI IDHAM RAMADHAN
191520055

ABSTRAK

Nama: Aldi Idham Ramadhan, NIM: 191520055, Judul Skripsi: **Pengaruh Layanan Informasi terhadap Kesadaran Santri tentang Dampak Negatif *Online Game* (Studi di Pondok Pesantren Salafiyah Asy-Syifa, Kampung Saruni-Majasari Pandeglang).** Program Studi Bimbingan Konseling Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten, Tahun 2023 M/1445 H. Kesadaran adalah kondisi dimana ketika seseorang memiliki kendali penuh terhadap stimulus internal maupun stimulus eksternal dan kendali kinerja otak. Seorang santri yang mampu mengembangkan kesadaran akan pentingnya mengetahui dampak negatif *online game* bagi kehidupan santri di lingkungan Pondok Pesantren merupakan salah satu contoh yang melibatkan kinerja otak dan kesadaran. Namun, rendahnya tingkat kesadaran tentang dampak negatif *online game* yang dialami oleh santri Pondok Pesantren Asy-Syifa berpengaruh pada timbulnya perilaku santri yang kurang baik. Hal ini disebabkan oleh salah satunya kurangnya informasi yang diterima mengenai dampak negatif *online game*. Rumusan masalah dari penelitian ini adalah (1) Bagaimana kesadaran santri tentang dampak negatif *online game* di Pondok Pesantren Asy-Syifa, (2) Bagaimana proses layanan informasi dalam memberikan kesadaran tentang dampak negatif *online game* pada santri Pondok Pesantren Asy-Syifa, (3) Apakah layanan informasi berpengaruh terhadap kesadaran santri tentang dampak negatif *online game* di lingkungan Pondok Pesantren Asy-Syifa. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui tingkat kesadaran santri tentang dampak negatif *online game* di Pondok Pesantren Asy-Syifa, (2) untuk mengetahui proses layanan informasi dalam memberikan kesadaran kepada santri Pondok Pesantren Asy-Syifa tentang dampak negatif *online game*, (3) untuk mengetahui pengaruh layanan informasi terhadap kesadaran santri tentang dampak negatif *online game* di lingkungan Pondok Pesantren Asy-Syifa. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen dengan *Pre-Experimental (Pre-ED) Single Group Design* yang merupakan studi satu kelompok yang diberikan *pre-test* (O1), selanjutnya diberikan *treatment*/layanan (X) kemudian diberi *post-test* (O2). Keberhasilan *treatment* akan didapatkan dengan membandingkan nilai *pre-test* dan *post-test*. Pengukuran menggunakan instrumen penelitian skala *likert* tentang kesadaran dampak negatif *online game* dengan jumlah sampel 30 santri menggunakan bantuan program SPSS *for windows* versi 26. Adapun hasil dari penelitian ini adalah: (1) tingkat kesadaran santri tentang dampak negatif *online game* sebelum adanya perlakuan layanan informasi rendah dengan skor rata-rata sebesar 52,20, dan setelah adanya perlakuan layanan informasi mengalami peningkatan yang tinggi dengan skor rata-rata sebesar 106,30, (2) proses layanan informasi dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan dengan menggunakan metode layanan *Small Group Discussion*, (3) terdapat pengaruh yang signifikan dengan jumlah peningkatan rata-rata sebesar 54,10 terhadap tingkat kesadaran santri tentang dampak negatif *online game* setelah melaksanakan proses layanan informasi. Hasil uji hipotesis menggunakan *paired sampel t-test* diketahui nilai *t* hitung adalah 29,101 lebih besar dari nilai *t* tabel yaitu 2,045 sehingga dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan skor sebelum dan setelah dilakukan perlakuan layanan informasi. Dan adapun nilai signifikansi yaitu 0,001 yang artinya kurang dari 0,05. Dari keputusan tersebut maka penelitian ini mempunyai arti terdapat pengaruh layanan informasi terhadap kesadaran santri tentang dampak negatif *online game* di Pondok Pesantren Asy-Syifa. Hal ini dapat dilihat juga dari meningkatnya perolehan indikator skor kesadaran santri.

