

**PENGARUH LAYANAN INFORMASI TENTANG BAHAYA
KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
SISWA DI SMP NEGERI 7 MEDAN TAHUN PEMBELAJARAN 2017/2018**

SKRIPSI

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada
Program Studi Bimbingan dan Konseling*

OLEH

MENTARI ISNA RAMADHANI LUBIS

NPM : 1402080180

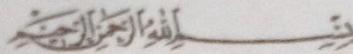


**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATRA UTARA**

MEDAN

2018

SURAT PERNYATAAN



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : MENTARI ISNA RAMADHANI LUBIS
N.P.M : 1402080180
Program Studi : Pendidikan Bimbingan dan Konseling
Judul Proposal : Pengaruh Layanan Informasi Tentang Bahaya Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 7 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Januari 2018
Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



Mentari Isna Ramadhani Lubis



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

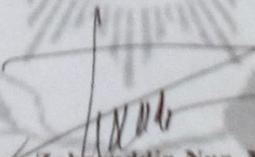
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Mentari Isna Ramadhani Lubis
NPM : 1402080180
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Judul Skripsi : Pengaruh Layanan Informasi tentang Bahaya Kecanduan Game Online terhadap Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 7 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018
sudah layak disidangkan.

Medan, Maret 2018

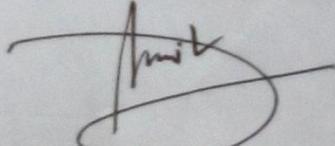
Disetujui oleh
Pembimbing


Drs. Zaharuddin Nur, MM

Diketahui oleh:


Dekan
Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd

Ketua Program Studi


Dra. Jamila, M.Pd



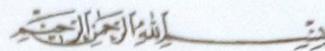
**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I
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 Senin, Tanggal 02 April 2018, pada pukul 09.00 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Mentari Isna Ramadhani Lubis
NPM : 1402080180
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Judul Skripsi : Pengaruh Layanan Informasi Tentang Bahaya Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 7 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018

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

Ditetapkan () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Sekretaris

Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd

Dr. Hj. Samsuurnita, M.Pd

ANGGOTA PENGUJI:

1. H. Hasanuddin, Ph.D

2. Dr. Hj. Sulhati Syam, M.A

3. Drs. Zaharuddin Nur, MM

1.

3.

ABSTRAK

Mentari Isna ramadhani Lubis NPM. 1402080180. "Pengaruh Layanan Informasi Tentang Bahaya Kecanduan Game Online Terhadap Rendahnya Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 7 Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018." Skripsi Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammdiyah Sumatera Utara.

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh layanan informasi tentang bahaya game online terhadap rendahnya motivasi belajar siswa. Instrument penelitian yang digunakan adalah berupa angket yang berisi 40 pertanyaan yang terdiri dari angket layanan informasidan bahaya kecanduan game online terhadap rendahnya motivasi belajar. Sebagai sample dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Medan yang berjumlah 31 siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pelaksanaan layanan informasi tentang bahaya kecanduan game online serta untuk mengetahui pengaruh layanan informasi terhadap motivasi belajar siswa. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yaitu untuk mengetahui hubungan variable bebas (layanan informasi) dengan variable terikat (bahaya kecanduan game online terhadap rendahnya motivasi belajar). Teknik Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penyebaran angket. Berdasarkan hasil analisa bahwa layanan informasi Terhadap Peningkatan Moral di SMP Negeri 7 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018 dengan koefisien 0,355 dengan taraf signifikan 5% biladibandingkan dengan harga r_{tabel} . Untuk taraf signifikan 5 % dan $N = 31$. Maka $r_{tabel} = 0,355$. Hal ini dapat disimpulkan bahwa $r_{xy} > r_{tabel}$ ($0,618 > 0,355$) berarti ada pengaruh signifikan antara variabel X terhadap variabel Y. Untuk taraf nyata 5% dan dk (31-2), berdasarkan perhitungan diatas diperoleh $t_{hitung} = 4,233$ sedangkan $t_{tabel} = 2,045$ yaitu $3,503 > 2,045$ maka H_a diterima dan H_o ditolak.

Ternyata ($t_{hitung} > t_{tabel}$) Maka H_a diterima dan H_o di tolak, sehingga ada pengaruh layanan Informasi siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018.

Kata Kunci : Pengaruh Layanan Informasi, Bahaya Kecanduan Game Online Terhadap Rendahnya Motivasi Belajar

KATA PENGANTAR

Assalamu"alaikum Wr.Wb

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kesehatan dan kesempatan bagi

penulis dalam menyelesaikan karya ilmiah atau skripsi ini. Guna memenuhi syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Serta Shalawat beriring salam kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa kita dari alam kebodohan kepada alam ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih seperti sekarang ini.

Pengetahuan yang didapatkan selama proses pembelajaran masa perkuliahan, penulis menyadari harus menyalurkan wawasan yang ada sebagai bukti bahwa ilmu pengetahuan semakin berkembang seiring dengan modrenisasi zaman. Penulis mengadakan penelitian observasi lapangan sesuai realita yang ada. Oleh karena itu, penulis membuat skripsi ini dengan mengangkat judul **“Pengaruh Layanan Informasi Tentang Bahaya Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 7 Medan Tahun Pelajaran 2017/2018”**.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Allah SWT yang selalu melindungi, memberi kesehatan, dan memberi kemudahan pembuatan skripsi ini. Terima kasih tak terhingga kepada kedua malaikat tak bersayap yaitu Papa dan Mama. Papa terhebat yang penulis miliki **Ismail Lubis** yang selalu melindungi, menopang dan menjadi idola bagi penulis. Tanpa Papa terhebat Mentari tidak pernah hadir ke dunia dan selalu kuat untuk menyelesaikan segala macam persiapan untuk menjadi yang terbaik dan membanggakan Papa. Dan untuk malaikat tak bersayap Mama paling baik, cantik, sabar dan selalu ada untuk anak-anaknya dan selalu tangguh yang Mentari sayangi selamanya di dunia

ini dan di akhirat nanti. Mama **Cut Nazarwati, B.A** yang selalu memberikan Do'a, materi, semangat, dukungan, motivasi, yang tidak pernah putus hingga saat ini. Tanpa Mama, Mentari tidak akan pernah sekuat ini terima kasih telah mengandung dan telah melahirkan Mentari ke dunia ini, sampai kapanpun Mentari sangat bahagia dan bangga memiliki Mama yang selalu ada siap dalam keadaan apapun, terima kasih telah memotivasi, membimbing dan membekali Mentari dengan rasa cinta, kasih sayang tulus tak pernah pudar sampai akhir hayat nanti. Kedua malaikat Mentari adalah motivator hidup untuk mencapai kesuksesan. Senyuman keduanya menguatkan Mentari setiap langkah.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. **Bapak Dr. Agussani M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Bapak Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd** selaku Dekan Fakultas keguruan dan ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. **Ibunda Dra. Jamila, M.Pd** selaku Ketua Prodi Bimbingan dan Konseling Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Serta Dosen Pembimbing yang siap meluangkan waktu untuk membimbing dengan sabar.
5. **Ayahanda Drs. Zaharuddin Nur M.M** selaku Sekretaris Jurusan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Serta Dosen Pembimbing yang siap meluangkan waktu untuk membimbing dengan sabar.
6. Seluruh dan Staff dan Dosen Program Bimbingan dan Konseling Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

7. **Ibu Hj. Irnawati, M.M** selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 7 Medan, terima kasih atas kerjasamanya selama proses penelitian.
8. **Bapak Drs. Djulhaidir** selaku Guru Pamong selama PPL dan penelitian yang selalu membantu, memberikan motivasi agar selalu semangat dalam mengerjakan skripsi, serta membimbing hingga berakhirnya penelitian.
9. Buat keluarga besarku seluruhnya kakak nomor satu sampai tujuh **Maulina Isna Putri Lubis, S.E dan Suami, Nona Isna MayIsra Lubis, Rahma Isna Sari Lubis, S.E dan Suami, Rahmi Isna Mutia Lubis, S.E dan Suami, Cahya Isna Kirani Lubis, S.Kom., Novi Isna Wardani Lubis, S.Pd, Gr.**, terima kasih selama ini telah mendukung, membimbing dan memotivasi. Selalu ada untuk mendengarkan keluh kesahku selama perkuliahan serta dan selalu membantu Mama untuk memberiku uang jajan.
10. Buat adikku, **Bayu Rahman Isnawan Lubis** terima kasih atas semangat yang di berikan dalam hidup ini dan mengantar-jemput demi menyelesaikan skripsi, walaupun terkadang ngeselin.
11. Buat keponakan tersayang **M. Keyza Senapati Setia, Rizky Ananda, M.Athaya Riskullah, Alvin Akbar Ishak, Afgan Alfatta Ishak** dan si cantik **Kinara Nazar Syakila** terima kasih karna kalian Ibu semangat dalam mengerjakan skripsi ini.

