

Pengaruh Kompetensi Sosial dan Bimbingan konseling guru PAK terhadap Penggunaan Game Online Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Tarutung

*Ketler Sitohang

Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Tarutung, Indonesia

*Corresponding Autor: ketlersitohang82@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui 1) pengaruh kompetensi sosial terhadap penggunaan game online siswa kelas XI di SMA Negeri 2 Tarutung; 2) pengaruh bimbingan konseling guru PAK terhadap penggunaan game online siswa kelas XI di SMA Negeri 2 Tarutung; dan 3) pengaruh kompetensi sosial dan bimbingan konseling guru PAK secara bersama-sama terhadap penggunaan game online siswa kelas XI di SMA Negeri 2 Tarutung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan pendekatan eksplanatif. Populasi adalah seluruh siswa kelas XI di SMA Negeri 2 Tarutung yang aktif menggunakan game online yaitu sebanyak 272 orang dan ditetapkan sampel sebanyak 159 orang menggunakan tabel *krejcie*. Data dikumpulkan dengan angket tertutup sebanyak 50 item. Hasil analisis data menunjukkan bahwa: 1) nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ antara kompetensi sosial terhadap penggunaan game online siswa yaitu $95,546 > 3,00$ dengan demikian diketahui bahwa terdapat pengaruh kompetensi sosial terhadap penggunaan game online siswa kelas XI di SMA Negeri 2 Tarutung. Pengaruh tersebut yakni sebesar 37,8%, 2) nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ antara bimbingan konseling guru PAK terhadap penggunaan game online siswa yaitu $58,712 > 3,00$ dengan demikian diketahui bahwa pengaruh bimbingan konseling guru PAK terhadap penggunaan game online siswa kelas XI di SMA Negeri 2 Tarutung. Pengaruh tersebut yaitu sebesar 27,2%, dan 3) nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ antara kompetensi sosial dan bimbingan konseling guru PAK secara bersama-sama terhadap penggunaan game online siswa yaitu $59,891 > 3,00$ dengan demikian diketahui bahwa terdapat pengaruh kompetensi sosial dan bimbingan konseling guru PAK secara bersama-sama terhadap penggunaan game online siswa kelas XI di SMA Negeri 2 Tarutung. Pengaruh kompetensi sosial dan bimbingan konseling guru PAK secara bersama-sama terhadap penggunaan game online siswa yaitu sebesar 43,4% dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak.

Kata Kunci: Kompetensi Sosial, Bimbingan Konseling Guru PAK, Penggunaan Game Online Siswa

Abstract

The purpose of this study was to determine 1) the effect of social competence on the use of online games by class XI students at SMA Negeri 2 Tarutung; 2) the effect of PAK teacher counseling guidance on the use of online games by class XI students at SMA Negeri 2 Tarutung; and 3) the effect of social competence and PAK teacher counseling guidance together on the use of online games by class XI students at SMA Negeri 2 Tarutung. The method used in this study is a quantitative method with an explanatory approach. The population is all class XI students at SMA Negeri 2 Tarutung who actively use online games, which is 272 people and a sample of 159 people is determined using the *Krejcie* table. Data were collected with a closed questionnaire of 50 items. The results of the data analysis show that: 1) the F_{count} value $> F_{table}$ between social competence and the use of online games by students is $95.546 > 3.00$, thus it is known that there is an influence of social competence on the use of online games by class XI students at SMA Negeri 2 Tarutung. The influence is 37.8%, 2) the F_{count} value $> F_{table}$ between the guidance and counseling of PAK teachers on the use of online games by students is $58.712 > 3.00$, thus it is known that the influence of guidance and counseling of PAK teachers on the use of online games by class XI students at SMA Negeri 2 Tarutung. The influence is 27.2%, and 3) the F_{count} value $> F_{table}$ between social competence and guidance and counseling of PAK teachers together on the use of online games by students is $59.891 > 3.00$, thus it is known that there is an influence of social competence and guidance and counseling of PAK teachers together on the use of online games by class XI students at SMA Negeri 2 Tarutung. The influence of social competence and guidance and counseling of PAK teachers together on students' use of online games is 43.4%, thus H_a is accepted and H_0 is rejected.

Keywords: Social Competence, PAK Teacher Counseling Guidance, Students' Use of Online Games

How to Cite: Ketler Sitohang. (2025). Pengaruh Kompetensi Sosial dan Bimbingan Konseling Guru PAK Terhadap Penggunaan Game Online Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Tarutung. *Journal Transformation of Mandalika*, doi <https://doi.org/10.36312/jtm.v6i3.4641>



<https://doi.org/10.36312/jtm.v6i3.4641>

Copyright© 2025, Author (s)

This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



PENDAHULUAN

Penggunaan game online di kalangan remaja, khususnya siswa SMA, telah menjadi fenomena yang tidak dapat dihindari di era digital ini. Menurut penelitian terbaru dari Kementerian Pendidikan (2023), penggunaan game online yang ideal bagi pelajar tidak boleh melebihi 2 jam per hari pada hari sekolah dan maksimal 3 jam di hari libur.¹ Durasi ini didasarkan pada pertimbangan kesehatan mental dan fisik remaja, serta kebutuhan waktu untuk aktivitas akademik dan sosial. Dalam konteks akademik, siswa SMA yang dapat mengelola waktu bermain game online dengan baik menunjukkan performa akademik yang lebih stabil. Penelitian longitudinal yang dilakukan oleh Universitas Indonesia (2023) mengungkapkan bahwa siswa yang membatasi waktu bermain game dan memprioritaskan tugas akademik memiliki prestasi belajar yang lebih baik dibandingkan mereka yang bermain tanpa batasan.² Hal ini diperkuat dengan temuan bahwa penggunaan game online yang terkontrol dapat meningkatkan kemampuan kognitif seperti pemecahan masalah dan pemikiran strategis.

Fenomena penggunaan game online menjadi perhatian serius di kalangan pendidik dan orangtua, terutama di lingkungan sekolah menengah atas. SMA Negeri 2 Tarutung tidak terlepas dari tantangan ini secara khusus kelas XI di mana siswa semakin intens berinteraksi dengan dunia virtual secara khusus penggunaan game online yang dapat berdampak positif dan negatif terhadap siswa. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada siswa kelas XI yang berjumlah 272 orang, ditemukan bahwa penggunaan game online memberikan dampak yang beragam terhadap kehidupan akademik dan sosial mereka. Dari sisi positif, 45% siswa melaporkan game online membantu menambah intelegensia dalam hal koordinasi yang baik antara tangan dan mata mereka, 38% mengaku game melatih kemampuan menambah konsentrasi dan 30% mengaku membantu meningkatkan kemampuan bahasa Inggris dan 30% menyatakan game online memperluas jaringan pertemanan (hubungan sosial) mereka. Sementara dari sisi negatif, 55% siswa mengalami penurunan waktu belajar, 42% mengaku kurang tidur karena bermain game hingga larut malam, dan 35% melaporkan penurunan nilai akademik. Temuan awal ini menjadi dasar untuk mengkaji lebih dalam mengenai pengaruh kompetensi sosial dan bimbingan konseling guru PAK terhadap penggunaan game online.

Sehubungan dengan fakta diatas maka kompetensi sosial guru PAK memegang peranan penting dalam mengatasi permasalahan penggunaan game online. Menurut Sitompul (2022), guru profesional di era digital pada dasarnya adalah guru yang memiliki kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial dan profesional. Namun pada pelaksanaan keempat kompetensi tersebut memerlukan dukungan teknologi digital dengan berbagai macam dan ragamnya di era digital ini.³ Siahaan (2023) mengatakan kompetensi sosial guru mencakup kemampuan berkomunikasi, berinteraksi secara efektif, dan membangun relasi yang positif dengan siswa. Secara umum, kompetensi sosial seorang guru merupakan kemampuan penting dalam berinteraksi dengan siswa sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan bermanfaat. Hal ini sejalan dengan tugas guru PAK yang tidak hanya mengajar tetapi juga membimbing siswa secara spiritual dan moral termasuk dalam penggunaan game online. Nainggolan (2008) menyebutkan pentingnya peran guru agama Kristen dalam membimbing siswa melalui pendekatan spiritual yang holistik dan kontekstual yang

¹ Kementerian Pendidikan Indonesia. (2023). *"Panduan Penggunaan Media Digital untuk Pelajar."* Jakarta: Kemendikbud.

