

**PENGARUH LAYANAN INFORMASI DALAM PENGGUNAAN GAME
ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA
KELAS X SMA YPK MEDAN TAHUN
PEMBELAJARAN 2023/2024**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi
Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Studi Bimbingan dan Konseling*

Oleh :

Nabilla Hidayahatul Fitri
NPM : 2002080035



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2024**

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Rabu, Tanggal 27 Agustus 2024, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Mahasiswa : Nabilla Hidayahatul Fitri
NPM : 2002080035
Prog. Studi : Bimbingan dan Konseling
Judul Skripsi : Pengaruh Layanan Informasi dalam Penggunaan Game Online terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X SMA YPK Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (**A**) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua



Dra. Hj. Syamsusurnita, M.Pd.

Sekretaris



Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, SS, M.Hum.

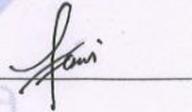
ANGGOTA PENGUJI:

1. Drs. Zaharuddin Nur, M.M.
2. M. Fauzi Hasibuan, S.Pd., M.Pd.
3. Deliaty, S.Ag., S.Pd., M.Ag.

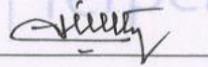
1.



2.



3.



PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Nabilla Hidayahatul Fitri

NPM : 2002080035

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Judul Proposal : Pengaruh Layanan Informasi dalam Penggunaan Game Online terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X SMA YPK Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengaruh Layanan Informasi dalam Penggunaan Game Online terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X SMA YPK Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024”** . adalah bersifat asli (original), bukan hasil dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar – benarnya.

Medan, Oktober 2024

Saya yang menyatakan



METERAI TEMPEL
BD3E1ALX404400986

Nabilla Hidayahatul Fitri

ABSTRAK

NABILLA HIDAYAHTUL FITRI. NIM.2002080035: Pengaruh Layanan Informasi Dalam Penggunaan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X SMA YPK Medan Tahun 2023/2024

Pengertian game online ialah jenis permainan video yang dimainkan melalui internet. Berbeda dengan game offline yang hanya dapat dimainkan secara lokal pada perangkat tertentu, game online memungkinkan pemain untuk terhubung dengan pemain lain secara real-time melalui jaringan internet. Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh layanan informasi dalam penggunaan game online terhadap minat belajar siswa kelas X di SMA YPK Medan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif, yaitu suatu penelitian yang memaparkan keadaan mengenai terjadinya pengaruh antara dua variabel yaitu variabel Game Online sebagai variabel X dan variabel Minat Belajar sebagai variabel Y. Adapun Sampel dalam penelitian ini adalah kelas X SMA YPK Medan yang berjumlah 28 siswa, pengambilan sampel ini menggunakan teknik sampel jenuh dari seluruh siswa kelas X yang berjumlah 85 siswa. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru BK, kelas tersebut banyak yang kurang memiliki pemahaman tentang pentingnya minat belajar dalam menunjang hasil prestasi belajar. Penggunaan instrumen dalam penelitian ini berupa pengumpulan data melalui observasi, angket, wawancara juga dokumentasi. Selanjutnya dilakukan pengolahan data dengan melakukan uji validitas, uji reabilitas, uji normalitas dan uji hipotesis. Hasil dari penelitian ini adalah menunjukkan bahwa tingkat Minat belajar pada siswa kelas X SMA, YPK Medan dapat dikatakan bahwa aktivitas belajar siswa dalam kategori sangat kuat. dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara variabel bebas yaitu game online dengan variabel terikat yaitu manfaat. dari pembelajaran kelas. Signifikansinya sebesar 0,005 lebih kecil (<) dari 0,05 yang berarti variabel game online (x) mempunyai pengaruh terhadap variabel minat belajar siswa (y). Nilai analisis korelasi atau hubungan (R) sebesar 0,460. Kemudian nilai koefisien determinasi atau R-squared sebesar 0,212 yang berarti besarnya hubungan antara variabel bebas yaitu permainan online dengan variabel terikat yaitu minat belajar siswa adalah sebesar 21,2%. Jadi dapat disimpulkan bahwa kita dapat mengetahui besarnya hubungan antara variabel X dengan variabel Y sebesar 21,2%.

Kata Kunci: Game online, dan Minat Belajar, dan Pengaruh Layanan Informasi

KATA PENGANTAR



Puji dan Syukur atas kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala Tuhan Yang Maha Esa, karena masih memberikan penulis kesehatan serta kasih sayang-Nya yang sangat besar kepada penulis sehingga atas izin Allah Subhanahu Wa Ta'ala penulis dapat berjalan sejauh ini. Sholawat dan salam penulis sampaikan kepada junjungan Nabi Besar Baginda Rasulullah Muhammad Shalallaahu Alaihi Wassalaam beserta para sahabat-sahabat Baginda Rasulullah yang telah banyak mengajarkan hal-hal baik serta menurunkan ilmu-ilmu yang bermanfaat yang dapat penulis rasakan sampai saat ini sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian yang berjudul **“PENGARUH LAYANAN INFORMASI DALAM PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS X SMA YPK MEDAN TAHUN 2023/2024”** skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Strata I Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara .

Dalam penyusunan proposal penelitian ini, penulis mengalami kesulitan dan penulis menyadari dalam penulisan proposal penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan proposal penelitian ini. Maka dari itu dalam kesempatan ini pula penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada : Bapak Prof, Dr. Agussani, M.AP., Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

1. Ibu Dra. Hj.Syahsuyunita,M.Pd Selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara,
2. Ibu Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst,SS,M.Hum Selaku Sekretaris Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Bapak M.Fauzi Hasibuan,S.Pd.,M.Pd Selaku ketua Jurusan Bimbingan Konseling Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
4. Ibu Sri Ngayomi Yudha Wastuti.,S.Psi.,M.Psi Selaku Sekretaris Jurusan Bimbingan Konseling Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
5. Ibu Deliati S.Ag.,S.Pd.,M.Ag., Selaku Dosen Pembimbing Saya Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
6. Seluruh Staf Pengajar dan Pengawai Pada Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
7. Ayah Tercinta Zulham. Terimakasih banyak kepada Beliau Memang Tidak Sempat Merasakan Pendidikan Sampai Dibangku Perkulihan, Namun Beliau Mampu Mendidik Penulis,Memotivasi,Memberikan Nasihat Dukungan Hingga Penulis Mampu Menyelesaikan Skripsinya Samapai Selesai.
8. Mama Tersayang Nurbaiti S.Pd. Terimakasih Sebesar-besarnya Penulis Sampaikan Kepada Mama Sangat Berperan Penting Dalam Penulisan Skripsi Saya,Yang Tidak Henti-hentinya Memberikan Kasih Sayang Dan Penuh Cinta Dan Selalu Memberikan Motivasi Serta Doa Dan Mama Menjadi Peningat Dan Penguat Yang Paling Hebat Hingga Penulis Mampu Menyelesaikan Skripsinya Samapai Selesai.

9. Kepada abang saya Ahmad Rafiq S.T S.Pd Terima kasih telah memberikan semangat dan dukungannya kepada adik tercintanya ini baik secara kasih sayangnya dan materialnya yang diberikan kepada penulis hingga penulis senang untuk mengerjakan skripsi ini sampai selesai.
10. Kepada Alm. Nenek Tersayang saya terimakasih banyak atas nasihat, kasih sayang yang telah beliau sampaikan kepada saya semasa hidupnya
11. Kepada adik sepupu saya Dea Lunna Riffa Islami Dan Aznilza Hanif Terimakasih telah memberikan kasih sayang dan dukungan dan semangat kepada penulis.
12. Kepada Boyfriend saya Abdi Ikhsan Saragi Terimakasih sudah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis yang bersamai saya dari bangku Sma sampai kebangku perkulihan,telah mendukung dan mendegarkan keluh kesah penulis memberikan semangat dan motivasi kepada penulis.
13. Kepada Sahabat seperjuangan skripsi saya Tasya Desrindra putri dalimunte dan Fitri Syahramadanti Harahap, dan Diraika Salsabiela Terimakasih telah memotivasi dan memberikan semangat dalam penulisan skripsi ini.
14. Kepada sahabat saya Izmi Sofia dan dan Siti Rahma Terimakasih atas dukungannya teman cerita keluh kesah penulis hingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini
15. Kepada sahabat dari SMA Thamita Anggraini dan Miranda Afifah Anggreini sebagai teman satu kos saya, Terimakasihh banyak atas dukungan dalam pengerjaan skripsi ini.

16. Kepada kak nisa dan Zahra, terimakasih telah membantu saya dalam pengerjaan skripsi ini sampai selesai.

17. Dan Seluruh keluarga besar saya terimakasih atas dukungan dan motivasinya dalam penulisan skripsi ini

Semoga Amal dan kebaikan yang telah di berikan kepada penulis bernilai ibadah dan mendapat pahala dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih belum sempurna oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat konstruktif sangat penulis harapkan demi kesempurnaan di masa yang akan datang. Semoga tulisan ini menjadi karya yang membuahkan nilai tambah bagi perkembangan pengetahuan dan berimplementasikan pada masyarakat luas. Amin. Wassalamu Alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Medan, Agustus 2024
Penulis

NABILLA HIDAYAHTUL FITRI
NPM : 2002080035

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	2
1.1 Latar Belakang Masalah.....	2
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Masalah.....	5
1.6 Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORITIS.....	8
2.1 Layanan Informasi	8
2.1.1 Pengertian Layanan Informasi	8
2.1.2 Tujuan Layanan Informasi	10
2.1.3 Macam-macam Layanan Informasi	12
2.2 Game Online	15
2.2.1 Pengertian Game Online	15
2.2.2 Indikator Game Online	16
2.2.3 Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Terhadap Game Online	18
2.2.4 Dampak Bermain Game Online	19
2.3 Minat Belajar	20
2.3.1 Pengertian Minat	20
2.3.2 Fungsi Minat dalam Proses Belajar	21
2.3.3 Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar	22
BAB III METODE PENELITIAN	25
3.1 Metode Penelitian	25
3.2 Tahapan Penelitian.....	26
3.3 Tempat, Waktu, dan Objek Penelitian.....	27
3.3.1 Tempat Penelitian.....	27
3.3.2 Waktu Penelitian	27
3.3.3 Objek Penelitian	28
3.4 Teknik Pengumpulan Data	28
3.4.1 Observasi.....	28

3.4.2 Pendekatan Psikologi	29
3.4.3 Wawancara.....	30
3.4.3 Metode Angket.....	31
3.4.4 Dokumentasi	33
BAB IV HASIL PENELITIAN	34
4.1 Deskripsi Lokasi Penelitian.....	34
4.1.1 Identitas Sekolah	34
4.1.2 Data Siswa, Guru, dan Pegawai	35
4.2 Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	37
4.3 Pembahasan Penelitian.....	55
BAB V PENUTUP.....	61
5.1 Kesimpulan	61
5.2 Saran	62

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rencana Waktu Pelaksanaan Penelitian	27
Tabel 3.2 Jumlah Objek Penelitian.....	28
Tabel 3.3 Lembar Kuesioner Game Online	32
Tabel 3.4 Lembar Kuesioner Minat Belajar	32
Tabel 4.1 Identitas Sekolah	34
Tabel 4.2 Jumlah Peserta Didik	35
Tabel 4.3 Jumlah Guru dan Pegawai	36
Tabel 4.4 Sarana dan Prasarana.....	36
Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas Variabel (X) Game Online	40
Tabel 4.6 Hasil Uji Validitas Minat Belajar	41
Tabel 4.7 Hasil Uji Reliabilitas Hubungan Game Online	42
Tabel 4.8 Hasil Uji Reliabilitas Minat Belajar	42
Tabel 4.9 Distribusi Data Hasil Angket Layanan Informasi Game Online	43
Tabel 4.10 Distribusi Data Hasil Angket Minat Belajar Siswa	44
Tabel 4.11 Korelasi Product Moment.....	46
Tabel 4.12 Interpretasi Koefisien Korelasi	48
Tabel 4.13 Hasil Uji Normalitas Pengaruh Game Online terhadap Minat Belajar .	49
Tabel 4.14 Hasil Uji Linearitas Hubungan Game Online Terhadap Minat Belajar	50
Tabel 4.15 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana.....	51
Tabel 4.16 Model Summary	52
Tabel 4.17 Hasil Uji T	53
Tabel 4.18 Hasil Uji f	54

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup
- Lampiran 2 Kisi-Kisi Angket Pengaruh Game Online
- Lampiran 3 Angket Penelitian
- Lampiran 4 Lembaran Angket Peserta Didik Varian X (Game Online)
- Lampiran 5 Angket Minat Belajar
- Lampiran 6 Angket Penelitian
- Lampiran 7 Lembaran Angket Peserta Didik Varian Y (Minat Belajar)
- Lampiran 8 Hasil Skor Angket Varian Y (Game Online)
- Lampiran 9 Hasil Skor Angket Varian X (Minat Belajar)
- Lampiran 10 Korelasi Product Moment
- Lampiran 11 Hasil Uji Validitas (X) Game Online
- Lampiran 12 Hasil Uji Validitas (Y) Minat Belajar
- Lampiran 13 Uji Reliabilitas Pengaruh Game Online Dan Minat Belajar
- Lampiran 14 Rencana Pelaksanaan Layanan Klasikal (Rpl)
- Lampiran 15 Dokumentasi
- Lampiran 16 Form K-1
- Lampiran 17 Form K-2
- Lampiran 18 Form K-3
- Lampiran 19 Berita Acara Bimbingan Proposal
- Lampiran 20 Lembar Pengesahan Seminar
- Lampiran 21 Surat Keterangan Seminar
- Lampiran 22 Surat Pernyataan
- Lampiran 23 Surat Riset

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini berkembang semakin pesat dan menghasilkan produk-produk teknologi yang memberikan manfaat dan kemudahan bagi manusia, mulai dari manfaat ilmu pengetahuan, pendidikan, dan hiburan. Salah satu produk teknologi yang memberikan manfaat hiburan yaitu game. Berbeda dengan jaman dahulu yang hiburan permainannya masih sangat sederhana. Seiring berkembangnya jaman dan teknologi di era industri 4.0, kreativitas manusia semakin berkembang sehingga memperoleh temuan-temuan baru dalam dunia hiburan seperti menciptakan game yang semakin banyak, asyik, dan unik yang sering dimainkan oleh masyarakat atau yang dikenal sebagai game online seperti contoh: worms zone io, street racing, shadow fighter, Mobile Legend, PUBG, Free Fire dan masih banyak lagi.