12. Seluruh keluarga besar dari Papa yaitu **H. Ibrahim Lubis** serta seluruh keluarga besar dari Mama yaitu **H. Teuku Jacob** terima kasih untuk semangat dan motivasi.
13. Untuk yang terkasih dan tersayang **Dasri Yusril, S.E** teman curahan hati selama mengerjakan skripsi ini terima kasih untuk semua dukungan dari semester awal hingga semester akhir ini, motivasi dan semangat yang di berikan. Terima kasih untuk selalu membantu dan memberikan solusi, serta untuk selalu mendengar keluh kesahku.
14. Terima kasih sahabat terbaikku yang sudah ku anggap seperti saudara sendiri, **Dewi Ratna Sari, Yul Khoiriyah, Danty Linda Sari, Nur Ainun Rambe, Syawaldi Mulyana Yahya**. Terima kasih untuk kalian semua yang selalu ada disaat suka maupun duka, selalu ada disaat Mentari membutuhkan pertolongan, selalu mendengarkan keluh kesah, serta yang selalu membuat Mentari bahagia. Yang menciptakan begitu banyak cerita, serta konflik yang menjadikan kita selalu saling mengingatkan sejarah satu sama lain semoga kita semua sukses di kemudian hari.
15. Terima kasih sahabat seperjuangan dari ospek pertama masuk kuliah yang paling ku sayangi **Deby Riza Yanti, Aulia Putri Utami, Putri Amalia Safitri Lubis, Hafizhah, Ihfani Zakia, Nova Indah Permata, Ozy Kezuma Wardhana, Rio Wiranata Pios, Ilham Udin Nasution**, terima kasih selalu ada dalam suka maupun duka. Terima kasih telah menemani hari-hariku

sampai saat ini, memberi dukungan, motivasi dan selalu menjadi yang terbaik. Yang selalu menuntut dan memberi pandangan-pandangan terhadap hal-hal yang tidak baik untuk dilakukan. Terima kasih telah mensupport mentari sampai penulisan skripsi ini.

16. Terima kasih untuk teman-teman **Stambuk 2014** yang namanya tidak bisa mentari sebut satu-persatu di Organisasi Badan Eksekutif Mahasiswa FKIP, terima kasih telah menemaniku hari-hariku di kampus yang tercinta, memberiku banyak pengalaman dan pelajaran selama kuliah, serta senang dan dukaku. Semoga kita tetap dapat menjalin kekeluargaan yang baik tanpa adanya permasalahan yang membuat kita salah paham.

17. Teman-teman seperjuangan Bimbingan dan Konseling **BK B SORE** stambuk 2014 yang merupakan kumpulan manusia-manusia luar biasa, aneh, lucu dan keras kepala. Yang selalu mengeluh terhadap tugas kuliah tetapi di kerjakan juga. Tak pernah terbayang bertemu dengan mereka selama kurang lebih 3 tahun dan mengukir banyak cerita. Terima kasih atas dukungan, kerja sama dan mengukir banyak cerita. Namun perbedaan yang akan terjadi akan menjadi benang kehidupan antara kita. Bertengkar dan tertawa bersama akan kita rindukan ketika perpisahan datang. Terima kasih untuk waktu yang singkat ini True Friends Yang insyaAllah kita akan memakai toga bersama-sama. Aamiin

Akhirnya pada semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih semoga Allah SWT dapat memberikan balasan atas jasa dan bantuan yang telah di berikan. Penulis berharap dengan

kerendahan hati semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan semoga ilmu penulis peroleh selama duduk di bangku perkuliahan dapat berguna bagi penulis sendiri, bai masyarakat serta bidang pendidikan. Amin ya rabbal'amin

Wassalamualaikum Wr.Wb

Medan, Maret 2017

Penulis

MENTARI ISNA RAMADHANI LUBIS

DARTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	4
C. Rumusan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian	5

E. Manfaat Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORITIS.....	6
A. Kerangka Teoritis	6
1. Layanan Informasi	6
1.1 Pengertian Layanan Informasi	6
1.2 Tujuan Layanan Informasi.....	8
1.3 Isi Layanan Informasi	9
1.4 Sasaran dan Jenis Layanan Informasi	9
1.5 Asas-asas Layanan Informasi	10
1.6 Pendekatan dan Teknik Layanan Informasi.....	11
2. Kecanduan Game Online	13
1. Pengertian Kecanduan Game Online.....	13
a. Kecanduan	13
b. Faktor-faktor Kecanduan Game Online.....	15
c. Ciri-ciri Kecanduan.....	17
d. Cara Mengatasi Kecanduan Game Online.....	20
.....	3. Motivasi Belajar
.....	25
a. Pengertian Motivasi Belajar	25
b. Fungsi Motivasi	26
c. Jenis Motivasi.....	27
d. Sifat Motivasi.....	27
e. Teori Motivasi	28

f. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi	29
g. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa	30
B. Kerangka Konseptual	31
C. Hipotesis.....	33
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Lokasi Dan Waktu Penelitian	34
B. Populasi dan Sampel Penelitian	35
C. Variabel Penelitian.....	36
D. Defenisi Operasional Variabel.....	37
E. Instrumen Penelitian	38
F. Teknik Analisis Data	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
A. Gambaran Umum Sekolah	44
1. Identifikasi Sekolah	44
2. Visi, Misi dan Fasilitas Sekolah	45
B. Defenisi Hasil Penelitian	51
1. Hasil Angket Variabel X.....	52
2. Hasil Angket Variabel Y	54
3. Uji Realibitas	57
4. Hasil Angket Penelitian Layanan Informasi Terhadap Rendahnya Motivasi Belajar.....	61
5. Pengujian Hipotesis	63
6. Uji Determinasi	64

7. Diskusi Hasil Penelitian.....	64
8. Keterbatasan Penelitian.....	65
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	67
A. Kesimpulan	67
B. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA.....	69

LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup
2. Lampiran 2 Lembar Angket Variabel X
3. Lampiran 3 Lembar Angket Variabel Y
4. Lampiran 4 Hasil Pengolahan Angket
5. Lampiran 5 Data Validitas Variabel X
6. Lampiran 6 Hasil Angket Variabel X Setelah Diuji
7. Lampiran 7 Data Validitas Variabel Y
8. Lampiran 8 Hasil Angket Variabel Y Setelah Diuji
9. Lampiran 9 Distribusi Product Moment
10. Lampiran 10 Profil Sekolah
11. Lampiran 11 Struktur Organisasi SMP Negeri 7 Medan
12. Lampiran 12 K-1
13. Lampiran 13 K-2
14. Lampiran 14 k-3
15. Lampiran 15 Berita Acara Bimbingan Proposal
16. Lampiran 16 Berita Acara Seminar Proposal
17. Lampiran 17 Lembar pengesahan Hasil Seminar Proposal
18. Lampiran 18 Surat Keterangan Seminar

19. Lampiran 19 Surat Keterangan Plagiat
20. Lampiran 20 Surat Izin Riset
21. Lampiran 21 Surat Balasan Riset

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2013 pasal 3 dinyatakan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang Demokrasi serta bertanggung jawab. Maka dengan sekolah sebagai suatu lembaga yang menyelenggarakan pendidikan formal mempunyai peranan penting dalam usaha mendewasakan anak dan menjadikan mereka anggota masyarakat yang berguna. Untuk mewujudkan hal tersebut di perlukan layanan dari seorang guru bimbingan dan konseling dalam usaha memberikan bantuan terhadap siswa-siswi yang memiliki masalah dalam berperilaku agar kualitas pendidikan seluruh siswa tinggi.

Pendidikan adalah usaha manusia untuk mengubah sikap dan tingkah laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan. Perubahan sikap dan tingkah laku tersebut dapat tercermin pada prestasi belajar seseorang. Generasi muda dalam hal ini adalah mahasiswa, merupakan "agen of change" karena mahasiswa memiliki suatu peranan yang sangat penting dalam menentukan nasib sebuah bangsa. Mahasiswa diharapkan dapat membawa suatu perubahan untuk bangsanya dengan wawasan serta kemampuan bersosialisasi yang dimilikinya.

Bimbingan konseling di sekolah merupakan salah satu bentuk kegiatan pendidikan untuk pencapaian tujuan pendidikan. Harapan besar di tumpukan pada para penyelenggara layanan bimbingan di sekolah (konselor). Bimbingan konseling adalah salah satu komponen yang penting dalam proses pendidikan sebagai suatu system. Bimbingan merupakan bantuan kepada individu dalam menghadapi persoalan-persoalan yang dapat timbul dari hidupnya. Dengan adanya bimbingan konseling siswa dapat mengatasi masa remaja. Untuk mewujudkan hal tersebut, siswa dapat diberikan layanan informasi untuk mengatasi masalah pada masa remaja.

Memahami arti remaja sangat penting karena masa remaja adalah masa depan setiap masyarakat. Menurut Santrock, (2003:26) "Masa remaja diartikan sebagai masa perkembangan transisi antara masa anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosional". Santrock juga menjelaskan bahwa "Remaja mulai berfikir mengenai keinginan mereka sendiri, berpikir mengenai ciri-ciri ideal bagi mereka sendiri dan orang lain

membandingkan diri mereka dengan orang lain membandingkan diri mereka dengan orang lain, serta mau berfikir tentang bagaimana memecahkan masalah dan menguji pemecahan masalah secara sistematis, proses sosial emosional yang terbentuk meliputi: perubahan dalam hubungan individu dengan manusia lain, dalam emosi, dalam kepribadian, dan dalam dari konteks sosial dalam perkembangan, membantah orang tua, serangan agresif pada teman sebaya, perkembangan sikap asertif, kebahagiaan remaja dalam peristiwa tertentu, serta orientasi peran gender dalam masyarakat merefleksikan peran proses sosial-emosional dalam perkembangan remaja” (Santrock, 2003:24).