² Universitas Indonesia. (2023). *"Studi Longitudinal: Dampak Game Online terhadap Prestasi Akademik Siswa SMA."* Jakarta: UI Press.

³ Baginda Sitompul (2022). *Kompetensi Guru dalam Pembelajaran Di Era Digital.* Jurnal Pendidikan Tambusai, Volume 6 Nomor 3, h. 8

diharapkan dapat membantu siswa membuat pilihan yang lebih sehat terhadap penggunaan teknologi digital, seperti game online, dan mengurangi dampak negatifnya.⁴

Bimbingan dan konseling memiliki peran krusial dalam mengarahkan dan membimbing siswa untuk mengembangkan potensi diri serta menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar. Prayitno dan Erman Amti (2013) menjelaskan bahwa bimbingan konseling dapat menjadi alat untuk mengatasi masalah perilaku siswa, termasuk masalah penggunaan game online yang kian meningkat⁵. Sementara Sofyan S. Willis (2011) lebih lanjut memaparkan bahwa konseling individual yang efektif memerlukan pemahaman mendalam tentang teori dan praktik konseling untuk membantu siswa mengatasi masalah pribadi, sosial, dan akademik⁶. Adapun solusi rasional yang dapat diusulkan adalah dengan memperkuat kompetensi sosial guru, terutama dalam bidang PAK, serta mengintegrasikan bimbingan konseling dalam program pembelajaran untuk membantu siswa dalam mengatur penggunaan teknologi secara bijaksana terutama dalam hal penggunaan game online.

METODE PENELITIAN

Adapun metode yang digunakan dalam tulisan ini adalah, pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan sesuai dengan pendapat Sugiyono.⁷ Peneliti menggunakan Penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksplanatif bertujuan untuk menjelaskan hubungan antara variabel-variabel yang diteliti serta mengidentifikasi pengaruh satu variabel terhadap variabel lainnya. Misalnya, dalam konteks penelitian tentang pengaruh kompetensi sosial guru PAK (X_1) dan bimbingan konseling guru PAK (X_2) terhadap penggunaan game online siswa, (Y) peneliti dapat menggunakan metode survei untuk mengumpulkan data dari responden melalui kuesioner yang terstruktur.

PEMBAHASAN

1. Kompetensi Sosial Guru Pendidikan Agama Kristen

Menurut Nainggolan (2011) guru PAK merupakan guru yang memberikan pengajaran yang berkaitan dengan iman Kristen, yang meneladani pribadi Yesus sebagai Guru Agung dalam hidup sehari-hari dan dalam tugas keguruan⁸. Selanjutnya Sidjabat (1993) selain sebagai pendidik, pengajar, pembimbing, pelatih dan penilai, guru PAK merupakan yang mempunyai peran sebagai pemberita injil, imam, gembala, konselor dan teolog⁹. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa guru PAK tidak hanya berperan sebagai tenaga pendidik konvensional yang mengajar, mendidik, membimbing, melatih dan menilai, tetapi juga memiliki tanggung jawab spiritual yang lebih dalam. Mereka diharapkan dapat meneladani Yesus Kristus sebagai Guru Agung dalam menjalankan perannya sebagai pemberita injil, imam, gembala, konselor, dan teolog. Dengan kata lain guru PAK memiliki tanggung jawab ganda, tidak hanya sebagai pendidik yang mentransfer pengetahuan, tetapi juga sebagai teladan yang mencerminkan pribadi Yesus Kristus sang Guru Agung dalam kehidupan sehari-hari.

Kompetensi sosial guru merupakan salah satu kompetensi fundamental yang harus dimiliki oleh setiap pendidik profesional di Indonesia. Dalam konteks pendidikan Indonesia,

⁴ Nainggolan (2008). *Menjadi Guru Agama Kristen*. Bandung: Generasi Info Media

⁵ Prayitno dan Erman Amti, *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h. 99.

⁶ .Sofyan S. Willis (2011), *Konseling Individual: Teori dan Praktek* .Bandung: Alfabeta. h.18

⁷ Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, hal. 45-48.

⁸ Nainggolan, Jhon. 2007 *Pendidikan Berbasis Nilai-nilai Kristiani*. Bandung: Bina Media Informasi. 2011. h. 102

⁹ Sidjabat B.S. 1993. *Mengajar Secara Profesional*. Bandung: Kalam Kudus. 1993. h. 100

kompetensi sosial guru telah diatur dalam perundang-undangan dan didefinisikan oleh berbagai ahli pendidikan dan Menurut Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, kompetensi ini mencakup interaksi dengan: Kompetensi ini mencerminkan kemampuan guru untuk berinteraksi secara efektif dengan peserta didik, sesama pendidik, tenaga kependidikan, orangtua/wali, dan masyarakat sekitar¹⁰ Menurut Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK), kompetensi sosial guru mencakup beberapa aspek, antara lain kemampuan untuk berkomunikasi dengan baik, bekerja sama dalam tim, dan menyelesaikan konflik secara konstruktif. Guru yang memiliki kompetensi sosial yang baik dapat menciptakan suasana kelas yang kondusif, di mana siswa merasa aman untuk berpartisipasi dan mengekspresikan diri mereka.¹¹

Aspek-aspek Kompetensi Sosial Guru Pendidikan Agama Kristen Menurut Alkitab

a. Empati, kasih dan kesabaran (Matius 22:37-40; 1 Korintus 13:1-3).

Kompetensi sosial guru Pendidikan Agama Kristen (PAK) yang mencakup empati, kasih, dan kesabaran memiliki landasan teologis yang kuat berdasarkan ajaran Alkitab. Dalam Matius 22:37-40, Yesus menegaskan hukum kasih sebagai fondasi utama, yaitu mengasihi Allah dengan segenap hati, jiwa, dan akal budi, serta mengasihi sesama manusia seperti diri sendiri. Sidjabat menekankan bahwa guru PAK harus mampu menerapkan kasih Kristus dalam perannya sebagai pendidik, tidak hanya sebagai pengajar tetapi juga sebagai pembimbing yang berempati.¹² Nainggolan berpendapat bahwa kompetensi sosial guru PAK harus mencerminkan keteladanan Kristus sebagai Guru Agung dalam menghadapi berbagai tantangan zaman.¹³ Maka guru PAK harus mampu menyoroti pengaruh media digital, termasuk game online, sebagai salah satu faktor pembentuk karakter generasi muda yang perlu disikapi dengan bijaksana. Aspek kasih yang dijelaskan dalam 1 Korintus 13:1-3 menekankan bahwa tanpa kasih, segala kemampuan dan tindakan menjadi sia-sia.

b. Komunikasi yang baik dan bijak (Efesus 4:29-32; Yakobus 1:19-20)

Kompetensi sosial guru Pendidikan Agama Kristen (PAK) dalam aspek komunikasi yang baik memiliki landasan alkitabiah yang kuat berdasarkan Efesus 4:29-32, serta Yakobus 1:19-20, yang menjelaskan bahwa komunikasi yang membangun merupakan kunci dalam membentuk hubungan yang efektif antara guru dan siswa. Dalam menghadapi tantangan game online, guru PAK perlu mengembangkan pendekatan komunikasi yang relevan dan efektif dengan melibatkan kemampuan untuk mendengarkan, memahami, dan memberikan respons yang tepat terhadap kebutuhan siswa di era digital.¹⁴ Maka Guru PAK dalam berkomunikasi harus memiliki kemampuan untuk membangun dialog konstruktif tentang penggunaan teknologi, termasuk game online, dalam perspektif iman Kristen yang membimbing siswa menggunakan teknologi secara bertanggung jawab.

