

PENTINGNYA LITERASI VIDEO GAME PADA GURU-GURU DI SMPKN MUHAMMADIYAH BAKI

Dian Purworini¹

¹Progdi Ilmu Komunikasi FKI UMS
dian.purworini@ums.ac.id

ABSTRACT

Video games have often been used as a medium to make children or teenagers relax with games that use this technology. However, parents, educators and the players themselves have to understand the negative impact of video game. Violent video games in many studies, proved to have opportunities to influence aggressive behavior in adolescents.

The teacher as a bastion of formal education has the potential to give lessons related to the impact of violent video games on students. Students who are young children or teenagers still do not understand much about the negative effects compared to pursuing the joy of playing violent video games. Therefore, teachers need to take seriously the rise of video games to give education as well as debriefing students on how to play video games that are safe and beneficial for the development of their cognitive abilities and responses. The aim of the service is to give literacy education of violent video games to teachers by the method of presentation and followed by discussion. Based on the different test between the pre-test and the post-test questionnaire filled out by the teacher, there is a difference between before and after the service activities. Game literacy is proven to give more knowledge for teachers.

Keywords: *literation, video game, violence*

ABSTRAK

Video game selama ini kerap digunakan sebagai media untuk membuat anak-anak atau remaja rileks dengan permainan yang memanfaatkan teknologi ini. Akan tetapi, video game juga memiliki dampak negatif yang perlu dikaji oleh orang tua, pendidik dan juga pemainnya sendiri. Video game kekerasan dalam banyak penelitian, terbukti memiliki peluang untuk mempengaruhi perilaku agresivitas pada remaja.

Guru sebagai benteng pendidikan formal memiliki potensi untuk memberikan pelajaran terkait dampak video game kekerasan pada siswa-siswa. Siswa-siswa yang berusia anak-anak atau remaja masih belum banyak mengerti tentang dampak negatif dibandingkan dengan mengejar kesukaan bermain video game kekerasan. Oleh karena itu, guru perlu menyikapi serius maraknya video game agar dapat memberikan edukasi sekaligus pembekalan kepada siswa bagaimana bermain video game yang aman dan bermanfaat bagi perkembangan kemampuan kognitif dan respon mereka. Tujuan pengabdian adalah memberikan edukasi literasi video game kekerasan kepada guru dengan metode presentasi dan dilanjutkan dengan diskusi. Berdasarkan uji beda antara pre test dan poost test kuesioner yang diisi oleh guru, ada perbedaan antara sebelum dan sesudah kegiatan pengabdian. Literasi game terbukti memberikan tambahan pengetahuan bagi guru.

Kata kunci: literasi, video game, kekerasan

PENDAHULUAN

Pendidikan tinggi di era disrupsi teknologi informasi dan komunikasi dituntut untuk mengembangkan konsep yang tidak hanya fokus ke manusia dan artifak saja, tetapi juga teknologi digital (Scott & Palincsar, 2013: 6). Salah satu contoh perkembangan teknologi digital adalah video game.

Video game dan bentuk video game menawarkan bentuk interaksi baru antara manusia dengan manusia dan dengan mesin dan dapat memberikan perkembangan kemampuan kognitif dan new motor yang harus dicermati dampaknya di masyarakat (El-hani & Mun, 2012: 939).

Video game selama ini telah menunjukkan dirinya sebagai salah satu bentuk hiburan yang paling menonjol baik untuk anak-anak atau

dewasa. Esposito (2005: 2) menjelaskan video game sebagai permainan yang dimainkan dengan perangkat audiovisual dan berdasarkan pada suatu cerita. Cerita dalam video game, tidak memiliki keterbatasan isi, berlatar belakang maupun tokohnya. Banyak cerita dalam video game yang berdasarkan cerita imajiner penciptanya saja.

Banyak yang menilai bahwa video game adalah permainan yang sederhana dan tidak memiliki dampak negatif kepada pemainnya. Tetapi banyak penelitian justru menunjukkan jika video game memiliki dampak negatif, terutama video game yang mengandung unsur kekerasan dan atau seksualitas.