Remaja ini game online sedang marak di masyarakat, peminatnya tidak pandang bulu mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Dalam memainkannya terkadang mahasiswa tidak mengenal waktu sehingga seringkali mahasiswa lupa akan waktu. Game online sudah menjamur dari waktu yang cukup lama di Indonesia. Penyebarannya pun sangat cepat sekali terutama dalam beberapatahun terakhir.

Permasalahan selalu timbul ketika sesuatu itu dilakukan berlebihan. Dalam hal ini, berlebihan bisa diasumsikan sebagai pengaturan waktu yang kurang baik dari mahasiswa. Banyak mahasiswa yang ketagihan dengan hal ini dan menjadi melupakan belajarnya. Seharusnya hal ini lebih diperhatikan lagi karena jika tidak disesuaikan dengan waktu belajar maka prestasi belajarnya pun akan terus menurun.

Namun hal ini juga ditujukan untuk remaja agar dapat mengatur waktu belajarnya dengan baik sehingga lebih efektif dan efisien. Sesuatu yang

berlebihan tidak pernah berujung baik. Mengatur sesuatu agar terorganisasi dengan baik akan sanggup membentuk seseorang yang bertanggung jawab.

Kenyataan yang saya amati ada sebagian siswa yang sibuk dengan game online saat berada di sekolah, seorang remaja laki-laki yang kecanduan dengan game online dan sama saja dengan seorang remaja perempuan melakukan permainan game online sehingga mengurangi motivasi belajarnya di sekolah akibat kecanduan game online.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti mencoba membuat satuan bimbingan dalam bentuk pemberian bimbingan yaitu menggunakan layanan informasi tentang bahaya kecanduan game online. Layanan informasi ini sangat dibutuhkan bagi siswa SMP NEGERI 7 Medan untuk mengetahui tentang bahaya kecanduan game online terhadap motivasi belajar. Adapun judul skripsi ini yaitu “ **Pengaruh Layanan Informasi Tentang Bahaya Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 7 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018 ”**

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas maka dapat di indentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Intensitas bermain game online siswa terhadap motivasi belajarnya.
2. Pengaruh lain yang turut mempengaruhi motivasi belajar siswa.
3. Langkah guru pembimbing untuk siswa dalam mengobati rasa kecanduan game online.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan dan identifikasi masalah yang telah ditentukan oleh penulis maka rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi:

1. Bagaimana pengaruh intensitas bermain game online terhadap beberapa siswa di SMP Negeri 7 Medan?
2. Bagaimana dan apa saja pengaruh lain yang turut mempengaruhi motivasi belajar beberapa siswa di SMP Negeri 7 Medan?
3. Apa saja langkah atau tindakan yang diambil guru pembimbing dalam mengatasi kecanduan game online pada siswa?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang ada yakni:

1. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh game online terhadap motivasi belajar beberapa siswa di SMP Negeri 7 Medan
2. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh lain yang turut mempengaruhi motivasi belajar siswa serta langkah yang diambil untuk mengatasi kecanduan game online.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritik

Untuk menambah referensi terhadap kajian sosiologi terkait dengan candu game online serta sebagai acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang dilakukan dimasa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

Memberikan pemahaman akan pengaruh game online dan dampak lingkungan sosial game terhadap motivasi belajar siswa.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Layanan Informasi

1.1. Pengertian Layanan Informasi

Dalam menjalani kehidupan dan perkembangannya, setiap saat individu berada dalam kondisi diri tertentu dan menghadapi serta berinteraksi dengan kondisi lingkungan maka dilakukannya layanan informasi untuk memberikan informasi kepada siswa, layanan informasi menurut Dr.Phil.H.Abu Bakar M.luddin, M.pd, (2010:63) menyatakan bahwa “layanan informasi bertujuan untuk membekali siswa dengan berbagai pengetahuan dan pemahaman tentang berbagai hal yang berguna untuk mengenal diri, merencanakan dan mengembangkan pola kehidupan sebagai pelajar, anggota keluarga dan masyarakat. Pemahaman yang diperoleh melalui layanan info di gunakan sebagai bahan acuan dalam meningkatkan kegiatan dan prestasi belajar, mengembangkan cita-cita, menyelenggarakan kehidupan sehari-hari dan mengambil keputusan. Layanan informasi mengacu kepada seluruh bidang pelayanan konseling, yaitu bidang pengembangan pribadi, sosial, kegiatan belajar, perencanaan karir, kehidupan berkeluarga, dan beragama”. Menurut Prayitno, (2004:259) menyatakan bahwa “layanan informasi adalah layanan yang identik dengan layanan orientasi yang bermaksud memberikan pemahaman kepada individu-individu yang berkepentingan tentang berbagai hal yang di perlukan untuk

menjalani suatu tugas atau kegiatan atau untuk menentukan arah suatu tujuan atau rencana yang di kehendaki. Dengan demikian layanan informasi merupakan suatu perwujudan dari fungsi pemahaman pelayanan bimbingan konseling”.

Menurut Prayitno (2004:259) menyatakan bahwa “ada tiga alasan utama mengapa pemberian informasi perlu di selenggarakan : membekali individu dengan berbagai pengetahuan berkenaan dengan lingkungan sekitar, pendidikan, jabatan, maupun sosial budaya. Dalam masyarakat yang serba majemuk dan semakin kompleks, pengambilan keputusan yang dapat di pertanggung jawabkan sebagian besar terletak di tangan individu itu sendiri. Dalam hal ini layanan informasi berusaha merangsang individu untuk dapat secara kritis mempelajari berbagai informasi berkaitan dengan hajat hidup dan perkembangannya”.

Menurut Sofyan Willis (2010:34) menyatakan bahwa “layanan informasi juga sebagian layanan bimbingan yang memungkinkan siswa dan pihak-pihak lain yang dapat memberikan pengaruh besar kepada siswa (terutama orang tua) menerima dan memahami informasi yang dapat di pergunakan sebagai bahan pertimbangan dan pengambilan keputusan”.

Memungkinkan individu menentukan arah hidupnya “kemana dia ingin pergi”. Syarat dasar untuk menentukan serta bagaimana bertindak secara kreatif dan dinamis berdasarkan atas informasi-informasi yang ada itu.

Setiap individu adalah unik. Keunikan itu akan membawakan pola-pola pengambilan keputusan dan bertindak yang berbeda-beda disesuaikan dengan aspek-aspek kepribadian masing-masing individu.

Dari ketiga alasan itu, layanan informasi merupakan kebutuhan yang amat tinggi tingkatannya. Lebih-lebih apabila diingat bahwa “ masa depan adalah abad informasi”, maka barang siapa tidak memperoleh informasi, maka ia akan tertinggal dan akan kehilangan masa depan.

1.2. Tujuan Layanan Informasi

Layanan informasi bertujuan agar individu (siswa) mengetahui informasi yang selanjutnya di manfaatkan untuk keperluan hidupnya sehari-hari dan perkembangan dirinya. Selain itu, apabila merujuk fungsi pemahaman , layanan informasi bertujuan agar individu memahami berbagai informasi dengan segala seluk beluk. Penguasaan akan berbagai informasi dapat digunakan untuk mencegah timbulnya masalah, pemecahan suatu masalah, untuk memelihara dan mengembangkan potensi individu serta memungkinkan individu (serta Layanan) yang bersangkutan membuka diri dalam mengaktualisasikan hak-haknya.

Menurut Prayitno (2004:2)menyatakan bahwa “ tujuan layanan informasi dapat di bedakan menjadi dua bagian yaitu”:

a. Tujuan Umum

Tujuan umum layanan informasi adalah di kuasanya informasi tertentu oleh peserta layanan. Informasi tersebut selanjutnya digunakan oleh peserta untuk keperluan hidupnya sehari-hari dan perkembangan dirinya.

b. Tujuan Khusus

Tujuan khusus layanan informasi terkait dengan fungsi-fungsi konseling. Fungsi pemahaman paling dominan dan paling langsung diemban oleh layanan informasi. Peserta layanan memahami informasi dengan berbagai seluk beluk

sebagai isi layanan. Penguasaan informasi tersebut dapat digunakan untuk pemecahan masalah (apabila peserta yang bersangkutan mengalaminya) untuk mencegah timbulnya masalah: untuk mengembangkan dan memelihara potensi yang ada, dan untuk memungkinkan peserta bersangkutan membuka diri dalam mengaktualisasikan hak-haknya.

1.3. Isi Layanan Informasi

Jenis-jenis informasi yang menjadi isi layanan informasi bervariasi. Demikian keluasan dan kedalamannya. Hal itu tergantung kepada kebutuhan para peserta layanan (tergantung kebutuhan siswa) informasi yang menjadi isi layanan harus mencakup seluruh bidang pelayanan konseling seperti: bidang pengembangan pribadi, bidang pengembangan sosial, bidang pengembangan kegiatan belajar, perencanaan karir, kehidupan berkeluarga dan kehidupan beragama. Siswa SMP berada pada usia remaja adalah masa perkembangan yang cepat sebagaimana di sebut Hurlock (2003:207) bahwa “perkembangan fisik yang cepat dan penting di sertai dengan cepatnya perkembangan mental yang cepat, terutama pada masa awal remaja. Semua perkembangan itu menimbulkan perlunya penyesuaian mental dan perlunya membentuk sikap, nilai dan minat baru”.