C. Keteladanan dalam sosial dan moral (1 Timotius 4:12)

Dalam 1 Timotius 4:12 dijelaskan bahwa keteladanan guru PAK harus terwujud dalam seluruh aspek kehidupan, termasuk dalam interaksi sosial dan komunikasi. Nainggolan berpendapat bahwa guru PAK harus mampu mendemonstrasikan penggunaan teknologi yang bertanggung jawab dan seimbang¹⁵. Artinya keteladanan moral menjadi fondasi penting dalam membimbing generasi muda menghadapi tantangan era digital. Dan diharapkan

¹⁰ Suyanto & Djihad, A. (2020). *Bagaimana Menjadi Calon Guru dan Guru Profesional*. Yogyakarta: Multi Pressindo, hal. 49.

¹¹ Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan, *Pedoman Pengembangan Kompetensi Sosial Guru*, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019, hlm. 12-15.

¹² B.S. Sidjabat, *"Mengajar Secara Profesional"* (Bandung: Kalam Hidup, 2009), hal. 78.

¹³ Johannes Nainggolan, *"Menjadi Guru Agama Kristen"* (Bandung: Generasi Info Media, 2011), hal. 45.

¹⁴ N.K. Hadinoto, *"PAK dalam Era Digital"* (Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2012), hal. 145.

¹⁵ Johannes Nainggolan, *"Menjadi Guru Agama Kristen"* (Bandung: Generasi Info Media, 2011), hal. 134.

keteladanan moral guru PAK harus mencerminkan nilai-nilai Kristiani dalam setiap aspek kehidupan.

D. Rendah hati dan Sabar (1 Petrus 5:5-6)

Nats dalam 1 Petrus 5:5-6 menekankan bahwa kerendahan hati dan kesabaran merupakan kualitas esensial yang harus dimiliki seorang guru PAK dalam membimbing peserta didik. Dalam konteks era digital yang ditandai dengan tingginya penggunaan game online di kalangan siswa, Nainggolan mengungkapkan bahwa guru PAK perlu bersikap rendah hati untuk memahami dunia digital yang mungkin lebih dikuasai oleh para siswa.¹⁶

Indikator Kompetensi Sosial

1. Kemampuan Membangun Hubungan Yang Baik Dengan Siswa

Dalam konteks era digital saat ini, guru PAK dituntut untuk memiliki kemampuan komunikasi yang empatik dan mendalam dengan peserta didik, khususnya dalam memahami fenomena game online yang semakin mempengaruhi kehidupan remaja. Menurut Suwarno (2022) Komunikasi empatik menjadi landasan utama dalam membangun hubungan yang efektif. Seorang guru PAK perlu mengembangkan keterampilan mendengarkan aktif, mampu memahami perspektif siswa tanpa bersikap menghakimi, dan menciptakan ruang aman untuk dialog terbuka. Pendekatan ini memungkinkan guru untuk menggali pemahaman siswa tentang game online, mengidentifikasi motivasi, dan menganalisis dampak psikologis serta spiritual yang mungkin timbul dari aktivitas digital tersebut.

2. Teknik Mendengarkan Aktif Dan Empati Dalam Interaksi

Menurut Pantan (2020) Pendekatan spiritual dalam mendengarkan aktif mengharuskan guru PAK untuk melampaui sekadar mendengar, tetapi mampu membaca "ruang di antara kata-kata", memahami makna tersembunyi, emosi yang tidak terucapkan, dan konteks spiritual dari pengalaman siswa dengan game online. Ini membutuhkan kepekaan rohani dan psikologis yang tinggi¹⁷. Menurut Hisardo (2024) Guru menjadi pendengar yang baik, tidak peduli apakah mereka pria atau wanita, atau apakah mereka pendiam atau suka bercerita, semuanya memiliki peran yang sama pentingnya. Implikasi praktis dari kompetensi ini adalah kemampuan guru untuk menciptakan lingkungan dialog yang aman dan *non-judgmental*, membantu siswa mengidentifikasi dampak positif dan negatif game online, membimbing siswa dalam mengembangkan perspektif kristiani terhadap teknologi digital

3. Menjalin Komunikasi Dengan Guru

Dalam perspektif pendidikan Kristen, kemampuan berkomunikasi ini sejalan dengan prinsip-prinsip alkitabiah tentang persekutuan dan kesatuan tubuh Kristus yang termanifestasi dalam konteks profesional pendidikan. Menjalin komunikasi efektif dengan sesama guru membutuhkan beberapa komponen esensial. Pertama, kemampuan mendengarkan aktif (*active listening*) yang memungkinkan terjadinya pertukaran gagasan dan pengalaman pembelajaran yang konstruktif. Kedua, keterbukaan dalam berbagi pengetahuan dan pengalaman yang dapat memperkaya perspektif pedagogis masing-masing guru. Ketiga, sensitifitas terhadap kebutuhan dan tantangan yang dihadapi rekan sejawat dalam proses pembelajaran.

4. Menjalin Komunikasi Dengan Orang Tua

Guru PAK berperan strategis sebagai fasilitator yang membangun kemitraan aktif dengan keluarga melalui pendekatan proaktif dan spiritual. Metode komunikasi yang dikembangkan mencakup penyelenggaraan pertemuan berkala, program sosialisasi dampak game online, dan pemberian panduan praktis pengawasan digital. Guru Pendidikan Agama Kristen memiliki kompetensi sosial yakni berkomunikasi dengan orangtua peserta didik sebab orangtua memiliki peran penting dalam mencegah perilaku penggunaan game online terhadap siswa.

¹⁶ Johannes Nainggolan, "Menjadi Guru Agama Kristen" (Bandung: Generasi Info Media, 2011), hal. 143.

¹⁷ Pantan, M. (2020). *Pendidikan Agama Kristen Kontekstual*. Jakarta: BPK Gunung Mulia, hal. 78

Sebab yang menyediakan dan memberi android atau game online bagi peserta didik adalah orangtua.

II. BIMBINGAN KONSELING GURU PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN

Pengertian dan Fungsi Bimbingan Konseling

Prayitno dan Erman Amti (2013) mengartikan bimbingan sebagai proses pemberian bantuan yang dilakukan oleh orang yang ahli kepada seseorang atau beberapa orang individu, baik anak-anak, remaja, maupun dewasa, agar orang yang dibimbing dapat mengembangkan kemampuan dirinya sendiri dan mandiri¹⁸. Sofyan S. Willis (2011) mendefinisikan konseling sebagai suatu proses yang terjadi dalam hubungan seseorang dengan seseorang yaitu individu yang mengalami masalah yang tak dapat diatasinya, dengan seorang petugas profesional yang telah memperoleh latihan dan pengalaman untuk membantu agar konseli memecahkan kesulitannya¹⁹. Berdasarkan uraian diatas pengertian bimbingan konseling adalah suatu bantuan yang diberikan oleh konselor kepada konseli agar konseli mampu menyelesaikan masalah yang dihadapinya dan juga mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, dan juga untuk mengarahkan dan memperbaiki tingkah lakunya pada masa yang akan datang.

Fungsi Bimbingan Konseling Menurut Alkitab.

- a. Membantu Siswa Mengatasi Kesulitan (2 Korintus 1:3-4)
- b. Mengembangkan Iman dan Karakter (1 Petrus 2:2-3)
- c. Mengembangkan Iman dan Karakter (1 Petrus 2:2-3)

Indikator Bimbingan Konseling

a. Memberikan Bimbingan Konseling kepada Siswa

melalui identifikasi masalah, edukasi tentang dampak negatif penggunaan, dan penerapan teknik konseling berbasis nilai, guru dapat membantu siswa memahami konsekuensi dari perilaku mereka dan mendorong pengembangan strategi coping yang lebih sehat. Selain itu, keterlibatan orang tua dalam proses bimbingan memperkuat dukungan yang diperlukan untuk pemulihan siswa. Dengan demikian, bimbingan konseling tidak hanya berfokus pada pengurangan penggunaan game, tetapi juga berkontribusi pada pembentukan karakter dan spiritualitas siswa, menjadikan mereka individu yang lebih seimbang, bertanggung jawab, dan mampu menjalani kehidupan yang lebih bermakna.