Adapun teori yang menjelaskan tentang bermain game adalah Game theory, game theory ini merupakan teori yang dikemukakan oleh John von Neumann yang berisi studi tentang bagaimana pemain seharusnya secara rasional memainkan game. Setiap pemain menginginkan permainan berakhir dengan memberikan hasil yang menguntungkan. Dia memiliki sedikit kontrol terhadap hasil yang dipengaruhi strategi yang dipilihnya. Namun, hasil tidak ditentukan oleh pilihan strateginya saja tetapi juga tergantung kepada pilihan strategi pemain lainnya juga. Sedangkan menurut Mitchell Wade, game adalah lingkungan

pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi.

Ada beberapa definisi mengenai game online menurut para ahli, salah satu contoh definisi game online menurut chandra zebah aji adalah suatu permainan yang dihubungkan dengan internet. Game online tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, game online bisa digunakan di komputer, laptop, smarthphone dan lain-lain yang terhubung oleh internet. Selain melakukan kegiatan rutin sehari-hari, manusia tentunya membutuhkan hiburan sebagai pengobat saat penat, bosan, maupun stress. Salah satunya yaitu dengan bermain game yang dapat dimainkan secara offline maupun online dengan menggunakan komputer/PC, laptop, smartphone, maupun media lainnya.

Pada zaman sekarang game sudah banyak dimainkan oleh semua kalangan, anak-anak, remaja bahkan orang dewasa pun juga ikut memainkannya. Pada zaman sekarang game terbagi menjadi dua bagian yaitu game online dan game offline. Untuk game online untuk memainkannya perlu paket data sedangkan game offline tidak perlu adanya paket data untuk memainkannya. Untuk grafik sendiri game online jauh lebih menarik dibandingkan dengan game offline. Bermain game saat ini telah menjadi trend yang banyak diminati oleh semua kalangan mulai dari anak-anak, remaja dan dewasa karena seseorang tersebut dapat bermain secara individu maupun berkelompok dengan banyak orang yang dikenal maupun belum dikenalnya. Anak dianggap lebih sering dan rentan terhadap penggunaan permainan game dari pada orang dewasa. Hal ini perlu ditanggapi secara serius karena ketertarikan seseorang untuk bermain game berdampak krusial bagi kalangan masyarakat, khususnya kalangan pelajar.

Jika dilihat dari fenomena yang ada, kalangan usia anak-anak atau remaja saat ini sangat tertarik untuk bermain game bahkan sampai kecanduan. Awalnya, game merupakan kegiatan yang menyenangkan, akan tetapi kegiatan ini tentu ada dampak positif dan negatifnya bagi pengguna terutama anak sampai remaja. Dampak positif dari game yaitu dapat meningkatkan kreativitas dan sosialisasi anak, mengurangi stress, melatih kemampuan berbahasa inggris, dan lain sebagainya. Namun, dampak negatif dari kegiatan tersebut dapat menimbulkan rasa ketagihan, bermain sampai membuang waktu yang banyak, tidak bisa membagi waktu, kurangnya semangat dalam belajar, dan lain sebagainya.

Menurut teori dari (Lee Chen & Holin, 2017) Mereka berpendapat bahwa bahwa anak yang kecanduan game mengalami performa akademik yang kurang baik karena banyak menghabiskan waktu di depan layar monitor komputer atau handphone untuk bermain sehingga membuat prestasi menurun pada anak.

Sedangkan menurut Seorang Profesor Psikologi Douglas A. Gentile menjelaskan research di Low State University bahwa kelamaan bermain game akan mengalami masalah pada konsentrasi pada belajar sehingga membuat nilai menjadi menurun. Problematika prestasi belajar sekarang ini semakin kompleks termasuk candu bermain game pada usia remaja dimana pada usia tersebut mereka masih mudah terpengaruh oleh pergaulannya dan dengan siapa ia berteman. Rasa suka dan ketertarikan terhadap sesuatu hal seperti game sedikit banyak nya akan memberikan dampak terhadap minat belajar menurut zanikhan. dan juga nantinya juga akan berpengaruh pada prestasi belajar siswa didalam sekolah tersebut. Peserta didik yang mendapatkan nilai yang maksimal dikarenakan peserta didik itu memiliki kesungguhan atau minat tinggi dalam belajarnya.

Kegiatan belajar yang dilakukan di dalam sekolah maupun diluar sekolah harus berdasarkan keinginan yang timbul dari dalam diri peserta didik itu sendiri, apakah ada ketertarikan peserta didik dalam mempelajarinya atau tidak, ketertarikan inilah yang disebut dengan minat. Menurut Slameto minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat belajar adalah salah satu faktor internal diri siswa yang menentukan keberhasilan belajar siswa. Minat siswa dalam pembelajaran menjadi kekuatan yang akan mendorong siswa untuk belajar. Peserta didik yang memiliki minat tinggi dalam belajar maka dia akan berusaha semaksimal mungkin untuk mencapai tujuan dari kegiatan belajarnya tersebut dan dengan minat yang tinggi itu pula prestasi yang dihasilkan akan tercapai dengan maksimal. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti mengangkat judul penelitian **“PENGARUH LAYANAN INFORMASI DALAM PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS X SMA YPK MEDAN”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti melakukan identifikasi suatu permasalahan mengenai pengaruhnya layanan informasi dalam penggunaan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa kelas X SMA YPK Medan sebagai berikut :

1. Terdapat ada pengguna game online terhadap Siswa kelas X SMA YPK Medan
2. Siswa bermain game online dapat mempengaruhi minat belajar dan pela pendidikan Siswa kelas X SMA YPK Medan
3. Siswa kesulitan dalam meningkatkan minat belajar dan hambatan terhadap layanan informasi yang didapat oleh siswa kelas X di SMA YPK Medan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, peneliti melakukan batasan masalah disebabkan karena keterbatasan kemampuan peneliti sebagai pemula.

Batasan masalah yang diambil peneliti adalah:

1. Pengaruh game online terhadap perkembangan siswa kelas X di SMA YPK Medan.
2. Kurangnya minat belajar dan terhambatnya layanan informasi pada siswa kelas X di SMA YPK Medan
3. Tingkat penggunaan game online pada seluruh siswa-siswi kelas X di SMA YPK Medan

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh Game Online terhadap prestasi siswa kelas X SMA YPK Medan?
2. Bagaimana pengaruh tingkat layanan informasi yang didapat oleh siswa kelas X SMA YPK Medan?
3. Bagaimana pengaruh antara bermain game online dan minat belajar siswa kelas X SMA YPK Medan?

1.5 Tujuan Masalah

Untuk membuat suatu penelitian maka harus di tentukan tujuan dari sebuah penelitian berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, adapun tujuan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui adakah pengaruh layanan informasi dalam penggunaan game online terhadap minat belajar siswa kelas X di SMA YPK Medan

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui pengaruh layanan informasi yang didapat oleh siswa sebab pengaruh penggunaan game online terhadap minat belajar siswa kelas X di SMA YPK Medan
- b. Untuk mengetahui pengaruh lingkungan sosial game online terhadap minat belajar siswa kelas X di SMA YPK Medan

1.6 Manfaat Penelitian

Untuk membuat suatu penelitian yang fokus pada pokok permasalahan dan tujuan diatas maka disini terdapat manfaat penelitian ini, adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis

Dapat dijadikan sebagai acuan atau tambahan referensi bacaan serta dapat dijadikan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan bidang pendidikan yang khususnya untuk meningkatkan prestasi belajar, Dan Hasil penelitian dapat juga digunakan sebagai pedoman dalam mengadakan penelitian selanjutnya yang lebih mendalam.

2. Secara Praktis

- a. Bagi lembaga yaitu dapat digunakan sebagai acuan untuk dapat meningkatkan prestasi yang ada di sekolah tersebut dan sebagai bahan rujukan serta pertimbangan bagi pihak sekolah yang berkaitan dengan judul untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

- b. Bagi pendidik yaitu dapat digunakan sebagai rujukan terkait terhadap pencegahan terhadap peserta didik yang bermain game online secara berlebihan serta peningkatan minat belajar untuk menuju peserta didik yang berprestasi.
- c. Bagi peserta didik yaitu dapat dijadikan tolak ukur prestasi belajarnya sehingga dapat meningkatkan prestasi belajarnya menjadi yang lebih baik.
- d. Bagi penulis yaitu dapat menambah wawasan dan pengetahuan terkait dengan judul penelitian

BAB II

LANDASAN TEORITIS

3.1 Layanan Informasi

3.1.1 Pengertian Layanan Informasi

Dalam menjalani kehidupan dan perkembangan dini, individu memerlukan berbagai informasi baik untuk perencanaan kehidupannya sehari-hari, sekarang maupun untuk perencanaan kehidupannya kedepan. Individu bisa mengalami masalah dalam kehidupannya dimasa depan, karena tidak menguasai dan tidak mampu mengakses informasi.

Informasi secara umum didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian (event) yang nyata (fact) yang digunakan untuk pengambilan keputusan. Sedangkan layanan informasi adalah layanan yang memberikan informasi yang dibutuhkan oleh individu. Informasi yang diperoleh individu sangat diperlukan oleh individu agar individu lebih mudah dalam membuat perencanaan dan mengambil keputusan.²

Pengertian layanan informasi adalah layanan yang membantu siswa untuk membuat keputusan yang bebas dan bijaksana. Informasi tersebut harus valid dan dapat digunakan oleh siswa untuk membuat berbagai keputusan dalam kehidupan mereka.

Menurut (Tohirin, 2017) mengungkapkan bahwa layanan informasi merupakan layanan berupaya memenuhi kekurangan individu akan informasi yang mereka perlukan. Layanan informasi juga bermakna usaha-usaha untuk

membekali siswa dengan pengetahuan serta pemahaman siswa tentang lingkungan hidupnya dan tentang proses perkembangan anak muda.

Sedangkan (Prayitno dan Erman Amti, 2016) menjelaskan bahwa layanan informasi adalah kegiatan memberikan pemahaman kepada individu-individu yang berkepentingan tentang berbagai hal yang diperlukan untuk menjalani suatu tugas atau kegiatan, atau untuk menentukan arah suatu tujuan atau rencana yang dikehendaki. Dengan demikian Layanan informasi itu pertama-tama merupakan perwujudan dari fungsi pemahaman dalam bimbingan dan konseling.

Berkaitan dengan hal diatas (Budi Purwoko, 2018) mengungkapkan bahwa penyajian informasi dalam rangka program bimbingan ialah kegiatan membantu siswa dalam mengenali lingkungannya, terutama tentang kesempatan-kesempatan yang ada didalamnya, yang dapat dimanfaatkan siswa baik untuk masa kini maupun masa yang akan datang.

(Winkel dan Sri Hastuti, 2016) juga menjelaskan bahwa layanan informasi adalah usaha untuk membekali para siswa dengan pengetahuan tentang data dan fakta dibidang pendidikan sekolah, bidang pekerjaan, dan bidang perkembangan pribadi sosial, supaya mereka dengan belajar tentang lingkungan hidupnya lebih mampu mengatur dan merencanakan kehidupan sendiri. Namun, mengingat luasnya layanan informasi yang tersedia dewasa ini, mereka harus mengetahui pula informasi manakah yang relevan untuk mereka dan mana yang tidak relevan, serta informasi macam apa yang menyangkut data dan fakta yang tidak dapat berubah dan dapat berubah dengan beredarnya roda waktu.

Dari berbagai pengertian layanan informasi yang telah dikemukakan diatas dapatlah diartikan sebagai salah satu kegiatan bimbingan8 konseling yang mampu

mencakup kegiatan lainnya. Karena layanan ini memberikan berbagai informasi , baik informasi pribadi, sosial, karier, maupun belajar. Hal ini secara tidak langsung dapat menyelesaikan masalah yang dialami siswa secara keseluruhan. Layanan ini dapat menambah wawasan siswa, mengenali dirinya (konsep diri) dan mampu menata masa depannya sebaik mungkin.

3.1.2 Tujuan Layanan Informasi

Penguasaan akan berbagai informasi dapat digunakan untuk mencegah timbulnya masalah, pemecahan suatu masalah, untuk memelihara dan mengembangkan potensi individu serta memungkinkan individu (peserta didik) yang bersangkutan membuka diri dalam mengaktualisasikan hak-haknya. beberapa pendapat mengenai tujuan layanan informasi, diantaranya sebagai berikut :

Ada dua tujuan layanan informasi yang bersifat umum dan khusus diantaranya sebagai berikut :

Tujuan layanan informasi yang bersifat umum adalah :

- a) Mengembangkan pandangan yang luas dan realistis mengenai kesempatan-kesempatan dan masalah-masalah kehidupan pada setiap tingkatan pendidikan.
- b) Menciptakan kesadaran akan kebutuhan dan keinginan yang aktif untuk memperoleh informasi yang tepat mengenai pendidikan, pekerjaan, dan sosial pribadi.
- c) Mengembangkan ruang lingkup yang luas mengenai kegiatan pendidikan, pekerjaan, dan sosial budaya.

- d) Membantu siswa untuk menguasai teknik memperoleh dan menafsirkan informasi agar agar siswa semakin maju dalam mengarahkan dan memimpin dirinya sendiri.
- e) Mengembangkan sifat dan kebiasaan yang akan membantu siswa dalam mengambil keputusan,penyesuaian, yang produktif memberikan kepuasan pribadi.
- f) Menyediakan bantuan untuk membuat pilihan tertentu yang progresif terhadap aktivitas khusus sesuai dengan kemampuan bakat minat individu.

Sedangkan tujuan khusus dari layanan informasi adalah sebagai berikut :

- a) Memberikan pengertian tentang lapangan pekerjaan yang luas dimasyarakat.
- b) Mengembangkan sarana yang dapat membentuk siswa untuk mempelajari secara intensif beberapa lapangan pekerjaan atau pendidikan yang tersedia dan yang selektif.
- c) Membantu siswa agar lebih mengenal atau dekat dengan kesempatan kerja dan pendidikan diingkungan masyarakat .
- d) Mengembangkan perencanaan sementara dalam bidang pekerjaan dan pendidikan yang didasarkan pada belajar eksplorasi sendiri .
- e) Memberikan tehnik-tehnik khusus yang dapat membantu para siswa untuk membantu menghadapi kebutuhan-kebutuhan dan masalah-masalah setelah meninggalkan sekolah, seperti memperoleh pekerjaan, melanjutkan program berikutnya atau membentuk rumah tangga.