Hal penting yang perlu dicermati adalah banyak orang tua atau guru yang tidak mengerti bahwa cerita dalam video game tidak semuanya hanya berputar pada kartun atau fantasi yang ringan dan baik. Banyak sekali video game yang memiliki cerita kekerasan yang dimunculkan baik dalam gambar ataupun suara. Hal ini yang perlu menjadi kekhawatiran dan keperdulian kita semua bahwa video game kekerasan memiliki dampak negatif yang perlu dicermati.

Terpaan video game kekerasan dan terpaan kekerasan televisi memiliki potensi untuk mempengaruhi tindakan agresifitas atau kekerasan pada remaja (Ferguson, 2011: 377). Di sisi lain, justru gejala depresi adalah penyebab utama agresifitas dan kekerasan. Gejala depresi nampak dari perilaku individu yang antisosial.

Penelitian yang dilakukan Decamp & Ferguson (2017: 389) menunjukkan hubungan yang lemah antara bermain video game kekerasan dan perilaku kekerasan diantara remaja, tetapi menemukan bukti jika ada hubungan antara terpaan kekerasan dalam kehidupan nyata dengan kekerasan remaja. Penelitian ini menunjukkan jika ketika remaja mengalami kekerasan dalam kehidupan nyata mereka, mereka akan semakin berpotensi untuk melakukan kekerasan terhadap orang lain di kehidupan mereka.

Beberapa temuan penelitian tentang dampak video game pada remaja pada intinya menunjukkan bahwa ada hubungan antara perilaku kekerasan dan agresivitas dengan terpaan video game. Adapun faktor –faktor lain akan semakin memperkuat potensi negatif dari terpaan video game kekerasan.

Meskipun video game kekerasan memiliki dampak negatif, tetapi sebenarnya, video game mengajarkan pemainnya untuk belajar perilaku, sikap, harapan, kepercayaan dan *perceptual schemata* melalui keterlibatan dan partisipasinya ketika bermain video game (Anderson, Gentile and Buckley, 2007: 56). Dengan demikian video game juga sebenarnya memiliki potensi positif yang dapat dimanfaatkan oleh pemainnya.

Pada kenyataannya, orang tua atau guru cenderung melihat video game sebagai permainan tanpa melakukan investigasi terhadap rating atau isi dari video game itu sendiri. Diperlukan perhatian dan pendidikan kesadaran tentang video game agar orang tua dan guru mampu menunjukkan perilaku yang tepat untuk melindungi anak dari dampak negatif dan sebaliknya, dapat memanfaatkan video game secara positif.

Teori sociocultural dari Vygotsky's menjelaskan kognisi manusia berkembang melalui kedekatan dalam aktivitas sosial baik dengan orang lain, objek atau peristiwa tertentu. Salah satu contoh adalah keberhasilan (Wang, Bruce and Hughes, 2011: 297) dalam menerapkan teori sociocultural dalam adopsi proses literasi informasi dan dalam kurikulum pembelajarannya. Hasilnya pengetahuan baru tentang integrasi literasi informasi didapatkan melalui adanya komunikasi, interaksi serta penggunaan alat belajar.

Pola yang senada juga memiliki peluang untuk diadopsi dalam memanfaatkan literasi video game untuk guru-guru. Konsistensi kebijakan dan kedekatan guru dan siswa yang selama ini terjalin menjadi modal awal untuk memulai menjadikan salah satu media kesukaan siswa menjadi alternatif belajar di sekolah.

Teori sociocultural disisi lain juga menunjukkan jika keterlibatan rutin dalam jangka waktu yang lama dengan video game akan memiliki potensi besar untuk mempengaruhi perkembangan kognisi manusia. Jika video game tersebut positif memberikan dampak yang positif juga untuk siswa, tetapi jika video game kekerasan yang sering kali dimainkan siswa berarti ada potensi negatif yang mempengaruhi perkembangan siswa di masa depan.