Dari kutipan di atas jelaslah bahwa siswa SMP yang berada di usia perkembangan penting di berikan bimbingan dengan layanan informasi agar dengan berbagai informasi yang diberikan dapat membantu siswa untuk menentukan sikap dan memperoleh nilai-nilai yang digunakan dalam kehidupannya.

1.4. Sasaran dan Jenis Layanan

Layanan informasi memiliki sasaran baik secara umum maupun secara khusus. Gunawan (2001:89) menyebut sasaran “layanan informasi secara umum adalah”:

- a. Mengembangkan pandangan yang luas dan realitas mengenai kesempatan dan masalah-masalah kehidupan pada setiap tingkatan pendidikan.
- b. Menciptakan kesadaran akan kebutuhan dan keinginan yang kreatif untuk memperoleh informasi yang tepat mengenai pendidikan, pekerjaan, sosial pribadi.
- c. Mengembangkan ruang lingkup yang luas mengenai kegiatan pendidikan, pekerjaan, dan sosial pribadi.
- d. Membantu siswa untuk menguasai teknik memperoleh dan menafsirkan informasi agar siswa agar semakin maju dalam mengarahkan dan memimpin dirinya sendiri.
- e. Mengembangkan sifat dan kebiasaan yang akan membantu siswa dalam mengambil keputusan, penyesuaian yang di produktif dan memberikan kepuasan sendiri pribadi
- f. Menyediakan bantuan untuk membuat pilihan tertentu yang progresif terhadap aktivitas khusus sesuai dengan kemampuan bakat dan minat individu.

1.5. Asas - Asas Layanan Informasi

a. Asas Kesukarelaan

Dalam proses ini para siswa di harapkan dapat hadir secara suka dan rela tanpa ragu-ragu atau pun merasa terpaksa.

b. Asas Keterbukaan

Pelaksanaan bimbingan dan konseling juga harus dilakukan secara terbuka, agar dalam pemberian layanan informasi tidak ada hal apa pun yang di tutupi sehingga tujuan dari layanan ini pun dapat tercapai.

c. Asas kekinian

Dalam pemberian layanan informasi pun di harapkan merupakan masalah yang sedang atau sering dirasakan klien, meskipun secara sadar atau pun tidak.

d. Asas Kegiatan

Asas ini menenkankan pada klien untuk melakukan sendiri kegiatan dengan kerja giat untuk mencapai tujuan dari layanan informasi. Jadi asas ini mengahruskan klien menjalani secara aktif proses konseling. Tidak hanya berdimensi pada komunikasi verbal saja.

Layanan informasi pada umumnya merupakan kegiatan yang di ikuti oleh sejumlah peserta dalam suatu forum terbuka. Asas kegiatan mutlak diperlukan, didasarkan pada kesukarelaan dan keterbukaan, baik dari para peserta maupun konselor.

Asas kerahasiaan diperlukan dalam layanan informasi yang diselenggarakan untuk peserta atau klien khususnya dengan informasi yang sangat

pribadi. Layanan khusus informasi yang pribadi ini biasanya tergabung dalam layanan konseling lain yang relevan, seperti konseling perorangan.

1.6. Pendekatan dan Teknik Layanan Informasi

Layanan informasi diselenggarakan secara langsung dan terbuka dari konselor kepada para pesertanya. Berbagai teknik dan media yang bervariasi dan luwes dapat digunakan dalam forum dengan format klasikal dan kelompok, menurut Prayitno & Erman Amti (2004:8-11) pemberian informasi kepada siswa dapat dilakukan dengan berbagai cara sebagai berikut:

a. Ceramah

Ceramah merupakan metode pemberian informasi yang paling sederhana, mudah dan murah, dalam arti bahwa metode ini dapat dilakukan hampir oleh setiap petugas bimbingan di sekolah.

b. Diskusi

Peyampaian informasi kepada siswa dapat dilakukan melalui diskusi. Diskusi semacam ini dapat diorganisasikan baik oleh siswa sendiri maupun oleh konsumen atau guru.

c. Karya Wisata

Dalam bidang konseling karya wisata mempunyai dua sumbangan pokok pertama, membantu siswa belajar dengan menggunakan berbagai sumber yang ada dalam masyarakat yang dapat menunjang perkembangan mereka. Kedua, memungkinkan di perolehnya informasi yang dapat membantu pengembangan sikap-sikap terhadap pendidikan, pekerjaan dan berbagai masalah dalam masyarakat.

Penggunaan karyawisata untuk maksud membantu siswa mengumpulkan informasi dan mengembangkan sikap-sikap positif, menghendaki siswa berpartisipasi secara penuh baik dalam persiapan maupun pelaksanaan berbagai kegiatan terhadap objek yang akan di kunjungi.

d. Buku Panduan

Buku-buku panduan (seperti buku panduan sekolah atau perguruan tinggi, buku panduan kerja bagi karyawan) dapat membantu siswa dalam mendapatkan informasi yang berguna.

e. Konferensi Karir

Selain melalui teknik-teknik yang di utarakan di atas, penyampaian informasi kepada siswa dapat juga dilakukan melalui konferensi karir. Dalam konferensi karir paraa nara sumber dari kelompok-kelompok usaha, jawaban atau dinas lembaga pendidikan, dan lain-lain yang di undang, mengadakan penyajian berbagai aspek program pendidikan dan latihan/pekerjaan nyang diikuti oleh para siswa.

Dalam penelitian ini, layanan informasi akan diberikan dalam bentuk ceramah, Tanya jawab dan diskusi. Adapun dalam penyampaiannya juga di lengkapi dengan powerpoint. Alasan penggunaan metode ceramah adalah untuk memberikan informasi kepada siswa yang agar bisa memahami materi yang di sampaikan.

2. Kecanduan Game Online

1. Pengertian Kecanduan Game Online

a. Kecanduan

Soetjipto (2007:34 dalam Pratiwi dkk,2012:27) menyebutkan bahwa kecanduan adalah suatu gangguan yang sifatnya kumat-kumatan atau kronis, ditandai dengan perbuatan kompulsif yang dilakukan seseorang secara berulang-ulang untuk mendapatkan kepuasan pada aktivitas tertentu. Istilah kecanduan juga di gunakan untuk menyebutkan ketergantungan pada permasalahan sosial seperti judi, kompulsif makan, adiksi shopping, bahkan internet khususnya game online.

Kecanduan merupakan kondisi terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak mampu lepas dari keadaan itu, individu kurang mampu mengontrol dirinya sendiri untuk melakukan kegiatan tertentu. Seseorang yang kecanduan merasa terhukum apabila tak memenuhi hasrat kebiasaannya (Rahayuning, 2009:2)

Pengertian Game Online atau Online Games adalah sebuah permainan yang di mainkan dalam suatu jaringan internet. Game yang berbasis elektronik dan visual yang memanfaatkan teknologi media visual elektronik dan game online menyediakan server-server tertentu agar bisa di mainkan.

Game online sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan itu sendiri. Meledaknya game online sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan computer yang dahulunya berskala kecil (small local network) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang.

Dari definisi tersebut dapat disimpulkan ciri utama suatu permainan:

- Ada tujuan akhir yang ingin dicapai sang pemain
- Ada sejumlah aturan yang menentukan batas-batasan tindakan yang bisa dilakukan pemain
- Tindakan pemain diluar batas-batasan tersebut akan dianggap sebagai tindakan curang

Online Game jika diterjemahkan secara bebas adalah permainan online. Kata permainan memiliki arti sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama. Permainan tercipta di masa lalu disebut dengan permainan tradisional, sedangkan di sisi lain beberapa permainan yang lebih akhir (dan biasanya menggunakan peralatan yang canggih) disebut permainan modern.

Permainan online (online game) adalah jenis permainan video atau permainan komputer dengan menggunakan jaringan komputer umumnya internet sebagai medianya. Permainan online terdiri dari dua unsur utama, yaitu: server dan client.

Server adalah penyedia layanan gaming yang merupakan basis agar client-client yang terhubung dapat memainkan permainan dan melakukan komunikasi dengan baik. Suatu server prinsipnya hanya melakukan administrasi permainan dan menghubungkan client-client. Sedangkan client pengguna permainan dan memakai kemampuan server.

b. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara yang harus diuji kebenarannya. Arikunto (2006:71) mengatakan bahwa hipotesis adalah suatu kesimpulan itu belum final, masih harus dibuktikan kebenarannya atau hipotesis adalah jawaban sementara. Hipotesis juga dapat dikatakan sebagai kesimpulan sementara suatu hubungan variabel dengan satu atau lebih variabel lainnya sehingga hipotesis dapat dikatakan sebagai suatu prediksi yang melekat pada variabel yang bersangkutan.