(Budi Purwoko, 2018) berpendapat bahwa tujuan yang ingin dicapai dengan penyajian informasi adalah sebagai berikut :

- a) Para siswa yang dapat mengorientasikan dirinya kepada informasi yang diperolehnya terutama untuk kehidupannya, baik semasa masih sekolah maupun setelah menamatkan sekolah.
- b) Para siswa mengetahui sumber-sumber yang diperlukan.
- c) Para siswa dapat menggunakan kegiatan kelompok sebagai sarana memperoleh informasi.
- d) Para siswa dapat memilih dengan tepat kesempatan-kesempatan yang ada dalam lingkungannya sesuai dengan minat dan kemampuannya.

3.1.3 Macam-macam Layanan Informasi

Macam-macam informasi yang menjadi isi layanan ini bervariasi. Demikian juga keluasan dan kedalamannya. Hal ini tergantung kepada kebutuhan para peserta layanan (tergantung kebutuhan siswa). Informasi yang menjadi isi layanan harus mencakup seluruh bidang pelayanan bimbingan dan konseling. Secara lebih rinci, ada beberapa pendapat para ahli mengenai macam-macam layanan informasi diantaranya sebagai berikut:

Ada dua macam layanan informasi diantaranya sebagai berikut:

- a) Informasi tentang pekerjaan:
 - 1) Jenis-jenis pekerjaan
 - 2) Syarat-syarat suatu pekerjaan
- b) Informasi tentang cara-cara belajar :
 - 1) Cara membagi waktu
 - 2) Cara menyusun jadwal kegiatan
 - 3) Cara belajar efektif
 - 4) Cara memilih teknik belajar

- 5) Informasi tentang lingkungan sekitar
- 6) Informasi tentang tata tertib sekolah

Menurut (Prayitno dan Erman Amti, 2016) pada dasarnya jenis dan jumlah informasi tidak terbatas. Namun, khususnya dalam rangka pelayan bimbingan dan konseling, hanya kan dibicarakan tiga jenis informasi, yaitu:

a) Informasi pendidikan

Dalam bidang pendidikan banyak individu yng berstatus siswa atau calon siswa yang dihadapkan pada kemungkinan timbulnya masalah atau kesulitan. Diantaranya masalah atau kesulitan tersebut berhubungan dengan

- (a) pemilihan program studi
- (b) pemilihan sekolah fakultas,
- (c) penyesuaian diri dengan program studi
- (d) putus sekolah.

Mereka membutuhkan adanya keterangan atau informasi untuk dapat membuat pilihan dan keputusan yang bijaksana.

b) Informasi jabatan

Saat-saat transisi dari dunia pendidikan kedunia kerja sering merupakan masa yang sangat sulit bagi banyak orang muda. Kesulitan itu terleta juga dalam penyesuaaian diri dengan suasana kerja yang baru dimasuki dan engembangan diri selanjutnya.

c) Informasi sosial budaya

Hal ini dapat dilakukan melalui penyajian informasi sosial budaya yang meliputi, mcam-macam suku bangsa, adat istiadat, agama dan kepercayaan,

bahasa, potensi-potensi daerah dan kekhisisan masyarakat atau daerah tertentu.

Layanan informasi dikelompok menjadi tiga golongan besar, yaitu:

a) Informasi Pendidikan

Informasi pendidikan sebagai data yang valid berguna tentang semua jenis pendidikan sekarang dan yang akan datang serta kesempatan-kesempatan latihan danuntutanya. Informasi yang diberikan meliputi peraturan dan jam sekolah, kegiatan kurikuler yang tersedia dan mata pelajaran, organisasi sekolah dan aktivitas sosial, nilai pendidikan, kredit yang diambil, program pendidikan seteah tamat sekolah, mata pelajaran yang dituntut untuk memasuki perguruan tinggi,tuntutan dan persyaratan masuk perguruan tinggi, biaya untuk memasuki perguruan tinggi, surat menyurt disekolah, dan lain sebagainya.

b) Informasi pekerjaan

Informasi pekerjaan sebagai data yang valid dan berguna tentang posisi pekerjaan dan lapangan kerja. Termasuk didalam tugas-tugas, tuntutan dan persyaratan masuk, kondisi pekerjaan, imbalan pekerjaan, pola kemajuan, kebutuhan tenaga kerja dan sumber informasi yang lebih lanjut. Informasi pekerjaan akan termasuk data yang relevan dengn item-item diantaranya sebagai berikut : Tenaga kerja, struktur dunia kerja dan kelompok, kecenderungan kerja, UUD (undang-undang) perburuan, sumber informasi mempelajari pekerjaan, pekerjaan yang utama dan penting, kriteria untuk menilai bahan informasi pekerjaan dan lain sebagainya

c) Informasi Sosial Pribadi

Informasi sosial pribadi berkaitan dengan pemahaman diri sendiri dan pemahaman orang lain. Informasi sosial pribadi sebagai data yang valid dan berguna tentang kesempatan dan pengaruh dari manusia dan lingkungan fisik terhadap pertumbuhan pribadi dan hubungan interoersonalnya dengan orang lain.

3.2 Game Online

3.2.1 Pengertian Game Online

Game online adalah permainan yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan internet yang sering digunakan pada saat ini adalah modem dan koneksi kabel. Banyak sekali permainan game online yang ditawarkan untuk permainan ini. Game online sengaja diciptakan untuk membuat para penggemarnya lebih tertarik dan antusias karena, di dalam game online disajikan permainan yang berbentuk visual dan grafis sehingga membuat para pemainnya menjadi betah untuk bermain game online.

Berdasarkan pendapat Eddy Liem selaku Direktur Indonesia *Gamers* berpendapat mengenai game online yang merupakan sebuah hiburan yang berupa permainan yang dimainkan melalui Komputer yang dimainkan dengan sambungan internet dan juga dapat dimainkan dengan stik Playstasion dan sejenisnya. Berdasarkan pendapat dari Andrew Rollings dan Ernest Adams , Game online adalah suatu permainan yang memanfaatkan suatu jaringan komputer (LAN atau Internet) sebagai medianya untuk mempermudah akses dalam bermain game online. Game online dapat dimainkan dengan lebih dari dua orang dikarenakan terdapat suatu akses untuk menyambung ke internet.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa game online dapat didefinisikan sebagai permainan tiga dimensi yang dimainkan secara online menggunakan internet dengan bantuan suatu jaringan komputer.

Dalam buku prisillia menyatakan bahwa game online adalah suatu permainan yang dimainkan secara bersamaan yang dimainkan pada waktu yang bersamaan melalui dapat bermain pada waktu yang sama melalui jaringan komunikasi online (LAN atau internet) yang terhubung secara sistematis. Game online yang ada di telah ada dapat di akses ke berbagai negara. Game online pada saat ini dapat dikatakan suatu industri bagi pengembang game untuk menampilkan karya terbaiknya untuk menambah onset bagi industri game tersebut dan menarik minat para pecinta game.

Dari uraian diatas dapat di simpulkan bahwa game adalah suatu permainan yang melibatkan lebih dari dua orang dalam bermain yang dihubungkan melalui jaringan internet dan banyak menimbulkan kesenangan bagi para pemainnya, karena dalam permainan agame online para pemain disuguhkan berbagai game yang menarik bagi penggemarnya.

3.2.2 Indikator Game Online

Aspek seseorang akan game online sebenarnya hampir sama dengan jenis kebiasaan yang lain, akan tetapi kebiasaan game online di masukkan kedalam golongan kebiasaan psikologis dan bukan kebiasaan secara fisik. (Lemmens dkk dalam Natalia, 2017) berpendapat bahwa terdapat tujuh aspek anak kebiasaan bermain dalam bermain permainan online yaitu:

a. Saliience

Dalam suatu permainan online aktivitas yang begitu penting adalah menentrapkan hati dan pikiran, sehingga suatu individu merasa mendapat ketenangan jiwa.

b. Tolerance

Suatu proses dimana aktivitas yang dilakukan suatu individu dalam bermain game online semakin meningkat, sehingga secara bertahap waktu tidak habis hanya digunakan untuk bermain game online.

c. Mood modification

Mengacu pada pengalaman subjektif sebagai hasil dari keterikatan dengan bermain game online, misalnya penenangan diri (tranquillizing) atau relaksasi terkait pelarian diri (escapism).

d. Withdrawal

Perasaan yang tidak menyenangkan dan dampak fisik yang terjadi ketika berhenti atau mengurangi aktivitas bermain game online. Aspek menyebabkan anak murung (moodiness) dan mudah marah (irritabilty).

e. Relapse

Aktivitas yang dilakukan dalam bermain game online secara berlebihan cenderung mendorong untuk suatu individu untuk segera cepat kembali mengulangi perilaku dalam bermain game online setelah tidak melakukannya dalam jangka waktu tertentu atau masa kontrol.

f. Conflict

Konflik yang terjadi merujuk pada konflik interpersonal yang dihasilkan dari aktivitas bermain game online secara berlebihan. Konflik dapat terjadi

diantara pemain dan orang-orang disekitarnya. Konflik dapat meliputi argumen dan penolakan serta berbohong dan curang.

g. Problems

Permasalahan yang terjadi karena seringnya para individu melupakan berbagai hal yang seharusnya sudah prioritasnya seperti: sekolah, bekerja, dan bersosialisasi. Permasalahan yang sering terjadi para pemain game online yaitu kurang pengendalian diri dalam bermain game online.

Suatu permasalahan yang berkaitan dengan kesehatan kita dan proses interaksi dengan lingkungan. Anak yang merupakan penggemar dari game online cenderung melupakan Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pemain game online tidak begitu memperhatikan masalah kesehatan mereka yang akan terjadi pada diri mereka sendiri seperti: waktu tidur yang kurang dan pola makan yang tidak teratur.

3.2.3 Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Terhadap Game Online

Menurut (Yee dalam Lusi Ardianasari, 2018) terdapat 5 faktor minat seseorang bermain game online:

- a. Relationship, adanya suatu kemauan suatu individu untuk berinteraksi dan melakukan hubungan keakraban karena dianggap memiliki frekuensi sama sehingga memudahkan untuk berinteraksi.
- b. Manipulation, adanya suatu keinginan dari seseorang untuk berbuat curang kepada pemain lain agar dapat memberikan kepuasan bagi diri sendiri
- c. Immersion, Pemikiran dari suatu individu supaya menjadi seperti tokoh yang ada di dalam game tersebut.

- d. Escapism, dimiliki oleh pemain yang ingin menghindar dari suatu permasalahan di dunia nyata agar bisa melupakan permasalahan yang terjadi.
- e. Achievement, mempunyai memiliki keinginan yang kuat dalam melakukan permainan karena senang dengan hal – hal yang cenderung mengenai bahasan virtual.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa pendorong suatu individu untuk bermain game online adalah untuk memperoleh kawan, ada keinginan suatu individu untuk berbuat curang, suatu individu ingin menjadi karakter yang diidolakan, untuk menghindari diri dari suatu permasalahan yang ada dan keinginan yang kuat dalam dunia virtual.

3.2.4 Dampak Bermain *Game Online*

Dari beberapa aspek diatas, apabila seseorang bermain *game* dengan waktu yang lama atau terus menerus, pasti akan menimbulkan dampak. Adapun dampak yang dihasilkan jika seseorang kecanduan *game* antara lain :

a. Dampak positif dari bermain *game online*

Bagi pelajar adalah otak anak akan lebih aktif dalam berfikir, reflek berfikir anak akan lebih cepat dalam merespon, emosional anak dapat diluapkan dengan bermain game, dan anak akan lebih berfikir kreatif. Selain itu dampak positif dari bermain *game online* maupun *offline* antara lain:

1. Menambah teman
2. Mengurangi stress
3. Melatih kesabaran dan ketangkasan
4. Ahli dalam strategi
5. Meningkatkan konsentrasi

6. Melatih kerjasama
7. Meningkatkan kemampuan membaca situasi
8. Bisa belajar bahasa asing dan lain-lain.

b. Sedangkan dampak negatif dari bermain game yakni:

1. Anak akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain game.
2. Anak akan mencuri-curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain game.
3. Waktu untuk belajar dan membantu orang tua sehabis jam sekolah akan hilang karena bermain game.
4. Menggunakan uang saku atau uang bayar sekolah untuk bermain game online di warnet atau buat beli paket data di konter.
5. Pola makan akan terganggu.
6. Emosional anak juga akan terganggu karena efek dari game.
7. Jadwal beribadah kadang dilalaikan.
8. Anak cenderung akan membolos sekolah demi bermain game.

3.3 Minat Belajar

3.3.1 Pengertian Minat

Minat adalah suatu ketertarikan mengenai suatu hal atau aktivitas, tanpa adanya paksaan dari orang lain. Minat pada dasarnya adalah penerimaan mengenai suatu hal yang ingin dipelajari karena adanya ketertarikan. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar seseorang untuk mempelajarinya.

3.3.2 Fungsi Minat dalam Proses Belajar

Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman. Dalam proses pembelajaran, unsure kegiatan belajar memegang peranan yang vital. Oleh karena itu, penting sekali bagi setiap guru memahami sebaik-baiknya tentang proses belajar peserta didik agar dapat memberikan bimbingan dan menyediakan lingkungan belajar yang tepat dan serasi bagi peserta didik. Kaitannya dengan minat belajar anak, seorang pendidik harus bisa memberikan suatu inivatif yang baru untuk menarik minat anak, agar proses pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Minat berfungsi sebagai pendorong keinginan seseorang, penguat hasrat dan sebagai penggerak dalam berbuat yang berasal dari dalam diri seseorang untuk melakukan suatu dengan tujuan dan arah tingkah laku sehari-hari.

Hal ini sesuai dengan yang dijelaskan oleh Sardiman mengatakan bahwa fungsi minat adalah sebagai berikut:

- a. Mendorong manusia untuk berbuat, yaitu sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energy.
- b. Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai.
- c. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang serasi guna mencapai tujuan.

Fungsi minat dalam kaitannya dalam pelaksanaan studi adalah:

- a. Minat melahirkan perhatian serta merata. Perhatian yang serta merta terjadi secara spontan, bersifat wajar mudah bertahan dan tumbuh tanpa pemakaian daya kemauan dalam diri seseorang.

- b. Minat memudahkan tercapainya konsentrasi. Minat memudahkan tercapainya konsentrasi dalam pikiran seorang siswa yaitu pemusatan pikiran terhadap suatu pelajaran. Jadi tanpa adanya minat maka konsentrasi terhadap pelajaran juga sulit dikembangkan dan dipertahankan.
- c. Minat mencegah gangguan dari luar. Seorang anak akan mudah terganggu perhatiannya dan sering mengalihkan perhatiannya ke suatu hal yang lain kalau minat belajarnya rendah.
- d. Minat memperkuat pelekatnya bahan pelajaran dalam ingatan. Pengingatan seorang siswa itu hanya akan terlaksana kalau siswa berminat terhadap pelajarannya.
- e. Minat memperkecil kebosanan belajar dalam diri sendiri. f. Kejemuhan melakukan sesuatu hal biasanya lebih banyak berasal dari dalam diri sendiri dibandingkan dari luar dirinya. Oleh karena itu, salah satu cara agar kebosanan itu bisa dihapus yaitu dengan jalan menumbuhkan minat studi dan kemudian meningkatkan minatter sebut.