b. Memberikan sosialisasi

Sebuah sosialisasi yang dilakukan terhadap siswa bertujuan supaya mereka memiliki pengertian yang benar mengenai penggunaan game online. Hal ini juga dilakukan supaya para guru Pendidikan Agama Kristen dapat mengurangi, mencegah, dan menanggulangi dampak negatif yang akan disebabkan oleh penggunaan game online yang berlebihan. Guru Pendidikan Agama Kristen harus berperan aktif dalam memberikan informasi mengenai penggunaan game online kepada peserta didik. Apabila terdapat peserta didik masalah dalam penggunaan game online, guru perlu memberikan informasi mengenai dampak-dampak negatif yang terjadi melalui media atau gambar yang dapat di share melalui grup kelas bahkan bisa melalui chat secara pribadi.

c. Pendekatan spiritual dan nilai-nilai Iman Kristen

Menurut Tanjung (2021) guru PAK dapat memanfaatkan ajaran Kristen untuk membantu siswa memahami pentingnya pengendalian diri, disiplin, dan tanggung jawab, yang semuanya merupakan nilai-nilai inti dalam iman Kristen. Misalnya, melalui pengajaran tentang pengendalian diri, yang diajarkan dalam Galatia 5:22-23 mengenai buah Roh, siswa diajak untuk merenungkan bagaimana perilaku mereka dalam bermain game dapat mencerminkan

¹⁸ Prayitno dan Erman Amti, *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 99.

¹⁹ Sofyan S. Willis, *Konseling Individual: Teori dan Praktek* (Bandung: Alfabeta, 2011), 18.

atau bertentangan dengan nilai-nilai tersebut.²⁰ Selain itu, guru PAK dapat mengintegrasikan praktik spiritual, seperti doa dan refleksi, dalam sesi konseling. Melalui doa, siswa dapat meminta bimbingan dan kekuatan dari Tuhan untuk mengatasi penggunaan mereka. Refleksi pribadi juga dapat membantu siswa untuk mengevaluasi hubungan mereka dengan game dan bagaimana hal itu mempengaruhi hubungan mereka dengan Tuhan dan sesama. Dengan mengajak siswa untuk merenungkan ajaran Alkitab dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, guru PAK dapat membantu mereka menemukan makna yang lebih dalam dalam hidup mereka, yang pada gilirannya dapat mengurangi ketergantungan pada game online.

III. PENGGUNAAN GAME ONLINE

Pengertian dan Jenis Game Online

Game dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai “permainan”. *Game* diciptakan sebagai salah satu sarana hiburan yang lebih interaktif. *Online* berasal dari kata *on* dan *line*, *on* artinya hidup, *line* artinya saluran. *Online* merupakan keadaan komputer yang terkoneksi atau terhubung ke jaringan internet. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa game online adalah jenis permainan video yang dimainkan melalui jaringan internet, memungkinkan interaksi antara pemain di lokasi yang berbeda. Game ini dapat diakses melalui berbagai platform, termasuk komputer, aplikasi game, dan perangkat mobile.

Menurut Saputra, D. and Rafiqin (2017) Ada beberapa jenis-jenis *game*: (a) *quiz game* (b) *puzzle game*, *game* (c) *shooting game* yaitu *game* (d) *adventure game* (petualangan), (e) *slide scrolling gam*,²¹

Dampak Positif Game Online

1. Menambah intelegensia dalam hal koordinasi yang baik antara tangan dan mata serta kemampuan para gamers.
2. Menambah Konsentrasi. Dalam hal ini gamer sejati mempunyai daya konsentrasi tinggi yang memungkinkan mereka mampu menyelesaikan beberapa tugas.
3. Meningkatkan Ketajaman Mata. Siswa yang memainkan game action secara teratur mempunyai ketajaman mata yang lebih cepat dari mereka yang tidak bermain game.
4. Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Inggris. Dalam konteks Indonesia dinyatakan bahwa pria yang mahir berbahasa Inggris di sekolah atau universitas tanpa kursus adalah mereka yang bermain game.
5. Membantu Bersosialisasi. Melalui game online dapat menumbuhkan interaksi sosial yang menentang stereotif gamer yang terisolasi.
6. Meningkatkan Kinerja Otak. Bermain game yang tidak berlebihan dapat meningkatkan kinerja otak bahkan memiliki kapasitas jenuh yang lebih sedikit dibanding belajar dan membaca buku.
7. Meningkatkan kecepatan Mengetik. Kebanyakan game online mengharuskan pemain mengetik ketika sedang berkomunikasi dengan lawan bicara, sehingga hal ini secara tidak langsung akan membiasakan pemain dalam mengetik.
8. Menghilangkan Stres. Bermain game dapat mengendurkan ketegangan syaraf.

Dampak Negatif Game Online

1. Menimbulkan Adiksi.

Sebagian besar game yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan penggunaan para pemainnya. semakin seseorang penggunaan pada suatu game maka pembuat game semakin diuntungkan karena peningkatan pembelian gold / tool / karakter dan sejenisnya semakin meningkat.

²⁰ S. H. Tanjung, "Pendekatan Spiritual dalam Bimbingan Konseling Pendidikan Agama Kristen," dalam Buku *Pedoman Bimbingan Konseling untuk Guru PAK*, Jakarta: Penerbit Pendidikan, 2021, hlm. 45-47.

²¹ Saputra, D. and Rafiqin, A. (2017). "Pembuatan Aplikasi Game Kuis " Pontianak Punye "Berbasis Android", *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, Vol. V (No. 2), h.1

2. Mendorong melakukan hal-hal negatif.

Walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus pemain game online yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang didalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal-mahal. Kegiatan mencuri ID ini biasanya juga berlanjut pada pencurian akun lain seperti *facebook*, *email* dengan menggunakan *keylogger*, *software cracking* dll.

3. Berbicara kasar dan kotor.

Entah ini terjadi di seluruh dunia atau hanya Indonesia tetapi sejauh yang penulis temui di warnet-warnet diberbagai tempat. Para pemain game online sering mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain di warnet atau game center.

4. Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata.

Keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di game dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Waktu beribadah, tugas sekolah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain game atau memikirkannya. Apalagi banyak permainan yang terus berjalan meskipun kita sudah offline.

5. Perubahan pola makan dan istirahat.

Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah jamak terjadi pada gamers karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapat *happy hour*.

6. Pemborosan.

Uang untuk membeli kuota internet agar bisa bermain game online. Ketika seorang mengalami adiksi terhadap *game online*, banyak cara yang akan ditempuh untuk mendapatkan kepuasan dalam bermain. Tidak sedikit *game online* yang membutuhkan biaya dalam proses bermainnya yang dikemas dalam berbagai macam bentuk. Hal ini akan berdampak pada seseorang yang ingin bermain *game online* namun belum memiliki penghasilan sehingga sangat memungkinkan untuk terjadinya tindak kejahatan seperti berbohong, pencurian, dan penipuan.

7. Mengganggu kesehatan.

Duduk terus menerus didepan komputer selama berjam-jam jelas menimbulkan dampak negatif bagi tubuh.

Pandangan Alkitab terhadap Godaan Penggunaan Game Online (Amsal 14:12; 1 Yohanes 2:16; Kejadian 13:10;13)

Amsal 14:12, "Ada jalan yang disangka orang lurus, tetapi ujungnya menuju maut." Nats ini memberikan peringatan tentang bahaya dari pilihan yang tampaknya menyenangkan namun berpotensi membawa dampak negatif. Dalam konteks game online, banyak siswa menganggap aktivitas ini hanya sebagai hiburan yang tidak berbahaya, padahal dapat mengarah pada kecanduan yang merusak, pengabaian tanggung jawab Tanpa batasan yang jelas, game online dapat menjadi jalan yang "disangka lurus" namun berujung pada kemerosotan akademis dan spiritual. Sementara dalam Kejadian 13:10-13, "...Lot melayangkan pandangannya dan dilihatnyalah seluruh Lembah Yordan banyak airnya, seperti taman TUHAN, seperti tanah Mesir... Adapun orang Sodom sangat jahat dan berdosa terhadap TUHAN." Jika dianalogikan kisah Lot dengan situasi siswa yang tertarik pada tampilan menarik game online tanpa mempertimbangkan dampak negatifnya. Sama seperti Lot yang terpesona dengan keindahan Sodom namun mengabaikan kejahatan di dalamnya, banyak siswa terpujuk dengan grafis dan fitur game tanpa menyadari potensi bahayanya. Dalam ayat tersebut, Dalam konteks game online, siswa perlu diajarkan untuk mempertimbangkan dampak jangka panjang dari kebiasaan bermain mereka, termasuk bagaimana hal itu dapat memengaruhi hubungan mereka dengan Tuhan, keluarga, dan teman-teman.