Meskipun demikian, taraf ketepatan prediksi sangat tergantung pada taraf kebenaran dan ketepatan landasan teoritis. Secara teknis, hipotesis dapat didefinisikan sebagai pernyataan mengenai populasi yang akan diuji kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian. Pernyataan tersebut mengindikasikan asumsi dasar yang melekat pada populasi yang bersangkutan. Berdasarkan variabel yang ada dalam penelitian ini, maka hipotesis yang dapat diajukan adalah sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara game online terhadap motivasi belajar.
2. Terdapat pengaruh yang negatif dan signifikan antara game online terhadap motivasi belajar.
3. Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara game online terhadap motivasi belajar.
4. Tidak terdapat pengaruh yang negatif dan signifikan antara game online terhadap motivasi belajar.

c. Faktor-Faktor Kecanduan Game Online

Anak-anak memang merupakan salah satu yang menyukai bermain game, karena pada dasarnya kebiasaan anak-anak memang gemar bermain, dan game merupakan salah satu pilihan yang tepat untuk pilihan permainan yang bisa mereka pilih, terlebih ada era sekarang, dimana gadget merupakan barang yang sudah tidak asing lagi bagi anak-anak. Berikut beberapa faktor anak kecanduan game online sebagai berikut :

1. Bosan

Rasa bosan yang dimiliki, terutama pada anak-anak yang seharusnya memang aktif bermain, menjadikan mereka memilih pelarian tersendiri, yaitu dengan bermain game. Karena menemukan keseruan ketika bermain game, rasa bosannya bisa teralihkan, namun bisa menjadi boomerang tersendiri, karena nantinya ketika bosan menimpa kembali, pelariannya akan kepada game online. Sebaiknya sebagai orang tua mesti mengontrol perilaku buah hati anda dan memahami aktivitas mereka, serta mengajaknya bermain atau melakukan kegiatan.

2. Stress

Ini juga bisa menjadi salah satu faktor penyebab kecanduan game pada anak. Ketidakmampuannya dalam mengelola emosi, bisa menjadikan anak-anak mencari pelarian lainnya, dan bermain game merupakan salah satunya. Maka sebaiknya agar anak anda tidak kecanduan game karena stress ini, bisa memberikan ruang diskusi hangat untuk mereka, dan memberikan pemahaman mengenai dampak game untuk dirinya, dan mengontrolnya.

3. Merasa Bebas

Hal yang satu ini, bisa saja menjadi salah satu faktor yang bisa menjadi penyebab lainnya dari anak-anak yang kecanduan game. Mereka akan senang bermain game, karena bisa merasakan kebebasan, dan bisa merasa lebih hebat dari teman-temannya ketika berkompetisi di dalamnya. Nah, ini sebaiknya bisa anda alihkan dengan mengajaknya bermain atau melakukan kegiatan lainnya, agar tidak terus terpaku pada gadgetnya, dan tidak terlalu mengekangannya, sehingga tidak memilih game sebagai pelariannya.

4. Orang tua yang terlalu bebas

Yang satu ini merupakan salah satu faktor dari orang tua sendiri, dimana mereka para orang tua terlalu membebaskan putra-putrinya dalam menggunakan gadget. Memang tidak bisa di pungkiri, gadget merupakan salah satu yang tidak asing lagi, dan bukanlah suatu barang mewah. Ada baiknya bagi para orang tua membatasi anak-anak berinteraksi dengan gadget, dan menyediakan jadwal khusus buah hati anda dalam bermain, dan lebih banyak mengajaknya bermain keluar bersama dengan teman seumurannya.

Itulah beberapa faktor yang bisa menyebabkan anak kecandua game online, yang mana bisa menjadi salah satu antisipasi anda, agar putra dan putri anda tidak sampai dalam tahapan kecanduan, yang sulit di tangani nantinya.

d. Ciri-Ciri Kecanduan

Perkembangan zaman yang semakin maju tidak hanya datang hanya dengan kemudahan, namun juga tantangan tersendiri. Salah satunya keberadaan koneksi internet yang memberi akses untuk anak yang bermain *game online*.

Beragam jenis game online tidak jarang membuat anak kecanduan hingga lupa waktu.

Dalam hal ini, sepatutnya orang tua ekstra waspada. Kecanduan game online tidak kalah dengan jenis candu lain. Untuk itu orang tua harus mampu mengenali ciri-ciri yang mulai kecanduan game online.

Berikut ciri-ciri kecanduan game online :

1. Malas Bersosialisasi

Sibuk dengan “teman” di dalam game online memang berpotensi membuat anak malas bergaul. Ketimbang berkumpul dengan teman seusianya, anak akan lebih suka berinteraksi dengan permainannya. Sayangnya hal ini berdampak buruk bagi tumbuh kembang anak.

Anak bisa tumbuh menjadi pribadi yang kurang terasah kemampuan sosialnya. Jangankan peduli terhadap sekitarnya, anak yang kecanduan game online biasanya kurang memperhatikan dirinya sendiri.

2. Tahan Bermain Berjam-jam

Jam bermain yang terus bertambah dapat mengindikasikan terjadinya kecanduan. Anak akan marah dan merespon berlebihan jika dilarang bermain.

Bahkan tidak jarang karakter anak akan berubah keras, ketika orang tua berupaya memotong jam mainnya. Bila hal ini terjadi pada sang buah hati, orang tua harus waspada. Mulai alihkan aktivitasnya dari game online ke hal-hal lebih bermanfaat.

3. Sulit Berkonsentrasi

Baik pada pelajaran atau ketika diajak berinteraksi, anak akan mulai kehilangan fokus. Hal ini tidak lain disebabkan oleh kecenderungannya untuk segera bermain kembali. Biasanya, anak akan menunjukkan penurunan nilai akademis. Akan sangat bijak untuk mengajak anak berdiskusi. Tanyakan apa yang membuatnya sangat menyukai game online yang dimainkannya. Lalu, ajak anak mengurangi jam bermain dan menggantinya dengan waktu untuk belajar.

4. Kelelahan

Anak yang kerap menghabiskan waktunya bermain game online biasanya rela tidak tidur dan beristirahat. Semua dilakukan demi menyelesaikan level permainan. Maka, hal yang wajar bila anak menjadi kelelahan. Terlebih bila orang tua mempunyai kesibukan di luar rumah. Pengawasan akan jatah bermain game online menjadi sulit dikendalikan.

5. Nafsu Makan Menurun

Sudah nilai menurun, kelelahan, ditambah pula dengan malas makan. Ya, inilah efek samping yang dirasakan anak yang telah kecanduan pada permainan daring. Bukan tidak mungkin, dalam jangka panjang anak mengalami kekurangan gizi. Tidak hanya itu, anak akan menolak makan di ruang makan. Anak bahkan menghindari berkumpul bersama keluarga. Kenapa? Karena menurutnya itu hanya membuang waktu dari porsinya untuk bermain.

6. Mengalami Gangguan Fisik

Gangguan yang biasanya dialami anak bervariasi. Sebagian besar mengalami gangguan penglihatan. Bukan cuma itu, anak juga berpotensi

mengalami perubahan struktur tulang punggung, hingga tampak bertubuh bongkok. Kecanduan game online dapat diatasi. Asalkan orang tua benar-benar berkomitmen untuk memberikan pengawasan dan mendampingi anak.

Anak yang sedang dalam usia pertumbuhan membutuhkan banyak aktivitas yang bervariasi. Di satu sisi, game online memberikan kesempatan bagi anak untuk berimajinasi tanpa batasan seperti di dunia nyata.

Langkah pertama yang perlu dilakukan oleh orang tua saat menyadari anaknya telah kecanduan game online adalah bukan memarahi anak. Larangan secara langsung justru akan membuat anak membangkang dan melawan dengan keras.

Justru yang terpenting adalah mulai berkompromi. Perubahan dari ketergantungan menjadi biasa, jelas memerlukan waktu. Jangan terburu-buru, ya. Berikan anak ruang untuk menemukan hobi lain, di luar kesukaannya bermain game online.

Alih-alih menyita gawai miliknya. Berikan jadwal pemakaian yang disepakati baik oleh orang tua maupun anak. Namun, sebaiknya memang jangan memberikan anak di bawah umur 17 tahun gawai pribadi.

d. Cara Mengatasi Kecanduan Game Online

Di beberapa negara besar sudah menggolongkan kecanduan ini sebagai kecanduan yang berbahaya dan memerlukan penanganan yang serius. Jika dipikirkan lebih dalam lagi, ternyata dampak dari game online lebih banyak negatifnya daripada positifnya. Ada banyak dampak negatif seperti kesehatan yang menurun, perubahan pola hidup, psikologi, hubungan sosial, tindakan

kriminal, dan bahkan hingga kematian. Oleh karena itu, diharapkan kepada setiap individu yang telah mengalami kecanduan terhadap permainan ini, agar sebisa mungkin segera mnengubah kebiasaan mereka. Didorong oleh keinginan tulus supaya para pecandu game online dan untuk memantu mereka mengatasi kecanduan tersebut.

1. Miliki Niat dan Tekat yang Kuat untuk Berubah

Jika Anda serius untuk berhenti dari kecanduan ini, memang hal pertama yang harus Anda miliki adalah tekad serta kemauan yang kuat untuk terlepas dari kebiasaan tersebut. Memang awalnya akan mengalami kesulitan untuk tetap bisa menjaga komitmen. Namun percayalah, bila niat Anda kuat, maka Anda akan bisa melewatinya dengan baik, motivasilah diri Anda bahwa Anda pasti bisa berubah.