3.3.3 Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Dalam belajar diperlukan berbagai faktor, sehingga kadang-kadang bila faktor itu tidak ada, dapat menyebabkan minat untuk belajar bagi siswa akan berkurang, bahkan menjadi hilang sama sekali.

Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi minat dalam belajar adalah sebagai berikut:

- a. Faktor-faktor intern meliputi
 - 1) Faktor Biologis Yang termasuk dalam faktor biologis adalah Faktor kesehatan, Faktor ini sangat berpengaruh terhadap pembelajaran, karena

apabila seorang siswa terganggu kesehatannya maka siswa tersebut tidak akan mempunyai semangat dalam belajar, jika keadaan seperti itu dapat disimpulkan bahwa minat siswa untuk belajar juga akan berkurang.

2) Faktor Psikologi

Ada banyak faktor psikologi, namun disini peneliti hanya mengambil beberapa saja diantaranya:

a) Bakat Bakat memerankan peran penting atas kemampuan yang dimiliki oleh seorang anak , karena akan menentukan keberhasilan di masa yang akan datang, sehingga anak akan mempelajari lebih giat terhadap mata pelajaran yang disukainya .

b) Intelegensi Intelegensi sangat penting bagi anak karena intelegensi mengajarkan anak untuk mempelajari hal-hal yang baru yang belum pernah dikenal sebelumnya, sehingga anak merasa terbiasa dalam menghadapi situasi

b. Faktor-faktor eksternal meliputi

1) Faktor Keluarga

Peran Keluarga dalam keberhasilan anak dalam melakukan pembelajaran itu sangat penting. Keberhasilan anak dalam meraih cita-cita yang diinginkan sebagian besar terdapat pengaruh orang tua di dalamnya.

2) Faktor Sekolah

Faktor sekolah memang besar pengaruhnya terhadap minat belajar siswa, adapun komponen yang termasuk dalam faktor sekolah adalah sebagai berikut.

- a) Metode mengajar, Metode mengajar memang mempengaruhi minat belajar siswa, misalnya metode yang digunakan guru kurang baik atau monoton, maka akibatnya siswa tidak semangat dalam belajar, dan minat untuk belajarpun akan menjadi rendah.
 - b) Kurikulum, peran kurikulum yang diterapkan oleh sekolah juga mendorong untuk siswa dapat belajar dengan giat dan mempunyai keinginan untuk meraih prestasi.
- 3) Faktor masyarakat

Kehidupan masyarakat juga mempengaruhi dalam minat belajar, maka dari itu ada faktor dari masyarakat yakni :

- a) Kegiatan dalam masyarakat Peran anak dalam belajar sangat dipengaruhi oleh perannya di dalam masyarakat jika lingkungan di masyarakat itu mendukung perkembangannya maka minat untuk belajar akan meningkat dengan sendirinya .
- b) Teman bergaul Teman bergaul merupakan faktor yang penting dalam mendukung kemauan anak dalam kegiatan pembelajaran karena jika lingkungan anak itu baik dan mendukung kegiatan pembelajaran dan jika lingkungan anak tidak mendukung dalam kegiatan pembelajaran.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan jenis penelitian kuantitatif, dimana kita akan melihat sejauh mana pengaruh game online terhadap minat belajar kelas X SMA YPK Medan. Metode penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang meliputi proses pengumpulan data dan juga analisis data kuantitatif untuk memperoleh uji hipotesis berdasarkan populasi dan sampel yang berorientasi pada filsafat positivisme.

Penelitian kuantitatif ini digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu. Teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara acak. Pengumpulan data menggunakan alat penelitian, analisis data kuantitatif atau statistik untuk menguji hipotesis yang diterapkan dan juga mengamati pengaruh antar variabel penelitian. Penelitian kuantitatif ini didukung dengan pengisian kuesioner kepada beberapa responden yang bertujuan untuk menggali lebih lanjut dugaan-dugaan yang ada dalam guna mempertajam informasi yang diperoleh.

Pendekatan penelitian ini adalah *ex post facto*. Metode ini merupakan suatu metode penelitian yang mana variabel bebas muncul pada saat penelitian mulai menguji variabel terikat penelitian. Dalam penelitian ini hubungan antar variabel dan antara variabel independen dengan variabel dependen terjadi secara alami. Variabel terikat dalam penelitian seperti ini akan segera dapat diobservasi dan masalah utama peneliti selanjutnya adalah menemukan sebab-sebab yang menimbulkan akibat tersebut. Adapun variabel penelitian yang dimaksudkan

dalam penelitian ini adalah pengaruh layanan informasi sebagai variabel bebas (X) dan minat belajar siswa sebagai variabel terikat (Y).

3.2 Tahapan Penelitian

Penelitian kuantitatif adalah bentuk penelitian yang menggunakan angka-angka sebagai data yang diuji melalui analisis statistik. Metode penelitian kuantitatif sering melibatkan survei, eksperimen, dan analisis statistik untuk menghasilkan hasil yang dapat diukur dan diuji secara objektif. Untuk menguji hipotesis atau teori dengan menggunakan data yang diperoleh, sering kali untuk memvalidasi atau menolak hipotesis tersebut.

Rancangan Penelitian

“Rancangan penelitian adalah rencana dan struktur penyelidikan yang disusun sedemikian rupa sehingga peneliti akan memperoleh jawaban untuk pertanyaan-pertanyaan penelitiannya” (Kerlinger, 1990: 483). Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka metode dan jenis penelitian ini menggunakan penelitian Ex-Post Facto atau pengukuran sesudah kejadian dan deskriptif korelasional. Metode ini dipergunakan karena penelitian ini berusaha untuk menemukan ada tidaknya pengaruh antara pengaruh game online terhadap minat belajar siswa Kelas X SMA YPK Medan. Variabel dalam penelitian ini adalah pengaruh game online variabel bebas (X) minat belajar sebagai variabel terikat(Y)

3.3.3 Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah Siswa Kelas X SMA YPK MEDAN yang terdiri dari 1 kelas yaitu kelas X-A MIPA

Tabel 3.2 Jumlah Objek Penelitian

No	Kelas	Jumlah Objek
1	X-A	28 Siswa
Jumlah Objek		28 Siswa

Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah menggunakan teknik sampel jenuh. Sampling jenuh merupakan teknik penentuan sampel jika seluruh anggota populasi dijadikan sampel. Sehingga dari jumlah total siswa kelas X yaitu 85 siswa, yang akan dijadikan sebagai sampel penelitiannya adalah berjumlah 28 orang, laki-laki 15 orang dan perempuan 13 orang yang dipilih secara acak.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan, penulis menggunakan metode-metode sebagai berikut:

3.4.1 Observasi

Observasi yaitu mengamati langsung tentang bagaimana menangani kasus tentang berkurangnya minat belajar pada siswa yang ditangani oleh guru BK SMA YPK MEDAN dan mengetahui data-data peserta didik keseluruhan kelas X beserta data pelanggaran-pelanggaran yang dilakukan peserta didik melalui buku agenda kasus siswa, buku absensi siswa, dan informasi yang didapatkan dari guru BK SMA YPK MEDAN. Dan juga melihat atau mengetahui keadaan lingkungan sekolah, berikut sarana dan prasarananya. Data yang diperoleh untuk melengkapi

dan memperjelas data yang diperoleh melalui wawancara oleh guru BK SMA YPK MEDAN.

Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2017) observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik penghimpunan data tentang kegiatan, perilaku atau perbuatan, yang diperoleh langsung dari kegiatan yang sedang dilakukan peserta didik. Data yang dikumpulkan berupa fakta-fakta perilaku dan aktifitas yang dapat diamati atau tampak dari luar, aktifitas yang tampak tidak dapat diperoleh melalui observasi.

Dari segi pelaksanaan pengumpulan data observasi dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu:

- a. Observasi berperan serta (participant observation) yaitu peneliti terlibat langsung dengan aktivitas orang-orang yang sedang diamati
- b. Observasi non partisipan (non participant) yaitu penelitian yang tidak terlihat dan hanya sebagai pengamat independen. Metode observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi berperan serta (participant observation) dalam pelaksanaannya peneliti akan melihat, mendampingi serta berperan dalam membantu menangani masalah ini melalui layanan informasi. Observasi dilakukan peserta didik dan guru BK selama proses pelaksanaan konseling berlangsung.

3.4.2 Pendekatan Psikologi

Metode pendekatan psikologi ini berguna untuk mengumpulkan data lewat Diskusi terpusat (Focus Group Discussion), yaitu upaya menemukan makna sebuah isu oleh sekelompok orang lewat diskusi untuk menghindari diri pemaknaan yang salah oleh seorang peneliti. Misalnya, sekelompok peneliti

mendiskusikan mengenai minat belajar siswa di mana nilai rata-rata siswa pada matapelajaran bahasa Indonesia rendah. Untuk menghindari pemaknaan secara subjektif oleh seorang peneliti, maka dibentuk kelompok diskusi terdiri atas beberapa orang peneliti. Dengan beberapa orang mengkaji sebuah isu diharapkan akan diperoleh hasil pemaknaan yang lebih objektif.

3.4.3 Wawancara

Wawancara merupakan salah satu metode untuk mendapatkan data tentang peserta didik dan guru BK yang mengadakan hubungan secara langsung dengan informan (face to face ration). Wawancara dipergunakan sebagai metode pengumpulan data yang dilakukan dengan tanya jawab secara lisan antara wawancara antara wawancara dengan guru BK sesuai dengan pokok persoalan yang dikehendaki. Dalam penelitian ini sebagai subjek wawancara adalah koordinator guru BK dalam menangani peserta didik kelas X yang bertugas membantu peserta didik dengan segala kebutuhan dalam menangani permasalahan peserta didik.

Apabila dilihat dari teknik maka dapat dibagi atas:

- a. Wawancara terpimpin: wawancara yang menggunakan pokok-pokok yang diteliti
- b. Wawancara tidak terpimpin: proses wawancara dimana wawancara tidak sengaja mengadakan tanya jawab pada pokok fokus tertentu dan
- c. Wawancara bebas: yaitu kombinasi dari keduanya

Dalam penelitian ini menggunakan wawancara bebas terpimpin yaitu pewawancara membuat pokok-pokok masalah yang akan diteliti selanjutnya dalam proses wawancara berlangsung mengikuti situasi.

Wawancara yang dilaksanakan di SMA YPK MEDAN, pewawancara atau peneliti mengajukan beberapa pertanyaan yang diajukan kepada guru BK mengenai terhambatnya layanan informasi yang diterima siswa sebab penggunaan game onlie dan menurunnya minat belajar siswa, langkah-langkah yang harus dilakukan, serta cara pengentasan. Sedangkan wawancara yang diajukan kepada peserta didik, yaitu melakukan wawancara secara mendalam untuk mengetahui latar belakang yang menyebabkan peserta didik kekurangan minat belajar dan faktor-faktor apa saja yang menyebabkan melakukannya. Dan peneliti juga melakukan wawancara kepada kepala sekolah yang berhubungan dengan data-data peserta didik serta profil sekolah yang ada di SMA YPK MEDAN.

3.4.3 Metode Angket

Metode ini digunakan bila responden jumlahnya besar dapat membaca dengan baik dan dapat mengungkapkan hal-hal yang sifatnya rahasia”. Metode ini digunakan untuk memperoleh data mengenai minat siswa berupa pertanyaan dalam pilihan ganda kepada siswa kelas X SMA YPK MEDAN.

a. Game online

Angket ini dapat digunakan untuk melihat seberapa besar tingkat pengaruh game onlilne dalam kehidupan responden. Responden dalam penelitian ini dapat mengisi angket ini dengan memilih pernyataan yang sesuai dengan kondisi keaktifan mereka. Penyusunan angket ini menggunakan skala likert sehingga responden hanya perlu memilih pernyataan antara sangat setuju sampai dengan sangat tidak setuju. Adapun kisi-kisi angket bimbingan belajar antara lain sebagai berikut.

Tabel 3.3 Lembar Kuesioner Game Online

Variabel	Indikator Pertanyaan	Banyak Soal
Game Online	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Waktu bermain <i>game online</i>. ➤ Kecanduan bermain <i>game online</i>. ➤ Dampak negatif bermain <i>game online</i> ➤ <i>Dst.</i> 	15 butir

b. Minat Belajar

Minat belajar dapat digunakan untuk melihat seberapa besar minat belajar siswa dalam pembelajaran. Kuesioner tersebut berisi skala minat belajar yang berbentuk skala Likert dimana responden hanya perlu menjawab pertanyaan sesuai dengan pilihan yang ada. Adapun uraian kompetensi beserta kisi-kisi minat belajar adalah sebagai berikut.

