

## ***ABSTRACT***

**Rizka Azizah. 2025, The relationship between online game addiction and students' learning interest at SMK Semen Padang in the 2024/2025 academic year. Bachelor of Guidance and Counseling, Faculty of Teacher Training and Education, Putra Indonesia University "YPTK" Padang.**

This study aims to determine the relationship between online game addiction and students' learning interest at SMK Semen Padang in the 2024/2025 academic year. The type of research used is quantitative. The population of this study was 2018 students enrolled in the 2024/2025 academic year, with a sample of 142 students taken using the total sampling technique. This study examines the relationship between online game addiction and students' learning interest. The instrument used for data collection in this study was a Likert scale questionnaire. Data analysis was carried out using statistical programs on SPSS 21 and Microsoft Excel computers. Based on the data analysis, the results of the hypothesis obtained were the calculated  $r$  value of 0.220 while the table  $r$  value was 0.159, because the calculated  $t$  value was greater than the table  $r$  value ( $0.220 > 0.165$ ) then the hypothesis was accepted where there was a significant relationship between online game addiction and students' learning interest at SMK Semen Padang.

**Keywords: online, game, addiction, interest, in learning**

## ABSTRAK

Rizka Azizah. 2025, Hubungan antara kecanduan *game online* dengan minat belajar siswa di SMK Semen Padang Tahun Ajaran 2024/2025, SarjanaBimbingan Konseling, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* dengan minat belajar siswa di SMK Semen Padang tahun ajaran 2024/2025. Jenis penelitian yang digunakan ini adalah kuantitatif. Populasi penelitian ini berjumlah 2018 siswa yang terdaftar pada tahun ajaran 2024/2025, dengan sampel 142 siswa yang diambil dengan cara menggunakan teknik total sampling. Penelitian ini mengkaji hubungan antara kecanduan *game online* dengan minat belajar siswa. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini adalah kuesioner skala likert. Analisis data dilakukan dengan menggunakan program statistik pada komputer SPSS 21 dan *Microsoft excel*. Berdasarkan analisis data diperoleh hasil hipotesis nilai  $r$  hitung sebesar 0,220 sedangkan nilai  $r$  tabel sebesar 0,165, karena nilai  $r$  hitung lebih besar dari nilai  $r$  tabel ( $0,220 > 0,165$ ) maka hipotesis diterima yang dimana terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan minat belajar siswa di SMK Semen Padang.

**Kata kunci:** kecanduan, *game*, *online*, minat, belajar