2. Perkuat Hubungan Anda dengan Tuhan

Hal yang satu ini tidak dapat Anda sepelekan karena dengan lebih mendekatkan diri kepada Tuhan, Anda akan lebih percaya diri bahwa Anda dapat berubah. Berdoalah selalu dan perbanyak mengikuti kegiatan-kegiatan keagamaan lainnya.

3. Pikirkan Selalu Dampak Buruknya

Dengan selalu memikirkan dampak buruknya, sedikit demi sedikit Anda akan mulai menjauhi game online tersebut, karena dengan cara ini Anda akan tersugesti seandainya hal-hal buruk tersebut menimpa diri Anda sendiri.

4. Berhentilah Bermain Game Online

Karena Anda sudah berkomitmen untuk sembuh dari kecanduan ini, maka Anda harus mau untuk berhenti memainkan permainan tersebut. Jangan Anda

mengurangi durasi bermain Anda, tetapi berhentilah saat itu juga, karena bila Anda hanya mengurangi durasinya, maka keinginan untuk memainkannya pasti akan muncul kembali, bahkan mungkin lebih besar, sehingga Anda tidak dapat mengendalikannya. Pikirkanlah selalu bahwa lebih baik tidak memainkannya daripada terjerumus lagi. Namun suatu saat, ketika Anda sudah dapat mengendalikan kecanduan Anda, bila tiba-tiba Anda ingin memainkannya, maka Anda tidak perlu merasa khawatir karena pasti Anda sudah bisa mengendalikan diri Anda.

5. Terbuka pada Orang Terdekat

Ceritakanlah tentang kecanduan yang Anda alami kepada keluarga Anda supaya keluarga Anda dapat memberi dukungan atau jalan keluar untuk Anda. Jangan malu untuk berkata jujur kepada mereka. Dengan keterbukaan Anda itu akan memberi kepercayaan diri untuk terlepas dari kecanduan game online.

6. Menjauhkan Diri dari Perangkat Game Anda

Segera kemasi dan sembunyikan perangkat game Anda supaya Anda tidak tergoda untuk memainkannya lagi. Usahakan di kamar Anda tidak terpasang perangkat game online, karena kurangnya pengawasan dari orang terdekat atau dari orang tua Anda, maka Anda akan tergoda untuk memainkannya tanpa adanya teguran dari mereka.

7. Melakukan Hal Positif saat Waktu Luang

Sebisa mungkin luangkan waktu Anda untuk melakukan kegiatan lain selain bermain game online. Perbanyak kegiatan positif yang bisa Anda lakukan seperti bersenda gurau dengan keluarga, olahraga, menulis blog, bermain musik, dan

sebagainya. Buat diri Anda sesibuk mungkin dengan hobi baru Anda sehingga Anda tidak memiliki kesempatan untuk memikirkan bermain game online kembali.

8. Berbaurilah dengan Orang Lain

Berinteraksi dengan orang lain sangat penting bagi manusia. Oleh karena itu, mulailah keluar rumah jangan mengurung diri di kamar, hubungi segera teman-teman Anda untuk kumpul bersama membahas kegiatan yang positif. Pihak – pihak yang dapat berperan dalam mengatasi kecanduan Game Online

1. Keluarga (Orang Tua)

Keluarga merupakan inti dari suatu proses bagaimana seorang anak menjalani kehidupan sehari – hari. Dalam hal ini peran keluarga sangat dibutuhkan dalam mereduksi anak yang kecanduan game online. Baik dari cara satu keluarga (orang tua) mendidik, bentuk relasi antar anggota, keluarga dengan anak, suasana rumah, dan keadaan ekonomi keluarga.

Menurut Sutjipto Wirowidjojo (2003 : 62) dalam Hardi (2011) Keluarga adalah lembaga pendidikan yang pertama dan utama. Orang tua harus memperhatikan pendidikan anaknya, sebagai contoh orang tua harus memperhatikan kepentingan dan kebutuhan seseorang anak dalam belajar, mulai dari mengatur waktu belajar sampai menyediakan alat/perlengkapan belajar. Relasi antar anggota keluarga (orang tua) dengan anak juga harus baik. Hubungan yang baik adalah hubungan yang penuh pengertian dan penuh kasih sayang.

2. Lingkungan (Masyarakat)

Lingkungan berpengaruh terhadap proses kehidupan anak. Pengaruh ini terjadi karena keberadaan anak dalam masyarakat telah terikat sejak anak sudah belajar bersosialisasi. Hal pertama yang menjadi pengaruh anak adalah teman bermain. Anak akan belajar bersikap baik apabila bergaul dan bermain dengan anak yang baik, begitu pula sebaliknya teman bermain yang kurang baik akan berpengaruh terhadap perilaku anak. Sehingga banyak anak sekarang yang mengikuti trend yang kurang baik karena kurang menyaring informasi – informasi sebagai pengetahuan yang baik. Akibatnya apa yang menjadi trend saat ini akan dilakukan sampai anak diakui oleh teman sebayanya. Sebagai contoh bermain game online merupakan trend anak jaman sekarang, apabila anak belum mencapai target atau level bermain yang tingkatnya tinggi maka kerap sekali anak akan menjadi bahan ejekan dan cemoohan dari teman – teman sebayanya. Sehingga daripada itu anak akan bermain game online terus menerus demi penerimaannya sebagai kelompok bermain akan diterima oleh teman – temannya.

3. Sekolah

Sekolah merupakan titik tengah seorang anak belajar bagaimana bersikap mendewasakan diri, mulai dari proses berfikir hingga tindakan yang akan diambil. Dalam mereduksi kecanduan game online, disekolah ada pihak yang berperan dan dapat membantu proses pelaksanaan kegiatan secara aktif, yaitu sebagai berikut:

a. Kepala Sekolah

Kepala sekolah sebagai pimpinan tertinggi didalam suatu sekolah mempunyai tugas yang kompleks dan sangat menentukan maju mundurnya suatu sekolah. Perencanaan program sekolah menyangkut tujuan yang ingin dicapai, materi belajar baik yang bersifat akademis maupun yang bersifat praktis, sampai kepada hal yang terkait peserta didik merupakan tugas pokok bersama kepala sekolah. Dalam hal ini kepala sekolah menjadi pengawas pokok setiap elemen – elemen yang ada dibawah jajarannya termasuk peserta didik yang diembannya sehingga dalam hal mereduksi kecanduan game online kepala sekolah juga dapat berperan dalam mengkoordinasikan kepada peserta didiknya untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler.

b. Guru Mata Pelajaran

Guru mata pelajaran sebagai pelaku utama dalam implementasi atau penerapan program pendidikan disekolah memiliki peranan yang sangat strategis dalam mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan.

c. Guru Bimbingan dan Konseling

Pelayanan Bimbingan dan Konseling disekolah merupakan usaha membantu peserta didik dalam pengembangan kehidupan pribadi, sosial, belajar, serta perencanaan dan pengembangan karier. Pelayanan Bimbingan dan Konseling memfasilitasi berbagai perkembangan peserta didik secara individual, kelompok dan klasikal. Intinya pelaksanaan Bimbingan dan Konseling disekolah adalah suatu pelayanan bantuan yang diberikan untuk peserta didik, baik secara perorangan maupun kelompok, agar anak mampu mandiri dan

berkembang secara optimal, dalam bidang pengembangan kehidupan pribadi, sosial, belajar, dan perencanaan karir. Selain itu dapat melalui berbagai jenis layanan dan kegiatan pendukung, berdasarkan norma – norma yang berperilaku.

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata motif yang diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Menurut Sardiman (2006:73) motif merupakan daya penggerak dari dalam untuk melakukan kegiatan untuk mencapai tujuan.

Definisi Motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan (Hamalik, 1992:173). Dalam Sardiman (2006:73) motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “feeling” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.

Menurut Mulyasa (2003:112) motivasi adalah tenaga pendorong atau penarik yang menyebabkan adanya tingkah laku ke arah suatu tujuan tertentu. Jadi dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar menjamin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai.

b. Fungsi Motivasi

Dalam proses belajar motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melaksanakan aktivitas belajar. Motivasi diperlukan dalam menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa maupun mahasiswa. Adapun beberapa fungsi motivasi:

1. Motivasi sebagai pendorong untuk mempengaruhi sikap apa yang harus diambil dalam rangka belajar.
2. Mendorong timbulnya suatu kelakuan atau perbuatan.
3. Motivasi berfungsi sebagai pengaruh. Artinya mengarahkan perbuatan ke pencapaian tujuan yang diinginkan.
4. Mendorong manusia untuk berbuat.

Dengan adanya usaha tekun dan didasari motivasi maka siswa akan belajar dengan baik dan prestasi belajar akan optimal.

c. Jenis Motivasi

Menurut Dimiyati dan Mudjiono, motivasi sebagai kekuatan mental individu memiliki 3 jenis tingkat kekuatan, yaitu:

1. Motivasi Primer

Motivasi primer adalah motivasi yang didasarkan pada motif-motif dasar motif dasar tersebut berasal dari segi biologis atau jasmani manusia. Dimiyati mengutip pendapat Mc.Dougal bahwa tingkah laku terdiri dari pemikiran tentang tujuan dan perasaan subjektif dan dorongan mencapai kepuasan contoh mencari makan, rasa ingin tahu dan sebagainya.