Tabel 3.4 Lembar Kuesioner Minat Belajar

Variabel	Contoh Indikator Pertanyaan	Banyak Soal
Minat belajar	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Semangat Ketika dalam pembelajaran ➤ Kreatif dikelas ➤ Usaha mencari tahu hal- hal yang baru ➤ Tekun dalam mengerjakan tugas sekolah. ➤ <i>Dst</i> 	15 butir

3.4.4 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan cara lain untuk memperoleh data dari responden dengan menggunakan teknik dokumentasi. Pada teknik ini peneliti di mungkinkan memperoleh informasi dari bermacam-macam sumber tertulis atau dokumen yang ada pada responden atau teman, dimana responden bertempat tinggal atau melakukan krgiatan sehari-harinya. Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data-data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, langger agenda dan sebagainya. Dalam penelitian ini metode dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data tentang kondisi obyektif sekolah seperti sejarah berdirinya, visi dan misi, RPL/modul/sop/foto, keadaan guru, keadaan peserta didik, dan keadaan sarana prasarana.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

4.1 Deskripsi Lokasi Penelitian

4.1.1 Identitas Sekolah

Tabel 4.1 Identitas Sekolah

1.	Nama Sekolah	SMA YPK MEDAN
2.	NPSN	10210868
3.	Jenjang Pendidikan	Sekolah Menengah Pertama (SMP)
4.	Status Sekolah	Swasta
5.	Alamat Sekolah	Jl. Sakti Lubis Gg. Pegawai No.08
6.	Kelurahan	Siti Rejo I
7.	Kecamatan	Medan Kota
8.	Kabupaten/Kota	Kota Medan
9.	Provinsi	Sumatera Utara
10.	Negara	Indonesia

Data Lengkap

1.	SK Pendirian Sekolah	8minat/105/A. 1987
2.	Tanggal SK Pendirian	20 april 1987
3.	Status Kepemilikan	Yayasan/Swasta
4.	SK Izin Oprasional	420/4295/Dikmenjur/2016
5.	Tgl SK Oprasional	24 Maret 2016
6.	Kebutuhan Khusus di Layani	Tidak ada
7.	Nomor Rekening	-

8.	Nama Bank	Bank Sumut
9.	Cabang KCP/Unit	Capem Kampung Baru
10.	MBS	-
11.	Rekening Atas Nama	SMA YPK MEDAN
12.	Nominal/Siswa	Siswa
13.	Nama Wajib Pajak	-
14.	NPWP	-
15.	Nomor Telepon	0617879712
16.	Nomor Fax	0617873292
17.	Email	smaypkmedan@yahoo.com
18.	Waktu Penyelenggaraan	Pagi
19.	Bersedia Menerima Bos?	Bersedia Menerima
20.	Sertifikasi ISO	Belum Bersertifikat
21.	Sumber Listrik	PLN dan Diesel
22.	Daya Listrik (watt)	15000
23.	Kecepatan Internet	100 Mb

4.1.2 Data Siswa, Guru, dan Pegawai

a. Jumlah Peserta Didik

Tabel 4.2 Jumlah Peserta Didik

No	Jumlah Siswa		Total
	Laki-Laki	Perempuan	
1	189	167	356

b. Jumlah Guru dan Pegawai

Tabel 4.3 Jumlah Guru dan Pegawai

No	Jumlah Siswa		Total
	Laki-Laki	Perempuan	
1	9	18	27

c. Sarana dan Prasarana

Tabel 4.4 Sarana dan Prasarana

No.	Nama Ruangan	Jumlah
1.	Ruang Kelas	14
2.	Ruang Laboratorium	5
3.	Ruang Praktik	0
4.	Ruang Pimpinan	1
5.	Ruang Guru	1
6.	Ruang Ibadah	1
7.	Perpustakaan	1
8.	UKS	1
9.	Toilet	4
10.	Ruang Sirkulasi	1
11.	Tempat Bermain	1
12.	TU	1
13.	Ruang Konseling	2
14.	Osis	1
15.	Ruang Bangunan	1

4.2 Deskripsi Data Hasil Penelitian

Proses penelitian dan pengumpulan data dilakukan di SMA YPK Medan dimulai pada tanggal 18 Juli 2024 sampai dengan tanggal 20 Juli 2024, adapun judul yang diambil pada penelitian ini adalah tentang Pengaruh Layanan Informasi Dalam Penggunaan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X SMA YPK Medan Tahun 2024.

Minat belajar merupakan kecenderungan siswa untuk tetap memberikan perhatian pada sesuatu dengan senang hati, hal ini yang terjadi pada siswa kelas X SMA YPK MEDAN, minat siswa terhadap pembelajaran akan meningkat apabila siswa tersebut merasa kurikulum yang diberikan inovatif, hal ini akan membuat siswa lebih tertarik untuk belajar. sedangkan ketika siswa merasa proses belajar yang diberikan oleh sekolah kurang inovatif, maka dapat berpengaruh terhadap ketertarikan mereka yang akan menurun terhadap pembelajaran. Begitu pula jika siswa bermain game online, minat belajarnya juga akan terbatas dan semakin hari akan berkurang semakin. Karena akan terus menerus memikirkan suatu permainan, apalagi permainan tersebut terus menghadirkan tantangan di setiap levelnya.

Alasan peneliti menjadikan siswa/i kelas X SMA YPK sebagai objek penelitian adalah agar peneliti dapat lebih fokus pada permasalahan yang akan diteliti dengan tujuan untuk mencapai hasil penelitian dan menjawab semua permasalahan pada penelitian yang sudah dibuat pada penelitian ini. Adapun rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini yaitu mengenai Pengaruh Game Online terhadap prestasi siswa kelas X SMA YPK Medan, Pengaruh tingkat layanan informasi yang didapat oleh siswa kelas X SMA YPK Medan,

Pengaruh antara bermain game online dan minat belajar siswa kelas X SMA YPK Medan.

Hal pertama kali yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mengobservasi keadaan lingkungan kelas, terutama mengenai bagaimana keadaan siswa serta prestasi belajar siswa disekolah. Prosesnya dilakukan dengan cara penyebaran angket untuk mengumpulkan data variable (X) dan pengumpulan hasil belajar siswa selama dua semester yaitu dengan melihat capaian nilai rata-rata dalam 2 semester terakhir yaitu semester ganjil dan genap pada nilai rapor sebagai data variable (Y).

Ada dua variabel yang terdapat pada penelitian ini dimana yang menjadi variable (X)nya adalah kecanduan game online dan yang menjadi variable (Y) ialah minat belajar siswa, variable (X) diperoleh dari data yang dideskripsikan berupa data melalui hasil penyebaran angket yang telah penulis buat kemudian penulis sebarkan kepada siswa kelas X-A, X-B dan X-C sebagai objek sample penelitian.

Teknik pengambilan sampel penelitian yang digunakan peneliti menggunakan teknik sampling jenuh. Sampling jenuh merupakan teknik penentuan sampel jika seluruh anggota populasi dijadikan sampel. Sampel penelitiannya adalah siswa kelas X. Siswa kelas X berjumlah 28 orang, laki-laki 15 orang dan perempuan 13 orang.

Data-data yang diperoleh dan juga di analisis pada sebuah penelitian ini dapat diperoleh dari sebuah pengisian angket yang berjumlah 34 soal pertanyaan. 15 soal terkait game online dan 15 butir soal terkait dengan minat belajar siswa.

Dan data-data yang diperoleh dengan menggunakan sebuah aplikasi *SPSS 16.0* dan *Microsoft excel*.

4.2.1 Data Hasil Angket

A. Data Hasil Angket *Game Online* dan Minat Belajar

Kuesioner pada angket yang digunakan untuk mengumpulkan data pengaruh layanan informasi online terhadap minat belajar siswa SMA YPK Medan yaitu menggunakan tipe pilihan yang berisi 34 pertanyaan afirmatif dengan 15 pertanyaan berkaitan dengan game online dan 15 pertanyaan lainnya berupa permasalahan yang berkaitan dengan minat belajar siswa SMA YPK Medan.

Setiap tingkatan kuesioner mempunyai 4 pilihan jawaban yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Dengan urutan nilai terbesar adalah 4 dan terkecil adalah 1.

Dibawah ini dijabarkan data skor hasil jawaban dari angket pengaruh *game online* terhadap minat belajar siswa kelas X di SMA YPK Medan.

1. Pengolahan Data

a. Uji Validitas

1) *Game online*

Dalam uji validitas ini angket penelitian ini menggunakan bantuan dari program aplikasi *SPSS 16.0 for windows*. Berikut ini adalah hasil dari pemaparan uji validitas variable *game online* (X) yang menggunakan 28 responden.

Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas Variabel (X) Galme Online

Item	R hitung	R table	Keterangan
1	0,742	0,334	Valid
2	0,684	0,334	Valid
3	0,856	0,334	Valid
4	0,747	0,334	Valid
5	0,806	0,334	Valid
6	0,884	0,334	Valid
7	0,662	0,334	Valid
8	0,330	0,334	Tidak Valid
9	0,281	0,334	Tidak Valid
10	0,744	0,334	Valid
11	0,753	0,334	Valid
12	0,736	0,334	Valid
13	0,660	0,334	Valid
14	0,742	0,334	Valid
15	0,516	0,334	Valid

Dengan bantuan dari program aplikasi *SPSS 16.0* didapatkan data di atas, dapat dilihat dari besarnya nilai r hitung lebih besar ($>$) dari r tabel. Pada tabel di atas tersebut jumlah responden yang berjumlah 28 maka sesuai dengan nilai signifikan 0,05% ($df=n-2$) maka dapat dikatakan valid jika hasil r hitung tersebut lebih besar ($>$) dari r tabel yaitu 0,334. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berdasarkan hasil uji validitas di atas

menunjukkan 13 soal valid dan 2 soal tidak valid.

2) Minat belajar

Dalam menguji validitas kuesioner ini, peneliti menggunakan aplikasi SPSS 16.0 Windows. Berikut ini disajikan hasil uji validitas variabel minat belajar dengan jumlah responden 28 orang.

Tabel 4.6 Hasil Uji Validitas Minat Belajar

Item	R hitung	R table	Keterangan
1	0,544	0,334	Valid
2	0,789	0,334	Valid
3	0,738	0,334	Valid
4	0,688	0,334	Valid
5	0,727	0,334	Valid
6	0,656	0,334	Valid
7	0,653	0,334	Valid
8	0,704	0,334	Valid
9	0,762	0,334	Valid
10	0,498	0,334	Valid
11	0,743	0,334	Valid
12	0,570	0,334	Valid
13	0,638	0,334	Valid
14	0,484	0,334	Valid
15	0,643	0,334	Valid

Dari hasil uji validitas tersebut yang menggunakan bantuan dari program aplikasi SPSS 16.0, dapat dilihat dari besarnya nilai r hitung lebih besar (>) dari r tabel. Pada tabel diatas tersebut jumlah responden yang berjumlah 28 maka sesuai

dengan nilai signifikan 0,05% ($df=n-2$) maka dapat dikatakan valid jika hasil r hitung tersebut lebih besar ($>$) dari r tabel yaitu 0,334. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berdasarkan hasil uji validitas di atas menunjukkan terdapat 15 soal yang valid, artinya seluruh soal valid.

b. Uji Reabilitas

1) Game online

Tabel 4.7 Hasil Uji Reliabilitas Hubungan Game Online

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.925	15

Berdasarkan hasil tabel reliabilitas maka r tabel senilai dengan 0.925 dan tergolong nilai 0,81-1,00, maka hasilnya tersebut dinyatakan sangat reliabel.

2) Minat Belajar

Tabel 4.8 Hasil Uji Reliabilitas Minat Belajar

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.913	15

Berdasarkan hasil tabel reliabilitas nilai *alpha cronbach*, maka r tabel senilai dengan 0.913 dan tergolong nilai 0,81-1,00, maka hasilnya tersebut dinyatakan sangat reliabel.

2. Deskripsi Hasil Penelitian

Setelah dilakukan penyebaran angket mengenai Pengaruh game online dan Minat Belajar siswa pada siswa Kelas X SMA YPK Medan, adapun jumlah pertanyaan pada angket tersebut adalah 30 butir soal yang terdiri dari 15 soal mengenai pengaruh game online dan 15 soal mengenai minat belajar siswa. Pada setiap pernyataan memiliki empat pilihan jawaban SS, S, TS, dan STS dengan penilaian sebagai berikut:

- a. Untuk pilihan alternatif jawaban (SS) dengan skor nilai (4)
- b. Untuk pilihan alternatif jawaban (S) dengan skor nilai (3)
- c. Untuk pilihan alternatif jawaban (TS) dengan skor nilai (2)
- d. Untuk pilihan alternatif jawaban (STS) dengan skor nilai (1)

Penulis dapat memperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.9 Distribusi Data Hasil Angket Layanan Informasi Game Online

No Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	TOTAL
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
2	2	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	4	44
3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	39
4	2	2	3	2	2	1	2	2	4	1	2	1	3	1	4	32
5	3	2	2	2	2	1	2	4	4	2	2	2	1	1	3	33
6	1	2	1	2	2	1	1	3	4	2	1	1	4	1	3	29
7	4	4	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	3	4	2	37
8	3	3	3	2	3	2	1	2	3	3	3	1	3	2	2	36
9	1	2	1	2	1	1	4	4	1	1	1	4	1	1	1	26
10	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	38

11	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	58
12	2	3	2	2	2	2	3	1	2	3	4	3	4	3	3	39
13	3	3	2	3	2	2	1	2	2	3	3	1	3	2	2	34
14	2	1	1	1	2	1	2	3	3	2	2	2	2	2	2	28
15	2	3	2	2	4	1	1	4	2	3	3	2	3	2	4	38
16	2	1	1	2	2	1	3	4	3	2	1	1	1	1	2	27
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
18	4	4	2	3	2	2	2	4	4	2	1	1	2	4	3	40
19	3	2	1	2	1	2	2	3	4	2	2	2	2	3	2	33
20	1	4	2	3	2	1	1	4	3	1	1	2	3	2	4	34
21	3	4	1	3	3	1	2	3	4	1	4	3	4	4	2	42
22	2	2	1	3	3	2	2	3	4	2	2	2	2	1	2	33
23	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
24	3	2	1	3	2	1	1	4	4	2	1	1	4	1	4	34
25	2	3	2	2	3	2	1	3	3	2	2	2	2	3	2	34
26	3	3	2	3	2	1	1	3	3	2	2	2	2	3	2	34
27	2	2	2	3	2	2	2	4	4	2	2	2	4	2	4	39
28	4	4	3	4	3	2	2	4	2	2	2	2	2	3	3	42
Total	76	80	60	76	72	54	61	92	89	67	67	62	79	68	80	1083

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa total jumlah angket game online adalah 1083, dengan skor tertinggi adalah 92, dan skor terendah adalah 54.

Tabel 4.10 Distribusi Daltal Halsil ANgket Minalt Belaljalr Siswal

No Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	TOTAL
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	56
3	4	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	1	3	39
4	3	3	3	3	2	4	2	3	2	3	3	4	4	3	4	46
5	4	3	3	3	2	3	3	4	4	4	3	3	2	4	4	49
6	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	53

7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
8	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	38
9	3	4	3	4	2	3	4	4	2	2	4	4	3	4	3	39
10	4	3	3	3	2	3	4	2	3	4	2	3	3	1	4	44
11	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59
12	4	4	4	3	2	4	4	4	4	1	1	1	2	4	4	46
13	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	56
14	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	41
15	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	56
16	3	3	2	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	47
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
18	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	4	2	39
19	3	3	2	3	2	1	2	3	3	2	2	3	4	3	3	39
20	4	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	41
21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	55
22	4	3	2	2	3	3	3	3	2	4	3	2	2	4	3	43
23	3	3	3	3	2	4	4	2	2	2	2	3	3	4	4	44
24	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	57
25	3	3	3	3	2	4	3	3	2	3	2	3	3	3	3	43
26	3	3	3	3	2	2	4	4	4	3	3	3	3	3	3	46
27	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	56
28	4	4	4	4	3	3	2	4	4	3	3	3	3	3	2	49
Total	99	95	88	91	77	94	96	95	88	88	83	89	91	93	94	1361

Berdasarkan tabel post test diatas, dapat disimpulkan bahwa total jumlah angket post test adalah 1361, dengan skor tertinggi adalah 99, dan skor terendah adalah 77.

