

ABSTRAK

Cynthia Za Amri, 2020 : **Dampak Bermain *Game Online* terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Teknik Konstruksi dan Properti SMKN 2 Solok**
Pembimbing : **Drs. Iskandar G. Rani, M.Pd**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah *game online* berdampak negatif atau positif terhadap minat belajar siswa kelas X Teknik Konstruksi dan Properti SMKN 2 Solok. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Teknik Konstruksi dan Properti SMKN 2 Solok sebanyak 69 orang. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik *probability sampling (simple random sampling)*. Berdasarkan rumus Slovin dengan jumlah populasi (N) 69 diperoleh sampel sebanyak 59 orang. Data kemudian dianalisis secara statistik dengan bantuan aplikasi Microsoft Excel 2019 dan SPSS 17.0 menggunakan rumus korelasi rank Spearman. Dari hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa *game online* memiliki pengaruh negatif terhadap minat belajar siswa kelas X Teknik Konstruksi dan Properti SMKN 2 Solok. Besar koefisien korelasi adalah sebesar -0,493 pada taraf signifikan 0,05. Hasil perhitungan Nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,28 > 2,002$ yang menunjukkan *game online* berdampak negatif terhadap minat belajar siswa.

Kata Kunci : Dampak, Bermain *Game Online*, Minat Belajar