2. Motivasi sekunder

Motivasi sekunder adalah motivasi yang dipelajari, motif ini dikaitkan dengan motif sosial, sikap dan emosi dalam belajar terkait komponen penting seperti afektif, kognitif dan kuratif, sehingga motivasi sekunder dan primer sangat penting dikaitkan oleh siswa dalam usaha pencapaian prestasi belajar.

d. Sifat Motivasi

Dalam menumbuhkan motivasi belajar tidak hanya timbul dari dalam diri siswa tetapi juga berasal dari luar siswa yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik

1. Motivasi Intrinsik

Adalah motivasi yang timbul dari dalam diri pribadi individu itu sendiri tanpa adanya pengaruh dari luar individu. Contoh: seorang siswa mempelajari sebuah buku pelajaran karena ia termotivasi untuk mengetahui isi atau bahan berupa pengetahuan yang ia dapatkan.

2. Motivasi Ekstrinsik

Adalah dorongan terhadap perilaku seseorang yang ada diluar perbuatan yang dilakukannya. Mendapat pengaruh atau rangsangan dari luar. Contoh: Seseorang belajar karena terdorong oleh orang lain karena takut mendapatkan hukuman.

e. Teori Motivasi

Menurut Sri Mulyani seperti dikutip oleh Darsono, teori motivasi digambarkan menjadi tiga yaitu motif berprestasi, motif berafiliasi, dan motif berkuasa.

Dalam Dimiyati mengutip pendapat Maslow (2002:80) mengemukakan kebutuhan akan motivasi berdasarkan tingkatan penting yaitu:

- a. Kebutuhan fisiologis adalah berkenaan dengan kebutuhan pokok manusia yaitu sandang, papan, atau perumahan, pangann.
- b. Kebutuhan akan perasaan aman adalah berhubungan dengan keamanan yang terkait fisik maupun psikis bebas dari rasa takut dan cemas.
- c. Kebutuhan sosial adalah diterima dalam lingkungan orang lain yaitu pemilikan harga diri kesempatan untuk maju.
- d. Kebutuhan akan penghargaan usaha menumbuhkan jati diri.
- e. Kebutuhan untuk aktualisasi diri adalah kebutuhan individu menjadi sesuatu yang sesuai kemampuannya

Kebutuhan-kebutuhan ini hendaknya dapat dipenuhi siswa. Siswa yang memiliki kebutuhan akan motivasi dan akan merasa nyaman dalam belajar, dapat giat dan tekun karena berbagai kebutuhannya dapat terpenuhi.

f. Teori Motivasi

Menurut Sardiman (2006:83) motivasi pada diri seseorang itu memiliki ciri-ciri

- Tekun menghadapi tugas
- Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa)
- Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah
- Lebih senang bekerja mandiri
- Tidak cepat bosan terhadap tugas-tugas yang rutin
- Dapat mempertahankan pendapatnya

- Tidak cepat menyerah terhadap hal yang diyakini
- Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal

g. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi

Menurut Max Marsono, dkk (2006:65) beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah:

1. Cita-cita atau aspirasi siswa

Cita-cita atau aspirasi adalah suatu target yang ingin dicapai. Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar.

2. Kemampuan belajar

Dalam belajar dibutuhkan berbagai kemampuan. Kemampuan ini meliputi beberapa aspek psikis yang terdapat dalam diri siswa, misalnya penghematan, perhatian, ingatan, daya pikir, fantasi.

3. Kondisi siswa

Siswa adalah makhluk yang terdiri dari kesatuan psikofisik. Kondisi siswa yang mempengaruhi motivasi belajar di sini berkaitan dengan kondisi fisik, dan kondisi psikologis. Seorang siswa yang kondisi jasmani dan rohani yang terganggu akan mengganggu perhatian belajar siswa, begitu juga sebaliknya.

4. Kondisi lingkungan

Kondisi lingkungan merupakan unsur-unsur yang datang dari luar diri siswa. Kondisi lingkungan yang sehat, kerukuan hidup, ketertiban pergaulan perlu dipertinggi mutunya dengan lingkungan yang aman, tentram, tertib, dan indah. Maka semangat dan motivasi belajar mudah diperkuat.

5. Unsur-unsur dinamis dalam belajar

Berupa unsur-unsur yang keberadannya dalam proses belajar mengajar tidak stabil, kadang-kadang kuat, kadang-kadang lemah.

g. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Menurut Djamarah (2002:125) ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah, antara lain:

1. Memberi angka sebagai simbol atau nilai dari hasil aktivitas belajar.
2. Memberi hadiah, dapat membuat siswa termotivasi untuk memperoleh nilai yang baik
3. Mengadakan Kompetisi persaingan yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Dengan saingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat untuk mendorong siswa belajar.
4. Memberikan pujian terhadap keberhasilan siswa dalam mengerjakan pekerjaan, sehingga akan menyemangati dan memupuk suasana menyenangkan.

Dari berbagai uraian di atas dapat disimpulkan bahwa indikator-indikator dari motivasi dalam penelitian ini adalah:

- Adanya minat untuk belajar
- Tekun dalam menghadapi tugas
- Senang memecahkan soal-soal
- Ulet dalam mengatasi kesulitan belajar

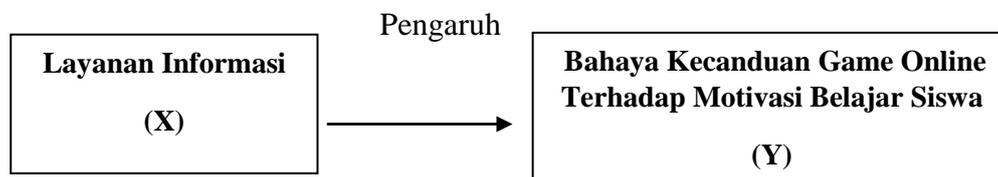
B. Kerangka Konseptual

Layanan informasi adalah usaha membekali para siswa dengan pengetahuan tentang data dan fakta di bidang pendidikan sekolah, bidang pekerjaan dan bidang perkembangan pribadi-sosial, supaya mereka dengan belajar tentang lingkungan hidupnya lebih mampu mengatur dan merencanakan kehidupannya sendiri. Program bimbingan yang tidak memberikan layanan pemberian informasi akan menghalangi peserta didik untuk berkembang lebih jauh, karena mereka membutuhkan kesempatan untuk mempelajari data dan fakta yang dapat mempengaruhi jalan hidupnya. Namun melihat luasnya informasi yang tersedia dewasa ini, mereka harus mengetahui pula informasi masalah yang relevan, serta informasi macam apa yang menyangkut data dan fakta yang tidak berubah dan yang dapat berubah dengan beredarnya roda waktu.

Siswa yang kecanduan game online tinggi maka seharusnya banyak-banyak mendapatkan pelayanan ini dikarenakan kecanduan game online yang dapat merugikan dirinya sendiri dan juga orang lain. Korban dari masalah ini akan mendapatkan banyak dampak yang tidak baik tentunya seperti kurangnya motivasi belajar, malas bersosialisasi dan mengalami gangguan fisik.

Banyak cara yang dapat dilakukan, salah satunya adalah pelaksanaan layanan informasi. Melalui layanan informasi inilah terjadi perolehan informasi, penghayatan tentang kecanduan game online terhadap motivasi belajar dari siswa peserta layanan, sehingga melalui layanan informasi siswa dapat memahami dan lebih mengetahui apa dampak yang akan di timbulkan dari kecanduan game online. Siswa di bantu agar memahami, menguasai informasi yang di sampaikan

dan mampu mengambil keputusan yang tepat dalam mengambil suatu sikap dan tidak kecanduan game online lagi.



Gambar :

Bagan Kerangka Konseptual

C. Hipotesis

Berdasarkan pembatasan dan rumusan masalah maka rumusan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah : Adanya pengaruh layanan informasi tentang bahaya kecanduan game online terhadap motivasi belajar siswa di SMP Negeri 7 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

1. Ha (Hipotesis Alternatif) : Terdapat pengaruh layanan informasi tentang bahaya kecanduan game online terhadap motivasi belajar kelas VIII SMP Negeri 7 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018.
2. HO (Hipotesis Nol) : Tidak ada pengaruh layanan informasi tentang bahaya kecanduan game online terhadap motivasi belajar kelas VIII SMP Negeri 7 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018.

BAB III
METODEOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi dalam penelitian ini adalah SMP Negeri 7 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018 yang berada di Jl. H. Adam Malik no 12, Silalas, Medan Barat. Kota Medan, Sumatera Utara. Tlpn (061) 4521321. Kode pos 20236

2. Waktu Penelitian

Adapun waktu yang di perlukan dalam menyelesaikan penelitian ini adalah bulan Oktober 2017 sampai dengan Januari 2018 tahun pembelajaran 2017-2018. Rincian waktu penelitian dapat dilihat pada table sebagai berikut :

Tabel 3.1
Jadwal Rencana Kegiatan

No	Jenis Kegiatan	Oktober				November				Desember				Januari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan Judul	■	■														
2	Pengesahan Judul				■												
3	Penulisan Proposal					■	■	■	■								
4	Bimbingan Proposal									■	■	■	■				
5	Acc Proposal													■			
6	Seminar Proposal													■	■	■	■

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiono (2008 : 177) bahwasannya : “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan”.