Kata Kunci: Layanan Informasi, Kesadaran, *Online Game*, Santri.

ABSTRACT

Name: Aldi Idham Ramadhan, NIM: 191520055, Thesis Title: **The Effect of Information Services on Students Awareness about the Negative Impact of Online Games (Study at the Asy-Syifa Salafiyah Islamic Boarding School, Saruni-Majasari Village, Pandeglang)**. Islamic Counseling Guidance Study Program, Faculty of Da'wah, Sultan Maulana Hasanuddin State Islamic University, Banten, 2023 M/1445 H. Awareness is a condition where a person has full control over internal and external stimuli and control of brain performance. A student who is able to develop awareness of the importance of knowing the negative impact of online games on the lives of students in the Islamic boarding school environment is an example that involves brain performance and awareness. However, the low level of awareness about the negative impact of online games experienced by students at the Asy-Syifa Saruni Islamic Boarding School has an influence on the emergence of poor student behavior. This is caused by, among other things, the lack of information received regarding the negative impacts of online games. The formulation of the problem of this research is (1) What is the awareness of students about the negative impact of online games at the Salafiyah Asy-Syifa Islamic Boarding School, (2) What is the information service process in providing awareness about the negative impact of online games on students at the Salafiyah Asy-Syifa Islamic Boarding School, (3) Do information services influence students' awareness of the negative impact of online games in the Salafiyah Asy-Syifa Islamic Boarding School environment? The aims of this research are (1) to determine the level of awareness of students about the negative impact of online games at the Salafiyah Asy-Syifa Islamic Boarding School, (2) to determine the information service process in providing awareness to the students of the Salafiyah Asy-Syifa Islamic Boarding School about the negative impacts of online games, (3) to determine the effect of information services on students' awareness of the negative impact of online games in the Salafiyah Asy-Syifa Islamic Boarding School environment. The research method uses a quantitative experimental approach with Pre-Experimental (Pre-ED) Single Group Design, which is a study of one group that is given a pre-test (O1), then given treatment/service (X) then given a post-test (O2). Treatment success will be obtained by comparing the pre-test and post-test scores. The measurement used a Likert scale research instrument regarding awareness of the negative impacts of online games with a sample of 30 students using the SPSS for Windows version 26 program. The results of this research are: (1) the level of awareness of students about the negative impact of online games before the information service treatment was low with an average score of 52.20, and after the information service treatment experienced a high increase with an average score of 106.30, (2) the information service process was carried out in 3 meetings using the Small Group Discussion service method, (3) there was a significant influence with an average increase of 54.10 on the level of awareness of students about the negative impacts of online games after carry out information service processes. The results of hypothesis testing using a paired sample *t*-test show that the calculated *t* value is 29.101, which is greater than the *t* table value, namely 2.045, so it can be seen that there is a difference in scores before and after the information service treatment. And the significance value is 0.001, which means less than 0.05. From this decision, this research means that there is an influence of information services on students' awareness about the negative impact of online games at the Asy-Syifa Saruni Islamic Boarding School. This can also be seen from the increase in students' awareness score indicators.

Keywords: Information Services, Awareness, Online Games, Students.

NOTA DINAS



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
SULTAN MAULANA HASANUDDIN BANTEN
FAKULTAS DAKWAH**

Jl. Jenderal Sudirman No.30 Serang 42118 Telp. 0254-2003323
Fax. 0254-200022

Nomor : Nota Dinas
Lampiran :
Hal : Ujian Skripsi
a.n. Aldi Idham Ramadhan
NIM: 191520055