Indikator Penggunaan Game online

a. Manajemen waktu yang efektif.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Sutanto (2023), penggunaan game online yang terkendali idealnya tidak melebihi 2 jam per hari. Pengaturan waktu ini penting untuk mencegah penggunaan dan memastikan aktivitas penting lainnya tidak terganggu. Dalam bukunya "Digital Wellness", Rahman (2022) menekankan pentingnya menetapkan jadwal bermain yang konsisten dan membatasi sesi gaming terutama di hari sekolah. Penggunaan game online di kalangan siswa dapat diukur melalui berbagai indikator, dan salah satu aspek krusial yang perlu diperhatikan adalah manajemen waktu yang efektif. Manajemen waktu dalam konteks gaming online mencerminkan kemampuan siswa untuk mengatur dan menyeimbangkan waktu antara aktivitas bermain game dengan kegiatan akademik serta kehidupan sosial mereka.

b. Keseimbangan aktivitas.

Penelitian Wijaya (2022) menunjukkan bahwa pemain game online yang berhasil mempertahankan prestasi akademik adalah mereka yang menerapkan prinsip 60:40, dimana 60% waktu luang digunakan untuk aktivitas non-gaming. Hal ini sejalan dengan temuan Hidayat (2023) yang mengungkapkan bahwa variasi aktivitas berkontribusi positif terhadap kesehatan mental pemain. Dalam konteks pembelajaran, penggunaan game online memiliki dampak multidimensional. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game online yang terkontrol dapat memberikan manfaat positif, seperti peningkatan kemampuan kognitif, keterampilan pemecahan masalah, dan koordinasi visual-motorik. Namun, penggunaan yang berlebihan dapat mengakibatkan berbagai permasalahan, termasuk penurunan prestasi akademik, gangguan pola tidur, dan kesulitan dalam mengelola waktu belajar.

c. Aspek sosial

Menurut Rahardjo dan Pratiwi (2022) dalam bukunya "Dampak Gaming Online pada Perkembangan Sosial Remaja" mengidentifikasi beberapa parameter penting dalam mengukur aspek sosial penggunaan game online²². Parameter tersebut mencakup frekuensi interaksi langsung dengan teman sebaya, kualitas komunikasi dengan keluarga, dan keterlibatan dalam kegiatan sosial di luar game. Penelitian mereka menunjukkan bahwa siswa yang memiliki keseimbangan sosial yang baik umumnya mengalokasikan minimal 60% waktu luang mereka untuk berinteraksi secara langsung dengan teman dan keluarga.

d. Kesadaran akan konten.

Putra dan Widiastuti (2022) dalam bukunya "Literasi Digital dalam Gaming" mengemukakan bahwa kesadaran konten juga mencakup kemampuan siswa untuk memahami dampak psikologis dari konten game yang mereka mainkan²³. Penelitian mereka menunjukkan bahwa siswa yang memiliki kesadaran konten yang baik mampu mengidentifikasi potensi kecanduan, pengaruh negatif dari konten kekerasan, serta dampak monetisasi dalam game terhadap perilaku konsumtif. Lebih lanjut, siswa dengan kesadaran konten yang tinggi juga menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam mengenali dan menghindari ancaman keamanan online seperti penipuan dan eksploitasi data pribadi.

e. Keamanan dan privasi.

Kusuma dan Hartanto (2022) dalam bukunya "Keamanan Digital untuk Remaja Gaming" mengidentifikasi beberapa parameter penting dalam mengukur kesadaran keamanan dan privasi siswa. Mereka menemukan bahwa siswa yang memiliki pemahaman baik tentang

²² Rahardjo, B., & Pratiwi, D. (2022). *"Dampak Gaming Online pada Perkembangan Sosial Remaja."* Bandung: Penerbit Alfabeta, hal. 89-103.

²³ Putra, A.K., & Widiastuti, N. (2022). *"Literasi Digital dalam Gaming: Perspektif Pendidikan Indonesia."* Surabaya: Penerbit Airlangga University Press, hal. 167-182.

keamanan digital menunjukkan perilaku seperti tidak membagikan informasi pribadi kepada pemain lain, berhati-hati dalam melakukan transaksi dalam game, dan secara rutin memperbarui pengaturan keamanan akun mereka. Penelitian ini juga menekankan pentingnya kesadaran siswa tentang potensi risiko seperti pencurian identitas, penipuan online, dan cyberbullying dalam lingkungan gaming. Maka siswa yang memiliki pemahaman mendalam tentang aspek keamanan digital cenderung lebih waspada terhadap tautan mencurigakan, lebih selektif dalam menerima permintaan pertemanan.

f. Psikologis

Rahmawati dan Santoso (2022) dalam bukunya "Psikologi Gaming pada Remaja Indonesia" mengidentifikasi bahwa aspek psikologis juga meliputi kemampuan siswa dalam mengelola frustrasi, kekecewaan, dan euforia yang muncul selama bermain game²⁴. Penelitian mereka menunjukkan bahwa siswa yang memiliki kematangan psikologis yang baik mampu memisahkan emosi dalam game dari kehidupan nyata, menunjukkan resiliensi yang lebih tinggi terhadap kekalahan, dan memiliki control diri yang lebih baik dalam menghadapi situasi yang menantang. Maka dapat dikatakan bahwa siswa yang mampu menjaga keseimbangan psikologis umumnya memiliki sistem dukungan sosial yang kuat dan terlibat dalam berbagai aktivitas di luar game online.

g. Kesehatan fisik.

Siswa yang terlibat dalam permainan digital cenderung mengabaikan aktivitas fisik yang penting, seperti olahraga, yang seharusnya menjadi bagian integral dari rutinitas harian mereka. Aktivitas fisik yang kurang dapat mengganggu perkembangan otot dan tulang, serta meningkatkan risiko penyakit kardiovaskular di kemudian hari. Selain itu, dampak psikologis dari penggunaan game online yang berlebihan juga tidak dapat diabaikan. Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang terlalu banyak bermain game online dapat mengalami peningkatan tingkat kecemasan dan depresi, yang pada gilirannya dapat memengaruhi kesehatan fisik mereka.²⁵

Metode Penelitian

Uji Coba Instrumen

Adapun subjek dalam penelitian ini diambil langsung dari pihak-pihak yang berhubungan langsung dengan kompetensi sosial dan Bimbingan Konseling Pendidikan Agama Kristen ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 2 Tarutung yang aktif menggunakan game online. Jumlah subyek penelitian ditentukan berdasarkan teknik Simple Random Sampling. terhadap penggunaan game online siswa. Menurut Sugiono (2016) Uji coba instrumen dilakukan untuk mengetahui bagaimanakah instrumen yang digunakan betul-betul mengukur yang seharusnya diukur dan melihat konsistensi dari instrumen tersebut dalam mengungkap fenomena dari sekelompok individu meskipun dilakukan dalam waktu yang berbeda²⁶. Angket diujicobakan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas angket. Instrumen yang telah disusun sejumlah 50 item terlebih dahulu diujicobakan kepada responden 30 orang siswa kelas X SMAN 2 Tarutug.

Uji Validitas

Uji validitas (kesahihan) instrumen dilaksanakan untuk mengetahui tingkat ketepatan instrumen yang digunakan, maka untuk mengetahui validitas instrumen dalam penelitian ini dengan menggunakan rumus Product Moment dari Pearson yang ditulis oleh Arikunto (2018) yaitu:

²⁴ Rahmawati, A., & Santoso, B. (2022). "Psikologi Gaming pada Remaja Indonesia: Perspektif Kesehatan Mental." Jakarta: Penerbit Erlangga, hal. 178-193.