Selama ini mata pelajaran yang diajarkan di beberapa SMPK Muhammadiyah Baki tidak ada yang mengkaji tentang dampak media. Maka dari itu, tidak semua guru-guru mengerti tentang dampak media, utamanya video game kekerasan. Guru-guru mendapatkan informasi terkait dampak video game hanya dari informasi umum seperti berita di televisi, radio, surat kabar atau media sosial dan informasi dari masyarakat.

Informasi yang mereka dapatkan pada dasarnya seputar kasus nyata tidak sampai pada informasi terkait konsep, teori, solusi atau perkembangan video game. Guru-guru dengan demikian hanya memiliki keterbatasan informasi sementara perkembangan video game di kalangan remaja semakin meluas.

Masalah yang dihadapi siswa tidak jarang dikarenakan pengaruh video game, dan hal ini perlu mendapatkan perhatian lebih lanjut dari guru-guru. Selama ini, siswa yang bermasalah dengan video game, jarang menunjukkan perilaku ketergantungan karena di sekolah tidak memungkinkan siswa menonton video game. Tetapi dampak dari penggunaan video game yang berlebihan dapat dicermati oleh guru-guru di sekolah. Misalnya siswa datang terlambat atau bolos sekolah, tidak berkonsentrasi di kelas atau menunjukkan perilaku agresif dengan teman di kelas.

Oleh karena itu, pengabdian masyarakat ini penting untuk dilakukan karena ada kebutuhan yang nyata di masyarakat bahwa literasi game belum sepenuhnya disadari dan dipahami oleh guru-guru SMPK Muhammadiyah Baki.

Target kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah guru-guru dari SMPK Muhammadiyah di Kecamatan Baki Kabupaten Sukoharjo yang diwakili oleh 20 guru.

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini yaitu guru mampu mengerti dan memahami dampak positif dan negatif dari video game serta mampu menerapkan materi literasi game kedalam materi pelajaran yang diajarkan di kelas.

METODE

Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dilakukan pada hari Rabu 4 Mei 2019 mulai jam 12.30 di laboratorium komputer, Prodi Informatika, Fakultas Komunikasi dan Informatika UMS.

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan pengenalan dan mendistribusikan kuesioner *pre-test* kepada 20 guru. Sebelum diminta mengisi kuesioner, dijelaskan terlebih dahulu instruksi pengisian dan tujuan pengisian kuesioner. Hal ini penting agar guru-guru mengisi kuesioner sesuai dengan realita dan memahami setiap pernyataan dalam kuesioner. Setelah semua kuesioner *pre-test* dikumpulkan, dilanjutkan dengan sesi presentasi terkait materi pentingnya literasi video game kekerasan. Kegiatan selanjutnya yaitu sesi diskusi dengan guru-guru. Acara ini berlangsung menarik karena guru-guru antusias dengan tema materi dan siap untuk melanjutkan di sekolah masing-masing.

Kegiatan diskusi kemudian disambung dengan distribusi kuesioner *post-test* dan langsung diisi oleh semua guru-guru. Setelah selesai pengisian, dikumpulkan dan kemudian dilanjutkan dengan penutup.

Berkaitan dengan salah satu tujuan pengabdian untuk menguji ada tidaknya perbedaan setelah mendapatkan materi, maka hipotesis yang dirumuskan adalah :

Ho : rata-rata tingkat pengetahuan literasi game adalah sama.

H1 : rata-rata tingkat pengetahuan literasi game adalah berbeda

Hasil dari tabulasi data kuesioner dianalisis dengan menggunakan uji *paired sample t test* dari program SPSS untuk menguji ada tidaknya perbedaan diantara *pre test* dan *post test*. Tetapi sebelumnya dilakukan cek reliabilitas dengan menggunakan *Cronbach Alpha*, validitas dengan teknik korelasi *Product Moment*, dan uji normalitas dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut dokumentasi pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat:



Gambar 1: Presentasi materi



Gambar 2: Presentasi materi

Dari hasil tabulasi kuesioner yang diisi oleh guru-guru, kemudian dilanjutkan dengan perhitungan uji validitas, reliabilitas dan uji beda.