Kepada Yth
Dekan Fakultas Dakwah
UIN "SMH" Banten
Di-
Serang

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dipermaklumkan dengan hormat, bahwa setelah membaca dan mengadakan perbaikan, maka kami berpendapat bahwa Skripsi atas nama **Aldi Idham Ramadhan, NIM : 191520055** dengan Judul: "**Pengaruh Layanan Informasi Terhadap Kesadaran Santri Tentang Dampak Negatif Online Game**" (Studi Kasus di Pondok Pesantren Salafiyah Asy-Syifa Saruni), telah layak sebagai salah satu syarat untuk melengkapi ujian munaqasah pada Fakultas Dakwah Jurusan Bimbingan Konseling Islam Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Demikian, atas segala perhatian Bapak dan Ibu kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Serang,.....Desember 2023

Pembimbing I

A.M. Fahrurrozi, S.Psi., M.A.
NIP: 19750604 200604 1 001

Pembimbing II

Hilda Rosida, S.S., M.Pd
NIP: 19831121 201101 2 011

LEMBAR PERSETUJUAN MUNAQOSAH

**PENGARUH LAYANAN INFORMASI TERHADAP
KESADARAN SANTRI TENTANG DAMPAK NEGATIF
ONLINE GAME**

(Studi di Pondok Pesantren Salafiyah Asy-Syifa, Kampung
Saruni-Majasari Pandeglang)

Oleh

Aldi Idham Ramadhan
191520055

Menyetujui,

Pembimbing I



A.M. Fahrurrozi, S.Psi., M.A.
NIP: 19750604 200604 1 001

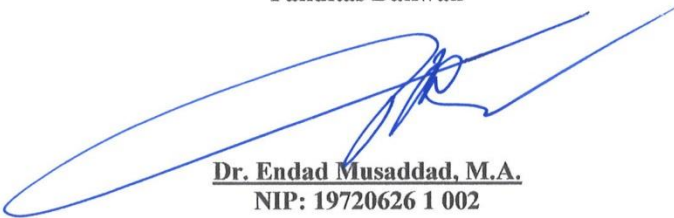
Pembimbing II



Hilda Rosida, S.S., M.Pd.
NIP: 19831121 201101 2 011

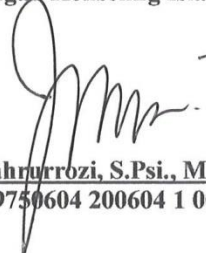
Mengetahui,

Dekan
Fakultas Dakwah



Dr. Endad Musaddad, M.A.
NIP: 19720626 1 002

Ketua Prodi
Bimbingan Konseling Islam



A.M. Fahrurrozi, S.Psi., M.A.
NIP: 19750604 200604 1 001

PENGESAHAN

Skripsi a.n. Aldi Idham Ramadhan, NIM : 191520055, Judul Skripsi: **“Pengaruh Layanan Informasi Terhadap Kesadaran Santri Tentang Dampak Negatif Online Game (Studi di Pondok Pesantren Salafiyah Asy-Syifa Saruni)”** telah diujikan pada sidang munaqosah Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten pada tanggal 20 Desember 2023. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) pada Fakultas Dakwah Program Studi Bimbingan Konseling Islam Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Serang, 20 Desember 2023

Sidang Munaqosah,

Ketua Merangkap Anggota,

Sekretaris Merangkap Anggota,



Tb. Nurwahyu, S.Ag., M.A.
NIP. 19711026 20000 1 002



Puspa Nur Afifah, M.Si
NIP. 19931127 202012 2 007

Penguji I

Penguji II



Asep Furqonuddin, S. Ag., M.M.Pd.
NIP. 19780512 200312 1 001



Monalisa, S.Pd., M.Pd.
NIP: 20 0910 9002

Pembimbing I

Pembimbing II



A.M. Fahrurrozi, S.Psi., M.A
NIP : 19750604 200604 1 001



Hilda Rosida, S.S., M.Pd.
NIP: 19831121 201101 2 011.

MOTTO

“Maka Sesungguhnya Setelah Kesulitan Itu Ada Kemudahan”
(QS. Al-Insyirah [94] ayat

PERSEMBAHAN

Atas segala nikmat dan karunia-NYA yang luar biasa, alhamdulillah saya panjatkan rasa syukur kepada Allah SWT yang maha dari segala maha. Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada baginda alam Habibina wa Maulana Nabi Muhammad SAW.