Adapun populasi dalam penelitian yaitu siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Medan. Yaitu Jumlah siswa kelas VIII adalah : 267 orang dari 6 kelas yang tercatat dalam table di bawah ini :

Tabel 3:2
Jumlah Siswa Kelas VIII

No.	Kelas	Jumlah Populasi
1.	VIII 1	43
2	VIII 2	45
3	VIII 3	45
4	VIII 4	44
5	VIII 5	45
6	VIII 6	45
	Jumlah	267 Orang

2. Sampel

Menurut Ridwan (2004 : 56) menyatakan bahwasannya : “sampel adalah bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti”. Sampel yang di ambil dalam penelitian adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Medan Tahun pembelajaran 2017/2018 yang berjumlah 267 orang.

Tabel 3.3
Jumlah Siswa Kelas VIII

No.	Kelas	Jumlah Populasi
1.	VIII 1	7
	VIII 2	7
	VIII 3	8
	VIII 4	6
	VIII 5	8
	VIII 6	7
	Jumlah	43 Orang

C. Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian di tarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013:2) yang berbentuk apa saja yang di tetapkan oleh peneliti untuk dipelajari. Variabel dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua yaitu variabel bebas atau independent variabel dan variabel terikat atau dependent variabel. Variabel tersebut adalah sebagai berikut:

1. Variabel Bebas (X) : Layanan Informasi

Indikator/ Ciri-ciri Layanan Informasi

- a. Informasi Pendidikan
- b. Informasi Jabatan
- c. Informasi Sosial Budaya

2. Variabel Terikat (Y) : Bahaya Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar

Indikator/ ciri-ciri Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar

- a. Malas bersosialisasi
- b. Sulit berkonsentrasi

c. Kelelahan

D. Defenisi Operasional Penelitian

Untuk menghindari makna yang berbeda atas variabel-variabel dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1. Layanan Informasi

layanan informasi adalah layanan yang identik dengan layanan orientasi yang bermaksud memberikan pemahaman kepada individu-individu yang berkepentingan tentang berbagai hal yang di perlukan untuk menjalani suatu tugas atau kegiatan atau untuk menentukan arah suatu tujuan atau rencana yang di kehendaki. Dengan demikian layanan informasi merupakan suatu perwujudan dari fungsi pemahaman pelayanan bimbingan konseling.

2. Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar

Kecanduan adalah suatu gangguan yang sifatnya kumat-kumatan atau kronis, di tandai dengan perbuatan kompulsif yang dilakukan seseorang secara berulang-ulang untuk mendapatkan kepuasan pada aktivitas tertentu. Game online sendiri tidak lepas juga dari perkembangan tekhnologi komputer dan jaringan itu sendiri. Motivasi berasal dari kata motif yang diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Kita sebaiknya tidak kecanduan pada game online, agar tidak terganggunya motivasi belajarnya sebagai siswa, di sekolah maupun di luar sekolah.

E. Instrument Penelitian

Dalam sebuah penelitian, pengumpulan data merupakan faktor yang terpenting dalam hasil penelitian. Oleh sebab itu, dengan adanya metode penelitian yang tepat maka akan dapat di peroleh data yang tepat, relevan, dan akurat. Adapun instrument yang digunakan penelitian ini adalah angket.

Angket (kousioner), angket ini di gunakan untuk memperoleh data penelitian yang dibagikan kepada siswa sebagai subjek penelitian, Angket merupakan pertanyaan tertulis kepada responden untuk menjawab penggunaan angket di maksudkan untuk memperoleh data tentang perilaku siswa yang membullying teman-temanya pelaksanan pelayanan informasi yang dilakukan guru bimbingan dan konseling.

Adapun angket dalam penelitian ini adalah menggunakan skala likert. Angket skala likert ini menggunakan 4 alternatif jawaban dalam bentuk skor yaitu:

- a. Sangat Setuju : skor 4
- b. Setuju : skor 3
- c. Kurang setuju : skor 2
- d. Sangat TidakSetuju : skor 1

Tabel 3.4
Kisi-kisi Angket Layanan informasi
Menurut Tohirin (2013)

No.	Variabel Penelitian	Indikator	Nomor Item
	Layanan Informasi (X)	1. Informasi Pendidikan	1,2,3,4,5,6,7,8
		2. Informasi jabatan	9,10,11,12,13,14,
		3. informasi sosial budaya	15,16,17,18,19,20
	Mental Siswa yang Di Bullying (Y)	1. Enggan untuk pergi sekolah	1,2,3,4,5,6,7,8
		2. Mengalami penurunan nilai	9,10,11,12,13,14
		3. Rasa amarah dan benci semakin meningkat.	15,16,17,18,19,20

F. Teknik Analisis Data

Data yang baik adalah data yang sesuai dengan kenyataan sehingga data di sebut valid. Oleh karena itu alat ukur yang di gunakan harus memiliki validitas dan reabilitas sebagai alat ukur. Validitas dan reabilitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau keahlian suatu instrument. Dalam setiap penelitian Kecanduan Game Online dapat memperoleh hasil yang benar-benar obyektif.

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidanatan, kesahihan suatu instrument. Suatu instrument yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi, sebaliknya instrument yang kurang valid atau kurang sah berarti memiliki validitas yang rendah (Arikunto,2010:211). Penelitian ini menggunakan validitas konstruk. Dalam hal ini setelah instrument di konstruksi

tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berdasarkan teori tertentu, maka selanjutnya di konsultasikan dengan ahli (dosen pembimbing). Teknik uji validitas instrument dalam penelitian ini menggunakan rumus korelasi Product Moment yaitu :

Rumus Korelasi Produk moment

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N \sum x^2 - (\sum x)^2) (N \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel bebas dan terikat

$\sum XY$ = Jumlah total hasil perkalian antara variabel bebas dan terikat

$\sum X$ = Jumlah skor variabel bebas

$\sum Y$ = Jumlah total skor variabel terikat

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat skor variabel terikat

$\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat skor variabel terikat

N = Jumlah sampel yang diteliti

2.Uji Realibilitas

Reliabilitas menunjukkan pada satu pengertian bahwa sesuatu instrument cukup dapat dipercaya digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrument tersebut sudah baik (Arikunto, 2010: 211). Dalam penelitian ini reliabilitas instrument hanya item yang valid diuji dengan reliabilitas internal karena perhitungan berdasarkan instrument saja. Instrument yang reliable atau dapat di percaya akan menghasilkan data yang reliable juga. Untuk mengukur reliabilitas instrument dalam penelitian itu menggunakan rumus Alpha yaitu :

$$r_{11} = \left[\frac{n}{n-1} \right] \left[\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} = Realibilitas tes secara keseluruhan

p = Proporsi subjek yang menjawab dengan benar

q = Proporsi subjek yang menjawab dengan salah

$\sum pq$ = Jumlah hasil p dan q

n = Banyak item

S = Standart deviasi

3. Uji Korelasi

Adapun teknik analisa yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif yaitu pengumpulan, merangkuman serta menginterpretasikan data-data yang diperoleh yang selanjutnya diolah kembali sehingga diharapkan dapat menghasilkan gambaran yang jelas, terarah dan menyeluruh dari masalah yang sedang dibahas. Hasil pengelolaan data diantara dengan menggunakan rumus korelasi Product moment.

Metode analisis data yang digunakan dalam melihat pengaruh layanan informasi dengan (variabel bebas) dengan perilaku menghormati guru (variabel terkait), adalah teknik korelasi product moment dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N \sum x^2 - (\sum x)^2) (N \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien kolerasi antara variabel bebas dan terikat

ΣXY = Jumlah total hasil perkalian antara variabel bebas dan terikat

ΣX = Jumlah skor variabel bebas

ΣY = Jumlah total skor variabel terikat

ΣX^2 = Jumlah kuadrat skor variabel terikat

ΣY^2 = Jumlah kuadrat skor variabel terikat

N = Jumlah sampel yang diteliti

4. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui hipotesis yang dirumuskan, maka digunakan rumus uji-t dengan rumus :

$$t_{hitung} = 1 - \frac{r\sqrt{n-2}}{1-r^2}$$

Keterangan :

t = Tingkat signifikan

r = Koefisien

n = Jumlah sampel

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010 *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dimiyati. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Depdikbud.
- Hamalik, Oemar. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Izatty, Rita Eka. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Prayitno. 2010. *Layanan Informasi*. Padang: Pasca Sarjana
- Prayitno dan Erman Amti. 2004. *Dasar-dasar BK*. Jakarta: Rineka Cipta
- Tohirin, A. 2007. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah*
Jakarta: Grasindo
- Sadirman, A.M. 2006. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta:
Grafindo.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung:
Alfabeta.
- Sukardi. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*.
Jakarta: Bumi Aksara.
- Angela 2013. *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa*.
Yogyakarta: UNY Press
- Mbendoliq, Yanu. *Penelitian Kuantitatif Pengaruh Game Online dengan Motivasi Belajar Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial*. <https://www.academia.edu>