3. Analisis Korelasi *pearson product moment*

Kuat lemahnya hubungan antara variabel X dan variabel Y dalam penelitian ini, dibuktikan dengan menggunakan analisis korelasi *pearson product moment*,

karena dalam penelitian ini penulis mempergunakan metode penelitian analisis deskriptif dan skala pengukuran rasio berikut hasil koreslasi *game online* dan minat belajar siswa.

Tabel 4.11 Korelasi Product Moment

No. Resp.	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	60	60	3600	3600	3600
2	44	56	1936	3136	2464
3	39	39	1521	1521	1521
4	32	46	1024	2116	1472
5	33	49	1089	2401	1617
6	29	53	841	2809	1537
7	37	60	1369	3600	2220
8	36	38	1296	1444	1368
9	26	39	676	1521	1014
10	38	44	1444	1936	1672
11	58	59	3364	3481	3422
12	39	46	1521	2116	1794
13	34	56	1156	3136	1904
14	28	41	784	1681	1148
15	38	56	1444	3136	2128
16	27	47	729	2209	1269
17	60	60	3600	3600	3600
18	40	39	1600	1521	1560
19	33	39	1089	1521	1287
20	34	41	1156	1681	1394
21	42	55	1764	3025	2310
22	33	43	1089	1849	1419

23	60	44	3600	1936	2640
24	34	57	1156	3249	1938
25	34	43	1156	1849	1462
26	34	46	1156	2116	1564
27	39	56	1521	3136	2184
28	42	49	1764	2401	2058
Σ	1083	1361	1172889	1852321	1473963

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa total angket untuk tiap variabel adalah sebagai berikut:

$$\Sigma X = 1083$$

$$\Sigma Y = 1361$$

$$\Sigma X^2 = 1172889$$

$$\Sigma Y^2 = 1852321$$

$$\Sigma XY = 1473963$$

$$N = 28$$

Sehingga, dapat dihitung uji korelasi dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{N \Sigma xy - (\Sigma x)(\Sigma y)}{\{N \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\} \{N \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}} \\
 &= \frac{(28)(1473963) - (1083)(1361)}{\{(28)(1172889) - (1083)^2\} \{(28)(1852321) - (1361)^2\}} \\
 &= \frac{41.270.964 - 1.473.963}{\{32.840.892 - 1.172.889\} \{51.864.988 - (1.852.321)\}} \\
 &= \frac{39.797.001}{\{31.668.003\} \{50.012.667\}}
 \end{aligned}$$

$$= \frac{39.797.001}{1.583.801.288.594.001}$$

$$= \frac{39.797.001}{39.797.001}$$

$$= 1$$

Jadi, dari data di atas dapat di simpulkan bahwa **Ha** di terima sebab r hitung $1 > r$ tabel 0,248 dengan signifikan 0,05.

Tabel 4.12 Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Cukup
0,60 - 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Dan jika di lihat dari tabel interpretasi koefisien korelasi maka tingkat pengaruhnya berada pada skala sangat kuat.

a. Uji Normalitas

Tujuan dari uji normalitas ini adalah untuk mengetahui apakah distribusi estimasi berbeda secara signifikan dengan distribusi normal. Untuk menguji normalitas penelitian menggunakan program SPSS 16.0.

Uji realitas Kolmogorov Smirnov merupakan kebalikan dari uji asumsi kasus klasik. Tujuan pengujian normalitas adalah untuk mengetahui apakah nilai residu berdistribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik memiliki nilai residu yang terdistribusi normal.

Dasar pengambilan keputusan :

1. Jika nilai signifikansinya lebih besar ($>$) dari 0,05 maka nilai residual berdistribusi normal.
2. Jika nilai signifikansinya lebih kecil ($<$) dari 0,05 maka nilai residualnya tidak berdistribusi normal.

Tabel 4.13 Hasil Uji Normalitas Pengaruh Galme Online terhadap Minat Belajar

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		28
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	7.minat968360
Most Extreme Differences	Absolute	.144
	Positive	.085
	Negative	-.144
Kolmogorov-Smirnov Z		.852
Asymp. Sig. (2-tailed)		.462
a. Test distribution is Normal.		

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas diketahui nilai signifikansi (p) sebesar 0,462 lebih besar ($>$) dari 0,05 dan dapat disimpulkan bahwa nilai residu berdistribusi normal. Oleh karena itu, model regresi ini layak digunakan dalam analisis lebih lanjut.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas ini digunakan untuk dapat mengetahui apakah dari dua variable tersebut memiliki hubungan linear atau tidak secara signifikansinya. Jika linear

maka analisis regresinya dapat dilakukan. pengujian ini juga dilakukan pada masing-masing variable yang menggunakan test for linearity dengan menggunakan taraf signifikansi 0,05.

Variable tersebut dinyatakan linear jika signifikansinya kurang dari 0,05 sehingga uji regresi yang dilakukan bersifat linear dan demikian juga sebaliknya. Uji linearitas spss yaitu berfungsi sebagai untuk mengetahui bentuk hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat.

Dasar pengambilan keputusan :

1. Jika nilai *Sig deviation from linearity* lebih besar ($>$) dari 0,05 maka terdapat hubungan yang linear jika antara variabel bebas dengan variabel terikat.
2. Jika nilai *Sig deviaton from linearity* lebih kecil ($<$) dari 0,05 maka tidak terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat.

Tabel 4.14 Hasil Uji Linearitas Hubungan Galme Online Terhadap Minat Belajar

ANOVA Table

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
MINAT Between (Combined) BELAJAR * Groups	1620.91	9	85.312	1.907	.104
GAME ONLINE Linearity	485.143	1	485.143	6	.005
Deviation from Linearity	1135.77	6	63.099	1.411	.253
Within Groups Total	670.967	15	44.731		

	2291.88			
	6	34		

Berdasarkan hasil uji linieritas diperoleh nilai signifikan sebesar 0,253 dan merupakan deviasi linier. Hal ini menunjukkan bahwa variabel tersebut mempunyai nilai signifikan yaitu mempunyai nilai signifikan lebih besar ($>$) dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linier antara game online dengan minat belajar siswa.

4. Analisis regresi linear

Analisis regresi linier sederhana dapat digunakan untuk menguji hipotesis penelitian ini. Hal ini juga digunakan agar penelitian dapat mendeskripsikan hubungan game online dengan minat belajar siswa, untuk dapat mengetahui hubungan pengaruh game online dengan minat belajar siswa untuk menemukan dan mampu mendeskripsikan. Apa pengaruh game online terhadap minat belajar siswa.

Tabel 4.15 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	40.859	5.219		7.829	.000
GAME ONLINE	.333	.112	.460	2.977	.005

Tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai t hitung artinya sebesar 2,977 menggunakan nilai signifikansi 0,005 kurang dari 0,05. Maka model regresi bisa dipakai buat memprediksi variabel Game Online atau menggunakan kata lain ada impact variabel Game Online (X) terhadap variabel minat belajar (Y). serta nilai

konstanta di tabel diatas adalah sebesar 40,859. Mengandung arti bahwa nilai koefisien variabel Minat Belajar ialah sebanyak 40,859. Sedangkan koefisien regresi X sebesar 0,333.

Tabel 4.16 Model Summary

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.460 ^a	.212	.188	7.39931

a. Predictors: (Constant), GAME ONLINE

Sesuai yang akan terjadi tabel model summary uji regresi linear sederhana diatas dapat diketahui bahwa besarnya nilai kolerasi atau hubungan (R) yaitu sebanyak 0,460. berasal hasil tersebut diperoleh koofisien determinasi atau R square sebanyak 0,212. Yang mengandung pengertian bahwa efek variabel bebas yaitu game online terhadap variabel terikat yaitu minat belajar siswa merupakan sebesar 21,2%. dengan begitu kita bisa mengetahui bahwa besarnya nilai efek variabel X yaitu *game online* terhadap variabel Y yaitu minat belajar sebanyak 21,2%.

a. Uji t

Uji statistik t pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel bebas secara individual dalam menerangkan variasi variabel terikat. Uji hipotesis ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan *game online* terhadap minat belajar peserta didik yang ada di SMA YPK Medan. Hasil uji t dengan menggunakan program aplikasi SPSS 16.0 sebagai berikut:

Dasar pengambilan keputusan :

1. Jika nilai Sig nya lebih kecil (<) dari 0,05 atau t hitung lebih besar dari t tabel maka terdapat hubungan variabel X terhadap variabel Y.

2. Jika nilai Sig nya lebih besar ($>$) dari 0,05 atau t hitung lebih kecil dari t tabel maka tidak terdapat pengaruh antara variabel X dan variabel Y.

Tabel 4.17 Hasil Uji T

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	40.859	5.219		7.829	.000
GAME ONLINE	.333	.112	.460	2.977	.005

a. Dependent Variable: MINAT BELAJAR

Hasil pengujian signifikansi ialah nilai sig 0,005 lebih kecil ($<$) dari 0,05 maka terdapat hubungan yang signifikan antara variabel X yaitu *game online* terhadap variabel Y yaitu minat belajar peserta didik.

- a. T hitung 2,977 lebih besar ($>$) dari t tabel 2,03452 maka terdapat hubungan yang signifikan antara variabel X yaitu *game online* terhadap variabel Y yaitu minat belajar peserta didik.
- b. Maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima sedangkan H_o ditolak.

b. Uji f

Uji f digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh signifikansi masing-masing variabel independent terhadap variabel dependen secara simultan. Hasil uji f menggunakan program aplikasi SPSS 16.0:

1. Jika nilai Sig lebih kecil ($<$) dari 0,05 atau F hitung lebih besar ($>$) dari F tabel maka terdapat hubungan antara variabel X secara silmutan terhadap variabel Y.
2. Jika nilai Sig lebih besar dari ($>$) 0,05 atau F hitung lebih kecil ($<$) dari F tabel maka tidak terdapat hubungan variabel X secara simultan terhadap variabel Y.

Tabel 4.18 Hasil Uji f

ANOVA^b

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	485.143	1	485.143	8.861	.005 ^a
Residual	1806.743	33	54.750		
Total	2291.886	34			

a. Predictors: (Constant), GAME ONLINE

b. Dependent Variable: MINAT BELAJAR

- a) F hitung 8,861 lebih besar ($>$) dari 4,14 maka dapat disimpulkan bahwa tabel tersebut terdapat hubungan yang signifikan antara variabel X yaitu *game online* secara simultan terhadap variabel Y yaitu minat belajar peserta didik.
- b) Nilai sig 0,005 lebih kecil ($<$) dari 0,05 dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan terhadap variabel X yaitu

game online secara simultan terhadap variabel Y yaitu minat belajar peserta didik.

- c) Maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima sedangkan H_0 ditolak.

4.3 Pembahasan Penelitian

1. Intensitas Bermain Game online

Perkembangan Teknologi di era globalisasi tentu sudah banyak mengubah aspek kehidupan. Teknologi informasi dan komunikasi, seperti internet, media sosial, dan aplikasi pesan instan, telah memungkinkan komunikasi global yang cepat dan mudah. Ini memfasilitasi interaksi lintas budaya dan bisnis internasional, serta mempermudah akses informasi dari berbagai belahan dunia. Kemajuan dalam bidang seperti kecerdasan buatan (AI), big data, blockchain, dan realitas virtual (VR) telah memperkenalkan cara baru untuk bekerja, belajar, dan berinteraksi. Teknologi ini membawa peluang baru dan tantangan yang harus dihadapi oleh individu dan organisasi.

Dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, berpengaruh terhadap munculnya jenis-jenis produk yang berbasis teknologi yang canggih. Tentu saja produk teknologi yang muncul tersebut bermanfaat untuk memnuhi kebutuhan manusia baik dibidang ilmu pengetahuan, kesehatan, pertanian, ekonomi, hiburan dan masih banyak lagi.

Fenomena game online yang mewabah di kalangan masyarakat, khususnya pelajar SMA, menunjukkan beberapa aspek penting yang pertama game online semakin populer di kalangan pelajar SMA karena aksesibilitas yang lebih baik

melalui smartphone dan komputer, serta kemajuan dalam grafis dan gameplay yang menarik. Game seperti "*Mobile Legends*", "*PUBG*" dan "*Fortnite*" memiliki daya tarik kuat karena fitur sosial dan kompetitifnya.

Game online sering menjadi platform untuk bersosialisasi, terutama dalam game yang menawarkan mode multiplayer. Ini memungkinkan pelajar untuk berinteraksi dengan teman dan pemain lain di seluruh dunia, yang bisa memperkuat hubungan sosial dan keterampilan kerja sama. Meskipun ada manfaat sosial, intensitas bermain game online dapat mempengaruhi kinerja akademis. Waktu yang dihabiskan untuk bermain game bisa mengurangi waktu belajar, menyebabkan penurunan fokus, atau bahkan mempengaruhi kualitas tidur, yang pada gilirannya mempengaruhi prestasi di sekolah.

Bermain game dalam jangka waktu lama bisa berdampak negatif pada kesehatan fisik dan mental. Masalah seperti gangguan postur, gangguan tidur, dan potensi kecanduan game bisa terjadi jika tidak diatur dengan baik. Beberapa game online mengandung konten kekerasan atau perilaku yang tidak pantas, yang dapat mempengaruhi perilaku dan sikap pelajar. Ini penting untuk memantau jenis game yang dimainkan dan memastikan adanya panduan atau pembatasan yang sesuai.

Selain memiliki dampak negatif, game online juga bisa memiliki dampak positif, seperti pengembangan keterampilan strategi, pemecahan masalah, dan kerjasama tim. Banyak game yang juga mendukung pembelajaran dan pengembangan keterampilan tambahan. Namun, untuk mengurangi dampak negatif yang diakibatkan dari game online ini maka diperlukan peran dari sekolah dan orang tua dalam mengawasi dan membimbing pelajar dalam bermain game

online. Edukasi tentang penggunaan waktu yang bijaksana dan dampak potensial dari game sangat penting.

Hasil penelitian mengenai pengaruh game online pada minat belajar siswa kelas X SMA YPK Medan yaitu bervariasi tergantung pada faktor-faktor seperti durasi bermain, jenis game, dan pengelolaan waktu. Bermain game online yang intensif bisa mengalihkan perhatian siswa dari kegiatan belajar. Waktu yang dihabiskan untuk bermain game sering kali mengurangi waktu yang tersedia untuk belajar atau menyelesaikan tugas sekolah. Jika siswa merasa lebih tertarik pada permainan dibandingkan pada materi pelajaran, minat dan minat mereka untuk belajar bisa menurun. Game yang menawarkan imbalan langsung dan kepuasan instan dapat membuat proses belajar yang lebih lama dan menantang terasa kurang menarik.