Penulis mempersembahkan skripsi ini kepada kedua orang tua tercinta yaitu Ayahanda Agus Mulyana dan Siti Robiah yang telah mendidik dan mendukung saya dengan memberi segala apa yang dibutuhkan baik ilmu maupun materi. Pengorbanan keduanya tak sanggup untuk bisa dibalaskan dengan apapun, hanya dengan doa yang dapat disanjungkan. Ampunilah dosa-dosa mereka, berilah kasih sayang kepada mereka, sebagaimana mereka menyayangiku sewaktu kecil. Aamiin.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Aldi Idham Ramadhan, lahir di Pandeglang, 20 Desember 1999. Saat ini penulis tinggal di Lingkungan Pondok Pesantren Asy-Syifa, Kelurahan Saruni, Kecamatan Majasari, Kabupaten Pandeglang, Banten. Penulis merupakan anak bungsu dari pasangan Bapak Agus Mulyana dan Ibu Siti Robiah.

Pendidikan formal yang ditempuh oleh penulis adalah SDN Sindanglaya 01 lulus tahun 2012, kemudian melanjutkan sekolah di MTsN 02 Pandeglang lulus pada tahun 2015, selanjutnya melanjutkan pendidikan di SMKN 01 Pandeglang, dan lulus pada tahun 2018. Pada tahun 2019, penulis diterima di Program Studi Bimbingan Konseling Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Selama menjadi Mahasiswa UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, penulis pernah bekerja di berbagai tempat di salah satu perusahaan, dan hanya menjadi santri Pondok Pesantren Asy-Syifa sampai sekarang.

Demikian catatan singkat mengenai riwayat hidup penulis selama menempuh pendidikan di Prodi Bimbingan Konseling Islam, Fakultas Dakwah, Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten,

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Wr. Wb

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Strata satu (S1). Shalawat serta salam tetap tercurahkan kepada baginda alam Nabi Muhammad SAW, kepada keluarganya, para sahabatnya dan kita selaku ummatnya yang mengharapkan syafa'at di akhirat kelak.

Judul skripsi yang diangkat dalam penelitian ini adalah: **“Pengaruh Layanan Informasi Terhadap Kesadaran Santri Tentang Dampak Negatif *Online Game*”**. Dalam penulisan skripsi ini tentunya penulis tidak luput dari kesalahan dan kesulitan dalam proses pengerjaannya, akan tetapi atas kontribusi dari berbagai pihak kesulitan tersebut dapat teratasi. Sebagai bentuk rasa syukur penulis, izinkan untuk mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. KH. Wawan Wahyudin, M.Pd. Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten;
2. Dr. H. Endad Musaddad, MA. Dekan Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Sultan Maulanan Hasanuddin Banten;
3. A.M. Fahrurrozi, S.Psi, M.A. Ketua Program Studi Bimbingan Konseling Islam Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten, sekaligus sebagai dosen pembimbing akademik dan pembimbing skripsi I yang telah merekomendasikan judul yang sudah penulis ajukan dan yang telah membimbing dengan penuh sabar dan keikhlasan sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.

4. Hilda Rosida, S.S., M.Pd Dosen Pembimbing skripsi II yang telah membimbing dengan penuh kesabaran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh Dosen Dan Staff Khususnya Dosen Dan Staff Fakultas Dakwah Prodi Bimbingan Konseling Islam;
6. Kepada kedua orang tua dan keluarga untuk do'a yang selalu dipanjatkan dan dukungan moril dan materil yang tiada tara;
7. Kepada Abi dan Umi Pondok Pesantren Asy-Syifa dan para santri yang telah membantu meringankan beban pikiran dan mental.
8. Dan kepada seluruh pihak yang turut membantu dan mengambil peran dalam penulisan skripsi ini;