²⁵ Setiawan, A. (2020). "Kecemasan dan Depresi pada Remaja Pengguna Game Online." Jurnal Kesehatan Mental, 8(2), 75-82.

²⁶ Sugiyono. (2016). "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D." Bandung: Alfabeta.h. 137

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Dengan:

r_{xy} = koefisien korelasi variabel X dengan variabel Y
 $\sum X$ = jumlah Skor Variabel X
 $\sum Y$ = jumlah Skor Variabel Y
 $\sum XY$ = jumlah skor perkalian XY
 N = jumlah responden

Berdasarkan hasil uji validitas, dengan kriteria uji: jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ (untuk 30 responden yaitu 0,361) dengan $\alpha = 0,05$ berarti angket dapat dinyatakan valid atau sahih. Sebaliknya, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$, maka angket dinyatakan tidak valid atau tidak sahih. Dari uji validitas diperoleh r_{xy} untuk angket variabel X_1 yaitu item nomor 1 sampai dengan item nomor 16 diketahui 16 item valid karena r_{hitung} yaitu (antara 0,432 sampai dengan 0,824) $> r_{tabel} = 0,361$. Uji validitas diperoleh r_{xy} untuk angket variabel X_2 yaitu item nomor 1 sampai dengan item nomor 12 diketahui 12 item valid karena r_{hitung} yaitu (antara 0,438 sampai dengan 0,821) $> r_{tabel} = 0,361$. Dan Uji validitas diperoleh r_{xy} untuk angket variabel Y yaitu item nomor 1 sampai dengan item nomor 22 diketahui 22 item valid karena r_{hitung} yaitu (antara 0,405 sampai dengan 0,772) $> r_{tabel} = 0,361$. Sehingga dengan demikian 50 item angket valid dapat digunakan sebagai instrumen penelitian.

Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah suatu alat pengukur dalam mengukur suatu gejala pada waktu yang berbeda senantiasa menunjukkan hasil sama. Jadi dalam berbagai waktu hasil yang diukur tersebut menunjukkan hasil tetap. Reliabilitas instrumen adalah hasil pengukuran yang dapat dipercaya. Reliabilitas instrumen diperlukan untuk mendapatkan data sesuai dengan tujuan pengukuran. Uji reliabilitas instrumen adalah untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran data dipercaya, dilakukan dengan rumus Formula Alfa Cronbach oleh Arikunto (2010) yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Dengan:

r_{11} = reliabilitas instrumen
 k = jumlah item
 $\sum \sigma_b^2$ = jumlah varians item soal
 σ_t^2 = jumlah varians total

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, Dari hasil uji reabilitas angket variabel X_1 diperoleh $r_{11} = 0,854$ berada pada interpretasi sangat kuat yaitu antara 0,800-1,000. Hasil uji reabilitas angket variabel X_2 diperoleh $r_{11} = 0,870$ berada pada interpretasi sangat kuat yaitu 0,800-1,000. Hasil uji reabilitas angket variabel Y diperoleh $r_{11} = 0,918$ berada pada interpretasi sangat kuat yaitu 0,800-1,000 sehingga dengan demikian angket reliabel dan dapat digunakan sebagai instrumen penelitian.

Hipotesis Penelitian

a. Uji Parsial

Uji parsial atau koefisien regresi dimaksudkan untuk memastikan apakah variabel bebas yang terdapat dalam persamaan tersebut secara individu berpengaruh terhadap nilai variabel yang bebas. Caranya dengan melakukan pengujian terhadap koefisien regresi setiap

variabel bebas dengan menggunakan uji *t*. Selain melakukan pembuktian dengan uji *t*, perlu juga dicari besarnya koefisien korelasi (*r*) yang bertujuan untuk mengetahui keeratan hubungan antar masing-masing variabel bebas dengan variabel terikat. Apabila nilai $r = 0$, berarti tidak ada hubungan antara kedua variabel tersebut. Setelah koefisien korelasi (*r*) diketahui, selanjutnya perlu dicari koefisien determinasi (*r*) parsialnya untuk mengetahui besarnya kontribusi atau sumbangan yang diberikan oleh masing masing variabel bebas terhadap variabel terikat.

b. Uji Simultan

Uji simultan dimaksudkan untuk mengetahui apakah semua variabel bebas mempunyai pengaruh yang sama terhadap variabel terikat. Pengujian yang dilakukan menggunakan uji *F*. Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka menolak hipotesis nol (H_0) dan menerima hipotesis alternatif (H_a), artinya secara bersama-sama berpengaruh terhadap variabel terikat²⁷. Menguji Hipotesa dengan ketentuan :

H_0 diterima apabila $F_h < F_{tj} \alpha 0,05$, dan H_a ditolak

H_a diterima apabila $F_h > F_{tj} \alpha 0,05$, dan H_0 ditolak

Dimana :

H_{01} Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan Kompetensi sosial guru PAK terhadap Penggunaan Game Online Siswa kelas XI SMAN 2 Tarutung. ($\rho=0$)

H_{a1} Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan Kompetensi sosial guru PAK terhadap Penggunaan Game Online Siswa kelas XI SMAN 2 Tarutung. ($\rho \neq 0$)

H_{02} Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Bimbingan Konseling guru PAK terhadap Penggunaan Game Online Siswa kelas XI SMAN 2 Tarutung. ($\rho=0$)

H_{a2} Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Bimbingan Konseling guru PAK terhadap Penggunaan Game Online Siswa kelas XI SMAN 2 Tarutung. ($\rho \neq 0$)

H_{03} Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Kompetensi sosial dan Bimbingan Konseling guru PAK terhadap Penggunaan Game Online Siswa kelas XI SMAN 2 Tarutung. ($\rho=0$)

H_{a3} Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Kompetensi sosial dan Bimbingan Konseling guru PAK terhadap Penggunaan Game Online Siswa kelas XI SMAN 2 Tarutung. ($\rho \neq 0$)

Hasil Penelitian

Deskripsi Data Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh terhadap siswa kelas XI SMA Negeri 2 Tarutung yang dapat dilihat pada lampiran diperoleh data jawaban dari 159 responden, maka hasil analisis deskriptif data tersebut menampilkan skor tertinggi dan skor terendah, rata-rata, modus, dan median. Selanjutnya untuk mengolah hasil perhitungan data akan dilaksanakan dengan bantuan program komputer SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) 24.

Sehubungan dengan itu penelitian ini dimaksudkan untuk mengukur ketiga variabel yaitu: kompetensi sosial (X_1), bimbingan konseling guru PAK (X_2), dan penggunaan game online siswa (Y) yang dilakukan terhadap responden. Masing-masing variabel diukur secara terpisah melalui instrumen masing-masing. Berikut ini paparan data dari seluruh variabel yang dirangkum dalam tabel 4.1.

Tabel 4.1. Tabel Paparan Data X_1 , X_2 dan Y
Statistics

	Variabel_ X_1	Variabel_ X_2	Variabel_ Y
N Valid	159	159	159

²⁷ Algifari, *Analisis Regresi: Teori, Kasus, dan Aplikasi* (Yogyakarta: BPFE, 2000), hlm. 71.