Beberapa game online, terutama yang memerlukan strategi dan pemecahan masalah, dapat membantu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah yang juga bermanfaat dalam konteks akademik. Penting bagi siswa untuk mengatur waktu dengan bijak sehingga waktu bermain game tidak mengganggu waktu belajar. Pengaturan waktu yang baik dapat membantu menyeimbangkan kedua aktivitas tersebut. Memilih game yang memiliki elemen edukatif atau yang mendukung keterampilan kognitif dapat membantu mengurangi dampak negatif dan meningkatkan manfaat dari bermain game.

Secara umum, dampak permainan game online terhadap minat belajar siswa sangat tergantung pada bagaimana game dikelola dalam konteks kegiatan belajar dan bagaimana siswa mengatur waktu mereka. Pengawasan dan panduan dari orang tua atau pendidik, serta pemilihan game yang tepat, dapat membantu

mengoptimalkan efek positif dari game online dan meminimalkan dampak negatifnya.

2. Tingkat Minat belajar siswa

Dari uraian diatas, dapat diartikan bahwa Minat belajar merujuk pada ketertarikan dan dorongan individu untuk terlibat dalam aktivitas belajar. Ini mencakup rasa ingin tahu, minat, dan keinginan untuk memahami dan menguasai materi pelajaran. Minat belajar sering dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk relevansi materi, cara pengajaran, dan pengalaman pribadi.

Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Mereka lebih sering berpartisipasi dalam diskusi, menyelesaikan tugas, dan mencari informasi tambahan, yang dapat memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi. Minat belajar yang kuat meminat siswa untuk menghadapi tantangan akademik dengan lebih positif. Mereka lebih siap untuk menghadapi kesulitan dan mencari solusi, yang dapat meningkatkan ketahanan dan keberhasilan mereka dalam studi.

Secara umum, siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung mencapai hasil akademis yang lebih baik. Mereka mungkin mendapatkan nilai yang lebih tinggi, mencapai tujuan belajar dengan lebih efisien, dan menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam kemampuan akademik mereka. Secara keseluruhan, minat belajar memainkan peran penting dalam menentukan hasil prestasi siswa. Minat yang tinggi cenderung meminat siswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar, yang berujung pada pencapaian hasil akademis yang lebih baik. Sebaliknya, kurangnya minat dapat mengakibatkan keterlibatan yang rendah dan hasil akademis yang kurang memuaskan.

Hasil dari tingkat Minat belajar pada siswa kelas X SMA, YPK Medan adalah setelah dilakukannya penelitian dengan mengambil judul tentang Pengaruh Layanan Informasi Dalam Penggunaan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X SMAYPK Medan Tahun 2024. Dengan ini dapat dikatakan bahwa aktivitas belajar siswa dalam kategori sedang. Dapat disimpulkan bahwa Minat belajar siswa bervariasi, mulai dari tingkat aktivitas yang rendah, sedang, dan tinggi. Secara keseluruhan, pengaruh permainan game online terhadap minat belajar siswa bergantung pada bagaimana game dikelola dan bagaimana siswa mengatur prioritas mereka. Pengawasan yang tepat dan keseimbangan yang baik antara bermain game dan belajar sangat penting untuk memaksimalkan manfaat dan meminimalkan dampak negatif.

3. Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa SMA YPK Medan

Penelitian yang dilakukan tentang pengaruh layanan informasi dari game online terhadap minat belajar siswa umumnya fokus pada bagaimana informasi yang disajikan dalam game dapat memengaruhi minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Ada beberapa penelitian yang dilakukan tentang pengaruh game online terhadap minat belajar siswa adalah tentang mengevaluasi bagaimana game yang dirancang dengan elemen edukatif memengaruhi minat belajar siswa. Misalnya, game yang mengintegrasikan konsep matematika, sains, atau bahasa dalam gameplay dapat meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap mata pelajaran tersebut. Penelitian sering menunjukkan bahwa game edukatif dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, yang dapat meningkatkan

minat belajar siswa. Namun, efektivitasnya sering bergantung pada kualitas integrasi edukasi dalam game dan cara siswa berinteraksi dengan materi tersebut.

Game online sering melibatkan interaksi sosial, baik melalui mode multiplayer atau komunitas online. Penelitian ini menilai bagaimana interaksi sosial dalam game dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Adapun aspek sosial dalam game online, seperti kerja sama tim atau kompetisi, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan minat mereka untuk belajar, terutama jika elemen sosial diterapkan dalam lingkungan belajar.

Secara keseluruhan penelitian-penelitian yang dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa game online, terutama yang dirancang dengan elemen edukatif dan minat memiliki potensi untuk meningkatkan minat belajar siswa. Namun, efektivitasnya sering tergantung pada bagaimana game tersebut diterapkan dalam konteks pendidikan dan bagaimana siswa mampu berinteraksi dengan hal-hal yang disajikan dalam game tersebut.

BAB V

PENUTUP

3.1 Kesimpulan

Setelah melakukan berbagai tahapan dalam penelitian selama kurang lebih 2 bulan, pengaruh game online terhadap minat belajar siswa kelas X di SMA YPK Medan. Berdasarkan hasil penelitian, analisis data serta pembahasan yang telah disampaikan peneliti pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara variabel bebas yaitu game online dengan variabel terikat yaitu manfaat. dari pembelajaran kelas. Signifikansinya sebesar 0,005 lebih kecil (<) dari 0,05 yang berarti variabel game online (x) mempunyai pengaruh terhadap variabel minat belajar siswa (y). Nilai analisis korelasi atau hubungan (R) sebesar 0,460. Kemudian nilai koefisien determinasi atau R-squared sebesar 0,212 yang berarti besarnya hubungan antara variabel bebas yaitu permainan online dengan variabel terikat yaitu minat belajar siswa adalah sebesar 21,2%. Jadi dapat disimpulkan bahwa kita dapat mengetahui besarnya hubungan antara variabel X dengan variabel Y sebesar 21,2%.

Dapat diuraikan bahwa game online yang dimainkan oleh siswa dapat berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas X SMA YPK medan tahun ajaran 2023/2024. Dalam hal ini, siswa bisa menghabiskan waktu untuk bermain game online bisa melalui ponsel pribadi ataupun warung internet yang tersedia didekat rumah kurang lebih terhitung selama 2-4 jam dalam sehari. Jenis game online yang banyak diminati oleh peserta didik kelas X SMA YPK Medan antara lain adalah Mobile Legend, PUBG dan Clash Of Titans. Adapun dampak negatif dan

positif yang didapat dari penggunaan game online terhadap siswa kelas X SMA YPK Medan adalah :

1. Dampak Negatif, Siswa tidak dapat mengontrol waktu dengan baik. Akibat kecanduan bermain game online, siswa membuang waktu secara sia-sia.
2. Dampak Positif, dari jawaban siswa yang didapat bahwasanya game online membantu mereka menghilangkan stress dan lelah akibat belajar. Selain itu, ada beberapa siswa yang menjadikan game online sebagai sarana untuk mengasah otak.

3.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, dimulai dari observasi awal, wawancara hingga tahap pembahasan yang dijabarkan oleh peneliti. Ditemukan bahwa benar adanya, Game itu sangat berpengaruh buruk jika dimainkan secara berlebihan. Untuk itu, perlu kecerdasan dalam menentukan kebutuhan antara istirahat dan bekerja. Setelah, peneliti mempelajari dampak game online terhadap minat belajar. Saran yang mungkin penulis sampaikan antara lain:

1. Bagi Orangtua, tentu perlu pengawasan lebih lanjut untuk membantu siswa dalam belajar dan meningkatkan minat belajar siswa sehingga akan berpengaruh terhadap hasil prestasi belajar mereka nantinya.
2. Bagi Siswa, (a) Siswa yang sudah menjadi pecandu game online sekiranya bisa memberikan menggambarkan apa saja dampak negatif dari memainkan game online, berpikirlah bahwa dengan adanya dampak negatif itu dapat berpengaruh buruk terhadap diri sendiri. (b) usahakan untuk memiliki target kapan waktu untuk bermain game online dan kapan waktunya untuk belajar.

- (c) Menjalin relasi pertemanan di dunia nyata, jika menjalin pertemanan yang kuat antara teman ataupun keluarga akan berpengaruh dengan berkurangnya karena minat untuk bermain game online
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan untuk menambah beberapa variabel lain yang sekiranya berpengaruh pada minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Juntika Nurihsan. 2016. *“Bimbingan dan konseling dalam berbagai latar Belakang”* (Bandung:Refika Aditama),
- Al. et. Dmitri. 2018. *Motirations of play in online games.*
- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik.* Jakarta:Rinekacipta.
- Aziz, Ibnu. 2015. *Panduan praktis menguasai internet.* Yogyakarta: Citra Media.
- Budi Purwoko. 2018 *“Organisasi dan Managemen Bimbingan Konseling”* (Surabaya Unesa Unevirsity Press)
- Djaali. 2017. *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan.* Jakarta : Grasindo
- Djamara, SyaifulBahri. 2018. *Psikologi Belajar.* Jakarta : RinekaCipta
- Frensisca Refenny Natalia.2017. *“Hubungan Antara Kompetensi Sosial Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja,”* (Jurnal 03, No.02 Tahun 2017)
- Hurlock, Elizabeth B. 2016. *Perkembangan Anak.* Jakarta :Erlangga
- Ichia lee, chen yi yu, dan holin lin.2017. *“Leaving A Never-Ending Game: Quitting MMORPGS and online gaming addicition”* (Authors & Digital Games Research Association (DiGRA).
- Lusi Ardianasari.2013 *“Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Penyusuaian Sosial Pada Remaja Di Malang,”*
- Musika, 2019. *“Cerdas dengan game online”.* Gramedia Pusaka Utama.
- Muhibin, Syah. 2015 *“Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru”.*Bandung
- Tohirin. 2017. *Bimbingan dan konseling disekolah Madrasah* (pekanbaru: Raja Grafindo Persada),
- Prayitno dan Amti,Erman. 2016.”*Dasar-Dasar BK”* (Jakarta:Rineka Cipta)
- Sri Marjanti. 2015 *“Upaya Meningkatkan Rasa Percaya Diri Melalui Konseling Kelompok Bagi Siswa X IPS 6 SMA 2 Bae Kudus Tahun 2014/2015”* (Kudus Tahun 2015)
- Winkel dan Sri Hastuti. 2016 *“Bimbingan Dan Konseling di Institusi Pendidikan”* (Yogjakarta: Media Abadi)

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1**DAFTAR RIWAYAT HIDUP****9. DATA PRIBADI**

Nama : Nabilla Hidayatul Fitri

Tempat Tanggal Lahir : Desa Pakam, 15 Desember 2002

Alamat Rumah : Desa Pakam, Dusun IV Pematang Pasir

Agama : Islam

Kewarganegaraan : Indonesia

Nama Ayah : Zulham

Nama Ibu : Nurbaiti

10. PENDIDIKAN FORMAL

1) Tamat Tahun 2014 : SD

2) Tamat Tahun 2017 : SLTP

3) Tamat Tahun 2020 : SLTA

Demikian Daftar Riwayat Hidup ini Saya Perbuat Dengan Sebenar-benarnya.

Penelitian

Lampiran 2

ANGKET PENGARUH GAME ONLINE

KISI-KISI ANGKET

No	Indikator	No Butir	Jumlah
Game Online	➤ Waktu bermain game online.	1,2,3,4,5,6,7	7
	➤ Kecanduan bermain game online.	8,9,10,11,12	5
	➤ Dampak negatif bermain game online.	13,14,15	3
Minat	➤ Semangat Ketika dalam pembelajaran	1,2,3,4	4
	➤ Kreatif dikelas	6,7,8,9	4
	➤ Usaha mencari tahu hal- hal yang baru.	10,11,12	3
	➤ Tekun dalam mengerjakan tugas sekolah.	13,14,15	3

Lampiran 3**ANGKET PENELITIAN**

Nama : Nabilla Hidayatul Fitri

Npm : 2002080035

Judul : Pengaruh Layanan Informasi Dalam Penggunaan Game Online Terhadap
Minat Belajar Siswa Kelas X Sma Ypk Medan Tahun Pembelajaran
2023/2024

PENGANTAR

Kuesioner ini di gunakan untuk keperluan penelitian ilmiah, dan tidak bermaksud untuk mencari kesalahan atau kekurangan pihak responden. Informasi yang anda berikan sangat berguna untuk kelangsungan penelitian ini. Oleh sebab itu anda di harapkan dapat mengisi kuesioner ini dengan keadaan dan pengalaman anda. Atas kesediaan anda untuk mengisi kuesioner ini saya ucapkan terima kasih.

PETUNJUK

- a. Tulislah nama (identitas) anda pada kolom yang telah disediakan.
- b. Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti sebelum menjawab, kemudian berilah tanda ceklis (√) pada jawaban yang anda anggap sesuai.
- c. Pertanyaan ini tidak akan menimbulkan akibat apapun terhadap diri anda dan hanya untuk kepentingan penelitian semata , untuk itu kami mengharapkan anda mengisi angket ini dengan sejujurnya.
- d. Sebelum diserahkan periksalah kembali apakah pertanyaan tersebut telah dijawab seluruhnya

Lampiran 4

LEMBAR ANGGKET PESERTA DIDIK VARIABEL X (GAME ONLINE)

Petunjuk:

1. Isilah angket ini dengan jujur dan lengkap.
2. Semua jawaban akan dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk tujuan penelitian.