Hasil uji validitas dengan teknik korelasi *Product Moment* menunjukkan jika semua item pertanyaan yang berjumlah 11 item dinyatakan valid karena semua nilai r hitung $>$ r tabel (0,468). Adapun hasil uji reliabilitas juga menunjukkan bahwa semua pernyataan dari kuesioner dinyatakan reliabel karena nilai signifikansi *Cronbach Alpha* sebesar $0,995 >$ $0,60$.

Setelah diuji validitas dan reliabilitas, langkah selanjutnya menguji normalitas data. Berikut hasil uji normalitas data.

Tabel 1. Tes Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	,140	20	,200*	,971	20	,775
Posttest	,131	20	,200*	,929	20	,149

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : analisis data peneliti

Berdasarkan nilai sig *Shapiro-Wilk* dari tabel Tes Normalitas, nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka dapat dikatakan data tersebut berdistribusi Normal atau yang berarti menerima H_0 .

Dengan demikian data dapat diujikan dengan uji statistik *paired sample t test*. Uji *paired sample t test* digunakan karena penelitian ini ingin menguji perbedaan rata-rata dua kelompok yang saling berpasangan.

Berikut hasil uji statistik *paired t test*.

Tabel 2. Paired Samples Statistics

Pair	Mean	N	Std.	Std.
			Deviation	Error Mean
1 pre test	33,74	19	2,960	,679

post test	36,21	19	4,158	,954
-----------	-------	----	-------	------

Sumber : analisis data peneliti

Tabel 3. Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pre test & post test	19	,781	,000

Sumber : analisis data peneliti

Tabel 4. Paired Samples Test

	Mean	Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1 pre - post	2,474	2,611	,599	-3,732	1,215	4,129	18	,001

Sumber : analisis data peneliti

Berdasarkan dari tabel output paired sample test, diketahui jika nilai signifikansi (2-tailed) adalah $0,001 < 0,05$, dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kesimpulan uji paired t test adalah bahwa ada perbedaan rata-rata antara literasi game pre test dengan post test, artinya ada pengaruh dari program sosialisasi literasi game dalam meningkatkan pengetahuan guru-guru terhadap dampak negatif game pada siswa.

Dari hasil uji paired sampel t test, terbukti bahwa kegiatan pengabdian yang dilakukan dengan presentasi dan diskusi materi dampak video game kekerasan pada guru-guru di SMPK Muhammadiyah di Baki berjalan dengan baik karena mampu memenuhi tujuan yang diharapkan.

Kegiatan seperti ini juga menjadi salah satu tindak lanjut dari kesimpulan penelitian yang dilakukan oleh (Gentile & Gentile, 2008 : 127). Mereka menyebarkan kuesioner terhadap 2400an anak-anak di usia 10 sd 19 thn terkait penggunaan video game kekerasan.

Hasil menunjukkan bahwa murid yang sering bermain video game kekerasan di semua waktu lebih mudah mempelajari kognisi dan perilaku agresif dibandingkan mereka yang bermain game tipe yang sama tetapi tidak sering. Salah satu kesimpulannya adalah bahwa pendidik perlu mempelajari instruksi yang tepat dan fitur desain kurikulum terkait video game.

Hasil uji penelitian ini menunjukkan bahwa dengan model presentasi, diskusi, serta menunjukkan potongan-potongan adegan dalam video game mampu membuat guru tertarik untuk mempelajari lebih lanjut tentang video game. Pada awal diskusi hampir semua guru mengaku tidak begitu memperhatikan video game dan potensi dampak negatif dan positifnya.

Ke depan, dengan semakin cepatnya pertumbuhan video game di generasi muda, guru perlu segera mengambil kebijakan yang strategis. Guru perlu merumuskan kurikulum yang sinergis dengan adopsi video game. Kemudian nantinya diharapkan guru tidak hanya menggantungkan pembelajaran literasi dari membaca dan menulis saja (Alvermann, 2008: 16).