Missing	0	0	0
Mean	67,3208	51,0063	92,8616
Median	68,0000	51,0000	93,0000
Mode	68,00	51,00	89,00 ^a
Minimum	53,00	40,00	79,00
Maximum	78,00	60,00	105,00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

A. Variabel Kompetensi Sosial (X_1)

Berdasarkan hasil penelitian dengan responden 159 siswa, diperoleh nilai tertinggi = 78,00 dan nilai terendah = 53,00 dengan mean = 67,3208; median = 68,0000; dan modus = 68,00. Distribusi frekuensi skor kompetensi sosial dapat dilihat pada tabel 4.2. berikut:

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Kompetensi Sosial

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 53,00	1	,6	,6	,6
55,00	3	1,9	1,9	2,5
57,00	2	1,3	1,3	3,8
59,00	2	1,3	1,3	5,0
60,00	7	4,4	4,4	9,4
61,00	7	4,4	4,4	13,8
62,00	9	5,7	5,7	19,5
63,00	2	1,3	1,3	20,8
64,00	5	3,1	3,1	23,9
65,00	12	7,5	7,5	31,4
66,00	16	10,1	10,1	41,5
67,00	13	8,2	8,2	49,7
68,00	17	10,7	10,7	60,4
69,00	11	6,9	6,9	67,3
70,00	7	4,4	4,4	71,7
71,00	15	9,4	9,4	81,1
72,00	8	5,0	5,0	86,2
73,00	4	2,5	2,5	88,7
74,00	7	4,4	4,4	93,1
75,00	2	1,3	1,3	94,3
76,00	4	2,5	2,5	96,9
77,00	4	2,5	2,5	99,4
78,00	1	,6	,6	100,0
Total	159	100,0	100,0	

Maka dapat diketahui bahwa item yang memiliki nilai bobot tertinggi tentang kompetensi sosial adalah item nomor 8 dengan skor nilai 687 dan nilai rata-rata 4,32 yaitu banyak siswa yang menjawab bahwa guru PAK menjadi mediator yang baik dalam menyelesaikan konflik antar siswa. Sementara nilai bobot terendah diantara angket tersebut di atas adalah nomor 13 dengan skor nilai 644 dan nilai rata-rata 4,05 yaitu banyak siswa yang menjawab bahwa guru PAK mengarahkan percakapan ke hal-hal yang lebih positif ketika

siswa menanyakan hal-hal negatif tentang guru. Dan indikator yang memberi kontribusi tertinggi adalah indikator nomor 4 dengan nilai rata-rata 4,26 yaitu indikator menjalin komunikasi dengan orang tua.

B. Variabel Data Bimbingan Konseling Guru PAK (X_2)

Berdasarkan hasil penelitian dengan responden 159 siswa, diperoleh nilai tertinggi = 60,00 dan nilai terendah = 40,00 dengan mean = 51,0063; median = 51,0000; dan modus = 51,00. Distribusi frekuensi skor data bimbingan konseling guru PAK dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.3. Distribusi Frekuensi Bimbingan Konseling Guru PAK

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 40,00	2	1,3	1,3	1,3
41,00	1	,6	,6	1,9
43,00	3	1,9	1,9	3,8
44,00	1	,6	,6	4,4
45,00	3	1,9	1,9	6,3
46,00	5	3,1	3,1	9,4
47,00	5	3,1	3,1	12,6
48,00	12	7,5	7,5	20,1
49,00	21	13,2	13,2	33,3
50,00	18	11,3	11,3	44,7
51,00	22	13,8	13,8	58,5
52,00	13	8,2	8,2	66,7
53,00	12	7,5	7,5	74,2
54,00	12	7,5	7,5	81,8
55,00	11	6,9	6,9	88,7
56,00	7	4,4	4,4	93,1
57,00	8	5,0	5,0	98,1
58,00	2	1,3	1,3	99,4
60,00	1	,6	,6	100,0
Total	159	100,0	100,0	

Berdasarkan data diatas maka dapat diketahui bahwa item yang memiliki nilai bobot tertinggi tentang bimbingan konseling guru PAK adalah item nomor 2 dengan skor nilai 709 dan nilai rata-rata 4,46 yaitu banyak siswa yang menjawab bahwa guru PAK memberikan bimbingan spiritual saat siswa menghadapi masalah. Sementara nilai bobot terendah diantara angket tersebut di atas adalah nomor 4 dengan skor nilai 623 dan nilai rata-rata 3,92 yaitu banyak siswa yang menjawab bahwa guru PAK menjaga kerahasiaan informasi yang dibagikan oleh siswa. Dan indikator yang memberikan kontribusi tertinggi adalah indikator nomor 2 dengan nilai rata-rata 4,36 yaitu indikator memberikan sosialisasi.

c. Variabel Data Penggunaan Game Online Siswa (Y)

Berdasarkan hasil penelitian dengan responden 159 siswa, diperoleh nilai tertinggi = 105,00 dan nilai terendah = 79,00 dengan mean = 92,8616; median = 93,0000; dan modus = 89,00. Distribusi frekuensi skor data penggunaan game online siswa dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.4. Distribusi Frekuensi Penggunaan Game Online Siswa

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 79,00	2	1,3	1,3	1,3

80,00	1	,6	,6	1,9
82,00	1	,6	,6	2,5
83,00	2	1,3	1,3	3,8
84,00	4	2,5	2,5	6,3
85,00	2	1,3	1,3	7,5
86,00	5	3,1	3,1	10,7
87,00	7	4,4	4,4	15,1
88,00	6	3,8	3,8	18,9
89,00	13	8,2	8,2	27,0
90,00	10	6,3	6,3	33,3
91,00	13	8,2	8,2	41,5
92,00	10	6,3	6,3	47,8
93,00	9	5,7	5,7	53,5
94,00	12	7,5	7,5	61,0
95,00	10	6,3	6,3	67,3
96,00	12	7,5	7,5	74,8
97,00	7	4,4	4,4	79,2
98,00	12	7,5	7,5	86,8
99,00	4	2,5	2,5	89,3
100,00	7	4,4	4,4	93,7
101,00	3	1,9	1,9	95,6
102,00	2	1,3	1,3	96,9
103,00	2	1,3	1,3	98,1
105,00	3	1,9	1,9	100,0
Total	159	100,0	100,0	

Berdasarkan data tersebut maka dapat diketahui bahwa item yang memiliki nilai bobot tertinggi tentang penggunaan game online siswa adalah item nomor 6 dan nomor 17 dengan skor nilai 686 dan nilai rata-rata 4,31 yaitu banyak siswa yang menjawab bahwa siswa memiliki kegiatan di luar game online yang dinikmati, seperti olahraga, seni, atau kegiatan sosial dan merasa harga diri siswa bergantung pada pencapaian atau kinerja dalam game online. Sementara nilai bobot terendah diantara angket tersebut di atas adalah nomor 18 dengan skor nilai 649 dan nilai rata-rata 4,08 yaitu banyak siswa yang menjawab bahwa siswa merasa ada gangguan kesehatan karena menggunakan game online 3 jam per hari. Dan indikator yang memberikan kontribusi tertinggi adalah indikator nomor 6 dengan nilai rata-rata 4,26 yaitu indikator psikologis.

Uji Asumsi Klasik

Uji Normalitas

Untuk memperoleh sebaran data yang normal dari setiap variabel penelitian dilakukan pengujian normalitas dengan menggunakan SPSS 24.00 dimana data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikan (Asymp. Sig) > 0.05. Hasil uji normalitas selengkapnya dapat dilihat dari output SPSS 24 seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 4.5. Ringkasan Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	Unstandardized Residual
--	-------------------------

N		159
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	3,96127402
	Most Extreme Absolute Differences	,044
Test Statistic	Positive	,034
	Negative	-,044
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

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

Berdasarkan tabel 4.5 dapat diketahui bahwa nilai signifikan (Asymp. Sig) pada uji normalitas *kolmogorov smirnov* untuk variabel X_1 dan X_2 adalah sebesar 0,200 artinya lebih besar dari 0,05 ($0,200 > 0,05$). Seperti ketentuan diatas, jika signifikan $> 0,05$ maka data dikatakan berdistribusi normal, sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian pada variabel kompetensi sosial, bimbingan konseling guru pak dan penggunaan game online siswa tersebut berdistribusi secara normal.