Identitas Responden:

1. Nama: (Opsional)
2. Jenis Kelamin:
 - Laki-laki
 - Perempuan
3. Kelas:
 - X
 - XI
 - XII

Daftar Pertanyaan :

No	Pertanyaan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Saya sering sekali bermain game online				

2.	Ketika saya mempunyai waktu luang selalu saya gunakan untuk bermain game online				
3.	Saya bermain game online sampai larut malam				
4.	Saya menggunakan waktu libur sekolah untuk bermain game online				
5.	Saya bermain game online tersebut lebih dari sekali dalam sehari				
6.	Saya selalu memikirkan game online jika sedang belajar disekolah				
7.	Saya sering melupakan tugas yang diberikan guru disekolah, karena terlalu sibuk bermain game online				
8.	Saya suka bermain dengan teman dibandingkan bermain game online				
9.	Saya lebih tertarik mengerjakan tugas sekolah dari pada bermain game online				
10.	Saya merasa malas belajar karena game online				
11.	saya lebih suka bercerita tentang game online dibandingkan pelajaran disekolah				
12.	Saya sering terlambat datang ke sekolah karena selalu kesiangan				

13.	Game online membuat minat kalian dalam belajar menurun				
14.	Game online membuat minat kalian belajar menjadi meningkat				
15.	Saya merasakan nilai saya banyak yang menurun karena terlalu sering bermain game online				

Lampiran 5

ANGKET MINAT BELAJAR

KISI-KISI ANGKET

No	Indikator	No Butir	Jumlah
Game Online	➤ Waktu bermain game online.	1,2,3,4,5,6,7	7
	➤ Kecanduan bermain game online.	8,9,10,11,12	5
	➤ Dampak negatif bermain game online.	13, 14,15	3
Minat	➤ Semangat Ketika dalam pembelajaran	1,2,3,4	4
	➤ Kreatif dikelas	6,7,8,9	4
	➤ Usaha mencari tahu hal- hal yang baru.	10,11,12	3
	➤ Tekun dalam mengerjakan tugas sekolah.	13, 14,15	3

Lampiran 6**ANGKET PENELITIAN**

Nama : Nabilla Hidayathtul Fitri

Npm : 2002080035

Judul : Pengaruh Layanan Informasi Dalam Penggunaan Game Online Terhadap
Minat Belajar Siswa Kelas X Sma Ypk Medan Tahun Pembelajaran
2023/2024

PENGANTAR

Kuesioner ini di gunakan untuk keperluan penelitian ilmiah, dan tidak bermaksud untuk mencari kesalahan atau kekurangan pihak responden. Informasi yang anda berikan sangat berguna untuk kelangsungan penelitian ini. Oleh sebab itu anda di harapkan dapat mengisi kuesioner ini dengan keadaan dan pengalaman anda. Atas kesediaan anda untuk mengisi kuesioner ini saya ucapkan terima kasih.

PETUNJUK

- e. Tulislah nama (identitas) anda pada kolom yang telah disediakan.
- f. Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti sebelum menjawab, kemudian berilah tanda ceklis (√) pada jawaban yang anda anggap sesuai.
- g. Pertanyaan ini tidak akan menimbulkan akibat apapun terhadap diri anda dan hanya untuk kepentingan penelitian semata , untuk itu kami mengharapkan anda mengisi angket ini dengan sejujurnya.
- h. Sebelum diserahkan periksalah kembali apakah pertanyaan tersebut telah dijawab seluruhnya

Lampiran 7

LEMBAR ANGKET PESERTA DIDIK
VARIABEL Y (MINAT BELAJAR)

Petunjuk:

3. Isilah angket ini dengan jujur dan lengkap.
4. Semua jawaban akan dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk tujuan penelitian.

Identitas Responden:

4. Nama: (Opsional)
5. Jenis Kelamin:
 - Laki-laki
 - Perempuan
6. Kelas:
 - X
 - XI
 - XII

Daftar Pertanyaan :

No.	Pertanyaan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Saya selalu bersemangat ketika belajar disekolah				

2.	Saya sangat senang mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru disekolah				
3.	Saya sering membantu teman yang kesulitan dalam mengerjakan tugas disekolah				
4.	Saya tekun dalam mengerjakan tugas disekolah				
5.	Saya berani menjelaskan materi pelajaran didepan kelas				
6.	Saya sering bertanya kepada guru mengenai pelajaran yang kurang saya pahami				
7.	Saya selalu memperhatikan guru ketika menjelaskan materi pelajaran				
8.	Saya selalu mencatat materi pelajaran yang dijelaskan guru didepan kelas				
9.	Saya sangat senang sekali membaca buku				
10.	Saya suka menggunakan internet untuk mencari materi pelajaran yang tidak saya pahami				
11.	Saya selalu belajar di malam hari mengenai materi yang akan dipelajari				

	esok disekolah				
12.	Saya selalu mencari sumber-sumber materi pelajaran di buku				
13.	Saya tidak akan berhenti mengerjakan tugas sekolah, sebelum tugas sekolah saya selesai				
14.	Saya tidak pernah bolos sekolah				
15.	Saya bersungguh-sungguh dalam belajar				

Hasil skor angket variabel X

(game online)

No Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	TOTAL
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
2	2	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	4	44
3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	39
4	2	2	3	2	2	1	2	2	4	1	2	1	3	1	4	32
5	3	2	2	2	2	1	2	4	4	2	2	2	1	1	3	33
6	1	2	1	2	2	1	1	3	4	2	1	1	4	1	3	29
7	4	4	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	3	4	2	37
8	3	3	3	2	3	2	1	2	3	3	3	1	3	2	2	36
9	1	2	1	2	1	1	4	4	1	1	1	4	1	1	1	26
10	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	38
11	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	58
12	2	3	2	2	2	2	3	1	2	3	4	3	4	3	3	39
13	3	3	2	3	2	2	1	2	2	3	3	1	3	2	2	34
14	2	1	1	1	2	1	2	3	3	2	2	2	2	2	2	28

15	2	3	2	2	4	1	1	4	2	3	3	2	3	2	4	38
16	2	1	1	2	2	1	3	4	3	2	1	1	1	1	2	27
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
18	4	4	2	3	2	2	2	4	4	2	1	1	2	4	3	40
19	3	2	1	2	1	2	2	3	4	2	2	2	2	3	2	33
20	1	4	2	3	2	1	1	4	3	1	1	2	3	2	4	34
21	3	4	1	3	3	1	2	3	4	1	4	3	4	4	2	42
22	2	2	1	3	3	2	2	3	4	2	2	2	2	1	2	33
23	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
24	3	2	1	3	2	1	1	4	4	2	1	1	4	1	4	34
25	2	3	2	2	3	2	1	3	3	2	2	2	2	3	2	34
26	3	3	2	3	2	1	1	3	3	2	2	2	2	3	2	34
27	2	2	2	3	2	2	2	4	4	2	2	2	4	2	4	39
28	4	4	3	4	3	2	2	4	2	2	2	2	2	3	3	42

Lampiran 8

**Hasil Skor Angket Variabel Y (Minat
belajar)**

No Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	TOT AL
	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	56
3	4	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	1	3	39
4	3	3	3	3	2	4	2	3	2	3	3	4	4	3	4	46
5	4	3	3	3	2	3	3	4	4	4	3	3	2	4	4	49
6	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	53
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
8	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	38
9	3	4	3	4	2	3	4	4	2	2	4	4	3	4	3	39
10	4	3	3	3	2	3	4	2	3	4	2	3	3	1	4	44
11	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59
12	4	4	4	3	2	4	4	4	4	1	1	1	2	4	4	46
13	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	56
14	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	41
15	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	56
16	3	3	2	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	47
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
18	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	4	2	39
19	3	3	2	3	2	1	2	3	3	2	2	3	4	3	3	39
20	4	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	41
21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	55
22	4	3	2	2	3	3	3	3	2	4	3	2	2	4	3	43
23	3	3	3	3	2	4	4	2	2	2	2	3	3	4	4	44

24	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	57
25	3	3	3	3	2	4	3	3	2	3	2	3	3	3	3	43
26	3	3	3	3	2	2	4	4	4	3	3	3	3	3	3	46
27	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	56
28	4	4	4	4	3	3	2	4	4	3	3	3	3	3	2	49

Lampiran 9

Korelasi Product Moment

No. Resp.	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	60	60	3600	3600	3600
2	44	56	1936	3136	2464
3	39	39	1521	1521	1521
4	32	46	1024	2116	1472
5	33	49	1089	2401	1617
6	29	53	841	2809	1537
7	37	60	1369	3600	2220
8	36	38	1296	1444	1368
9	26	39	676	1521	1014
10	38	44	1444	1936	1672
11	58	59	3364	3481	3422
12	39	46	1521	2116	1794
13	34	56	1156	3136	1904
14	28	41	784	1681	1148
15	38	56	1444	3136	2128
16	27	47	729	2209	1269
17	60	60	3600	3600	3600
18	40	39	1600	1521	1560
19	33	39	1089	1521	1287
20	34	41	1156	1681	1394
21	42	55	1764	3025	2310

22	33	43	1089	1849	1419
23	60	44	3600	1936	2640
24	34	57	1156	3249	1938
25	34	43	1156	1849	1462
26	34	46	1156	2116	1564
27	39	56	1521	3136	2184
28	42	49	1764	2401	2058
Σ	1083	1361	1172889	1852321	1473963

Lampiran 10

Hasil Uji Validitas (X) *Game Online*

Item	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0,742	0,334	Valid
2	0,684	0,334	Valid
3	0,856	0,334	Valid
4	0,747	0,334	Valid
5	0,806	0,334	Valid
6	0,884	0,334	Valid
7	0,662	0,334	Valid
8	0,330	0,334	Tidak Valid
9	0,281	0,334	Tidak Valid
10	0,744	0,334	Valid
11	0,753	0,334	Valid
12	0,736	0,334	Valid
13	0,660	0,334	Valid
14	0,742	0,334	Valid
15	0,516	0,334	Valid
16	0,545	0,334	Valid
17	0,684	0,334	Valid

Lampiran 11**Hasil Uji Validitas Minat Belajar**

Item	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0,544	0,334	Valid
2	0,789	0,334	Valid
3	0,738	0,334	Valid
4	0,688	0,334	Valid
5	0,727	0,334	Valid
6	0,656	0,334	Valid
7	0,653	0,334	Valid
8	0,704	0,334	Valid
9	0,762	0,334	Valid
10	0,498	0,334	Valid
11	0,743	0,334	Valid
12	0,570	0,334	Valid
13	0,638	0,334	Valid
14	0,484	0,334	Valid
15	0,643	0,334	Valid
16	0,705	0,334	Valid
17	0,587	0,334	Valid

Lampiran 12**Uji Reliabilitas Pengaruh Game Online****Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.925	15

Hasil Uji Reliabilitas Minat Belajar**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.913	15

Lampiran 13

KOP INSTANSI (SEKOLAH)

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN KLASIKAL

BIMBINGAN DAN KONSELING 2024

I. IDENTITAS			
Kelas/Semester	X / Genap	Bidang	Pribadi-Sosial
Topik/Tema	Pengaruh layanan informasi dalam penggunaan game online terhadap minat belajar siswa kelas X SMA YPK MEDAN	Waktu Layanan	1 x 45 menit
Aspek Perkembangan	Peserta didik mampu menguraikan dampak positif dan negative bermain game berlebihan		
Capaian Layanan	Peserta didik memahami dampak positif dan negative bermain game online		
Materi Layanan	Informasi		
Fase	Pengembangan dan akhir		
Fungsi	Pemahaman, Pengembangan,		
Asas	Keterbukaan, Kekinian, Kemandirian dan Kegiatan		
II. LANGKAH-LANGKAHKEGIATAN			
Model Layanan	Langkah-langkah kegiatan:		

<p>(Klasikal)</p> <p>Metode Layanan(Teacher Centered Learning)</p> <p>Alat (Laptop dan Proyektor)</p>	<p>Pembukaan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru BK membuka dengan mengucapkan salam 2. Guru BK membangun hubungan baik dan menanyakan kabar siswa 3. Guru BK menyampaikan tujuan layanan yang akan diberikan kepada siswa 4. Guru BK memberikan penjelasan tentang topik yang akan dibahas 5. Guru BK menanyakan kesiapan siswa dalam mengikuti layanan
<p>Media (PPT dan Modul)</p>	<p>Penjajakan</p> <p><i>1. Sikap</i></p> <ol style="list-style-type: none"> a. Sikap Spiritual Siswa dapat mempraktekan sikap spiritual seperti berdoa dan bersyukur b. Sikap Sosial Siswa dapat mempraktekan sikap disiplin, peduli dan tanggung jawab <p><i>2. Pengetahuan</i></p> <ol style="list-style-type: none"> a. Siswa dapat mendeskripsikan jenis-jenis kecanduan game online b. Siswa dapat mengidentifikasi macam-macam game online c. Siswa dapat mengidentifikasi dampak dalam

	<p>bermain game online</p> <p>3. <i>Keterampilan</i> Siswa dapat menentukan langkah-langkah pencegahan dalam permainan game online.</p>
	<p>Kegiatan</p>
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendiskusikan akibat yang dirasakan pemain game online 2. Siswa mengidentifikasi macam-macam akibat dari permainan game online 3. Siswa mengidentifikasi dampak dari permainan game online salahsatunya, sering begadang, sering terlambat pergi kesekolah. 4. Guru BK mengajak siswa mengembangkan sikap disiplin, peduli dan tanggung jawab melalui diskusi dan presentasi tentang bahayanya game online.
	<p>Bantuan</p>
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru BK menayangkan gambar dan video yang bahayanya kecanduan game online 2. Siswa mengidentifikasi pengaruh buruk tentang kecanduan game online
	<p>Penyimpulan</p>
	<p>Guru BK mengajak siswa membuat rencana kegiatan terkait dengan pencegahan siswa yang terlalu sering bermain game online.</p>

	Guru BK mengajak siswa untuk berkomitmen mencegah dalam kecanduan game online
	1) Guru BK menyimpulkan kegiatan dan melakukan refleksi. Guru BK menutup kegiatan
	Tindak Lanjut
	Guru BK memberi layanan bimbingan klasikal kepada siswa kls x Sma ypk medan
III. PENILAIAN	
Penilaian Proses	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru BK melakukan evaluasi terkait proses pelaksanaan layanan 2. Melakukan perbaikan pada dinamika proses layanan terkait semangat, keaktifan dan antusias siswa dalam menjalani tahapan proses layanan. 3. Melakukan perbaikan dinamika alur kegiatan tahapan yang tidak sesuai perencanaan diperbaiki dikemudian hari.
Penilaian Hasil	<ol style="list-style-type: none"> 1. Evaluasi yang dilakukan Guru BK adalah untuk mencapai pemahaman siswa setelah dilakukan pelayanan 2. Melihat dan mengobservasi perubahan siswa dalam menjalani kehidupan di masa depannya.

Mengetahui,

KABUPATEN/KOTA, 2024

Kepala Sekolah

Guru Bimbingan Konseling

NAMA: HENRI NASUTION S.Pd

NAMA: DEDEK SARTIKA SINURAT

S.Pd

NIP.

NIP

Lampiran 13

DOKUMENTASI

Keadaan Lingkungan Sekolah



**Wawancara dengan Guru Bimbingan dan Konseling SMA YPK MEDAN
dan dua orang siswa kelas X SMA YPK Medan**



Pembagian Angket Pada Siswa Kelas X SMA YPK Medan