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini di segala bidang sehingga masih jauh sekali dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mohon maaf atas segala kesalahan yang tidak disengaja. Untuk saran dan kritikan membangun dari pembaca akan sangat berharga untuk penulis agar selanjutnya bisa menjadi lebih baik lagi.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Serang, 10 November 2023
Penulis,

ALDI IDHAM RAMADHAN
191520055

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
NOTA DINAS	iv
LEMBAR PERSETUJUAN MUNAQOSYAH	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
RIWAYAT HIDUP	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah & Rumusan Masalah	10
D. Tujuan Penelitian	10
E. Manfaat Penelitian	11
F. Definisi Operasional	12
BAB II KAJIAN TEORITIS	15
A. Paparan Teori	15
a. Layanan informasi	15
b. <i>Online game</i>	32
c. Santri	36

d. Kesadaran	39
B. Kerangka Berpikir	45
C. Hubungan Antar Variabel.....	46
D. Penelitian Terdahulu Yang Relevan	47
E. Hipotesis	50
BAB III METODE PENELITIAN.....	52
A. Jenis Penelitian	52
B. Variabel Penelitian.....	53
C. Populasi dan Sampel.....	54
D. Teknik Pengumpulan Data	56
E. Prosedur Penelitian	60
F. Instrumen Penelitian	63
G. Teknik Analisis Data	67
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	72
A. Hasil Penelitian.....	72
B. Pembahasan	88
BAB V PENUTUP	98
A. Kesimpulan	98
B. Saran	100
DAFTAR PUSTAKA.....	102
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	Penelitian Terdahulu Yang Relevan	47
Tabel 3. 1	Alternatif Jawaban Responden	58
Tabel 3. 2	Rumus Interval	59
Tabel 3. 3	Kriteria Kesadaran.....	59
Tabel 3. 4	Pelaksanaan Penelitian <i>One Group Pre-Test – Post-Test Design</i>	60
Tabel 3. 5	Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	64
Tabel 4. 1	Hasil Uji Validitas Skala Kesadaran	73
Tabel 4. 2	Hasil Uji Reliabilitas Kesadaran	73
Tabel 4. 3	Hasil <i>Pre-Test</i>	74
Tabel 4. 4	Distribusi Frekuensi <i>Pre-Test</i>	76
Tabel 4. 5	Hasil Skor Tingkat Kesadaran Sebelum Diberikan Layanan Informasi.....	77
Tabel 4. 6	Hasil <i>Post-Test</i>	78
Tabel 4. 7	Distribusi Frekuensi <i>Post-Test</i>	80
Tabel 4. 8	Hasil Skor Tingkat Kesadaran Sesudah Diberikan Layanan Informasi.....	81
Tabel 4. 9	Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	82
Tabel 4. 10	Distribusi Frekuensi <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	84
Tabel 4. 11	Hasil Skor Tingkat Kesadaran Sebelum & Setelah Diberikan Layanan	84
Tabel 4. 12	Hasil Uji Normalitas.....	86
Tabel 4. 13	Uji <i>Paired Samples T-Test Statistic</i>	87
Tabel 4. 14	Hasil Uji Hipotesis <i>Paired Samples T-Test</i>	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Berpikir.....	46
Gambar 4.1 Grafik <i>Pre-Test</i>	77
Gambar 4.2 Grafik <i>Post-Test</i>	81
Gambar 4.3 Grafik <i>Pre-Test</i> Dan <i>Post-Test</i>	83

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Angket Kesadaran Dampak Negatif *Online Game*
- Lampiran 2. RPL Pertemuan Pertama
- Lampiran 3. RPL Pertemuan Kedua
- Lampiran 4. RPL Pertemuan Ketiga
- Lampiran 5. LPL Pertemuan Pertama
- Lampiran 6. LPL Pertemuan Kedua
- Lampiran 7. LPL Pertemuan Ketiga
- Lampiran 8. Tabulasi Data *Pre-Test*
- Lampiran 9. Tabulasi Data *Post-Test*
- Lampiran 10. Hasil Uji Validitas
- Lampiran 11. Dokumentasi