Hal lain yang perlu dilakukan guru adalah mengajak orang tua siswa untuk peduli dengan kegiatan bermain game anak-anak mereka. Selain itu, mengajak orang tua untuk memahami tingkat kedewasaan anak yang bermain, yang tidak sekedar berpedoman pada usia semata (Munoz & El-hani, 2012: 933). Ditambah lagi dengan mengajak anak atau siswa berdiskusi terkait bagaimana pandangan mereka untuk mengasah proses berpikir kritis sehingga orang tua dan guru mengerti pola pemikiran mereka terhadap isi game (Olson, 2010: 186).

Dengan maraknya video game online, membuat guru perlu menguasai literasi game.

Guru dituntut untuk dapat memanfaatkan game sebagai media belajar disamping dari buku dan proses mendengarkan di kelas.

Dalam konteks menggunakan game untuk pembelajaran, guru perlu memadukan antara teknik bermain dan kompetensi yang ingin didapatkan dari permainan game tersebut. Mengetahui kriteria dan konten game adalah hal penting untuk dipahami di awal. Hal ini

SIMPULAN

Permasalahan yang dialami oleh guru-guru di SMPK Muhammadiyah memerlukan solusi dari pihak perguruan tinggi. Prodi Ilmu Komunikasi sebagai pihak yang banyak mengkaji dampak media, memiliki tanggung-jawab untuk memberikan solusi.

Dari diskusi dengan guru-guru, beberapa alternatif kebijakan dapat dikembangkan oleh guru-guru di sekolah. Diantaranya yaitu mendesain kurikulum dengan memanfaatkan game sebagai media belajar dan terus mengajak siswa untuk mengerti dampak positif dan negatif video game. Selain itu, perlu adanya integrasi konsep studi media kedalam mata pelajaran yang diajarkan sesuai dengan tahapan usia siswa. Penggunaan teknologi game untuk beberapa materi pelajaran dapat meningkatkan semangat siswa dengan adanya media belajar interaktif yang mereka sukai.

DAFTAR RUJUKAN

Alvermann, D. E. (2008) "Why Bother Theorizing Adolescents' Online Literacies for Classroom Practice and Research?," *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 52(1), pp. 8–19.

Anderson, C. A., Gentile, D. A. and Buckley, K. E. (2007) *Violent Video Game Effects on Children and Adolescents: Theory, Research, and Public Policy*. Madison Avenue: New York: Oxford University Press.

penting agar game tidak hanya dimanfaatkan untuk bermain saja tanpa fokus pada edukasi pengetahuan dan skill yang ingin ditingkatkan.

Decamp, W. and Ferguson, C. J. (2017) "The Impact of Degree of Exposure to Violent Video Games, Family Background, and Other Factors on Youth Violence," *Journal of Youth and Adolescence*. Springer US, 46, pp. 388–400.

Esposito, N. (2005) "A Short and Simple Definition of What a Video game Is," in *Changing Views – Worlds in Play*, pp. 1–6.

Ferguson, C. J. (2011) "Video Games and Youth Violence: A Prospective Analysis in Adolescents," *J Youth Adolescence (2011)*, 40, pp. 377–391.

Gentile, D. A. and Gentile, Æ. J. R. (2008) "Violent Video Games as Exemplary Teachers: A Conceptual Analysis," *Journal of Youth Adolescence*, 37, pp. 127–141.

Munoz, Y. J. and El-hani, C. N. (2012) "The student with a thousand faces: from the ethics in video games to becoming a citizen," *Cult Stud of Sci Educ*, 7, pp. 909–943.

Olson, C. K. (2010) "Children's Motivations for Video Game Play in the Context of Normal Development," *Review of General Psychology*, 14(2), pp. 180–187.

Scott, S. and Palincsar, A. (2013) *Sociocultural theory, education.com*. doi: 10.4324/9780203808184.ch4.

Wang, L., Bruce, C. and Hughes, H. (2011) "Sociocultural theories and their application in information literacy research and education," *Australian Academic & Research Libraries*, 42(4), pp. 296–308.