Uji Linieritas

Uji linearitas berguna untuk mengetahui ada tidaknya hubungan secara linear antara variabel Y terhadap setiap variabel X_1 dan X_2 yang hendak diuji. Aturan untuk keputusan linearitas didapat dengan membandingkan nilai signifikansi dari *deviation from linearity* yang dihasilkan dari uji linearitas (menggunakan bantuan SPSS 24.00) dengan nilai alpha yang digunakan. Jika nilai signifikansi dari *Deviation from Linearity* $> 0,05$ maka nilai tersebut linear. Hasil uji linearitas ditunjuKD dan dalam tabel sebagai berikut:

Hasil Uji Linearitas

a. Variabel X_1 dengan Y

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Variabel_Y * Variabel_X1	2131,801	22	96,900	5,854	,000
Between Groups	1658,213	1	1658,213	100,178	,000
Deviation from Linearity	473,588	21	22,552	1,362	,148
Within Groups	2251,155	136	16,553		
Total	4382,956	158			

b. Variabel X_2 dengan Y

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Variabel_Y * Variabel_X2	1546,875	18	85,937	4,242	,000
Between Groups	1192,950	1	1192,950	58,889	,000
Deviation from Linearity	353,925	17	20,819	1,028	,432
Within Groups	2836,081	140	20,258		
Total	4382,956	158			

Berdasarkan table 4.6. di atas nilai signifikansi *deviation of linearity* dari variabel X_1 terhadap variabel Y yaitu $0,148 > 0,05$. Selanjutnya nilai signifikansi *deviation of linearity* dari variabel X_2 terhadap variabel Y $0,432 > 0,05$. Berdasarkan data tersebut dipahami bahwa hubungan antara kedua variabel kompetensi sosial (X_1), dan bimbingan konseling guru PAK (X_2) dengan variabel penggunaan game online siswa (Y) adalah linier.

Uji Korelasi

Uji korelasi merupakan suatu uji yang digunakan untuk mencari nilai korelasi suatu variabel dengan variabel lainnya, apakah korelasi bersifat positif atau negatif.

Tabel 4.7. Ringkasan Hasil Uji Korelasi

Correlations			
	Variabel_X1	Variabel_X2	Variabel_Y
Variabel_X1 Pearson Correlation	1	,519**	,615**
Sig. (2-tailed)		,000	,000
N	159	159	159
Variabel_X2 Pearson Correlation	,519**	1	,522**
Sig. (2-tailed)	,000		,000
N	159	159	159
Variabel_Y Pearson Correlation	,615**	,522**	1
Sig. (2-tailed)	,000	,000	
N	159	159	159

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Dari tabel 4.7. di atas diketahui bahwa nilai koefisien korelasi pearson variabel kompetensi sosial (X_1) dengan penggunaan game online siswa (Y) sebesar 0,615 dan diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, berarti hubungan kedua variabel adalah positif. Selanjutnya variabel bimbingan konseling guru PAK (X_2) dengan penggunaan game online siswa (Y) sebesar 0,522 dan diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, berarti hubungan kedua variabel adalah positif. Maka dengan demikian hubungan kedua variabel independen terhadap variabel dependen secara parsial adalah positif.

Korelasi Ganda

Korelasi ganda yaitu suatu alat statistik yang berguna untuk mengetahui hubungan yang terjadi antara variabel variabel kompetensi sosial (X_1), dan bimbingan konseling guru PAK (X_2) terhadap variabel penggunaan game online siswa (Y). Berikut tabel 4.8. Ringkasan hasil uji korelasi ganda:

4.8. Tabel Ringkasan Hasil Uji Korelasi Ganda

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,659 ^a	,434	,427	3,98659

a. Predictors: (Constant), Variabel_X2, Variabel_X1

b. Dependent Variable: Variabel_Y

Dari tabel 4.8. di atas diketahui korelasi antara variabel kompetensi sosial (X_1) dan bimbingan konseling guru PAK (X_2) sebesar 0,659 artinya kehadiran variabel penggunaan game online siswa (Y) bersifat positif karena penggunaan game online siswa berhubungan dengan kompetensi sosial, dan bimbingan konseling guru PAK secara simultan atau bersama-sama.

Uji Regresi Linier Sederhana dan Ganda

Analisis regresi linier sederhana digunakan untuk mengetahui hubungan fungsional antara variabel Y dan variabel X yaitu dengan menggunakan rumus $Y = a + bX$ sementara

untuk regresi linier ganda digunakan rumus $Y = a + b_1X_1 + b_2X_2$. Tabel 4.9. berikut ringkasan uji regresi linier sederhana dan ganda:

Tabel 4.9. Ringkasan Hasil Uji Regresi Linier Sederhana dan Ganda:

1. Regresi Linier untuk Variabel X_1 terhadap Y

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	49,102	4,489		10,939	,000
Variabel_X1	,650	,066	,615	9,775	,000

a. Dependent Variable: Variabel_Y

2. Regresi Linier untuk Variabel X_2 terhadap Y

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	54,354	5,038		10,788	,000
Variabel_X2	,755	,099	,522	7,662	,000

a. Dependent Variable: Variabel_Y

3. Regresi Linier untuk Variabel X_1 dan X_2 terhadap Y

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	38,895	5,020		7,748	,000
Variabel_X1	,498	,074	,471	6,687	,000
Variabel_X2	,401	,102	,277	3,930	,000

a. Dependent Variable: Variabel_Y

Berdasarkan tabel 4.9. di atas diketahui persamaan regresi linier sederhana antara variabel kompetensi sosial (X_1) dan variabel penggunaan game online siswa (Y) dapat ditulis: $Y = 49,102 + 0,650X_1$. Persamaan regresi ini menunjukkan bahwa dalam keadaan konstanta = 49,102 maka untuk setiap penambahan kompetensi sosial (X_1) satu satuan unit maka akan terjadi penambahan penggunaan game online siswa (Y) sebesar 0,650 dari kompetensi sosial (X_1). Selanjutnya diketahui nilai t_{hitung} sebesar $9,775 > t_{tabel(\alpha, n-2)} (0.05, 159) = 1,960$ berarti terdapat pengaruh linier secara signifikan antara kompetensi sosial (X_1) dengan penggunaan game online siswa (Y).

Selanjutnya diketahui bahwa persamaan regresi antara variabel bimbingan konseling guru PAK (X_2) dan penggunaan game online siswa dapat ditulis: $Y = 54,354 + 0,755X_2$. Persamaan regresi ini menunjukkan bahwa dalam keadaan konstanta = 54,354 maka Bimbingan Konseling Guru PAK (X_2) satu satuan unit maka akan terjadi penambahan Penggunaan Game Online Siswa (Y) sebesar 0,755 dari bimbingan konseling guru PAK (X_2). Selanjutnya diketahui nilai t_{hitung} sebesar $7,662 > t_{tabel(\alpha, n-2)} (0.05, 159) = 1,960$. Berarti terdapat pengaruh linier secara signifikan antara bimbingan konseling guru PAK (X_2) dengan penggunaan game online siswa (Y).

Sehubungan dengan itu maka persamaan regresi antara variabel kompetensi sosial (X_1) dan bimbingan konseling guru PAK (X_2) dengan penggunaan game online siswa (Y) dapat ditulis: $Y = 38,895 + 0,498X_1 + 0,401X_2$. Persamaan regresi ini menunjukkan bahwa: 1) Konstanta sebesar 38,895 artinya jika kompetensi sosial (X_1) dan bimbingan konseling guru PAK (X_2) nilainya adalah 0 maka penggunaan game online siswa (Y) nilainya sebesar 38,895; 2) Koefisien regresi variabel kompetensi sosial (X_1) sebesar 0,498 artinya jika variabel dependen lainnya tetap dan kompetensi sosial (X_1) mengalami kenaikan sebesar satu satuan unit maka penggunaan game online siswa (Y) akan mengalami peningkatan sebesar 0,498 dari nilai variabel X_1 ; dan 3) Koefisien regresi variabel bimbingan konseling guru PAK

(X₂) sebesar 0,401 artinya jika variabel dependen tetap dan bimbingan konseling guru PAK (X₂) mengalami peningkatan satu satuan unit, maka penggunaan game online siswa (Y) akan mengalami peningkatan sebesar 0,401 dari nilai variabel X₂.

Uji Koefisien Determinasi

Uji koefisien determinasi merupakan suatu uji yang digunakan untuk mencari nilai korelasi serta persentase pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Mencari harga koefisien determinasi dapat dilakukan dengan rumus $r^2 = (r_{xy})^2 \times 100\%$ tetapi dalam hal ini dikerjakan melalui SPSS 24. Tabel 4.10. berikut adalah ringkasan koefisien determinasi:

Tabel 4.10. Ringkasan Hasil Uji Koefisien Determinasi

1. Variabel X₁ terhadap Y

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,615 ^a	,378	,374	4,16594

a. Predictors: (Constant), Variabel_X₁

2. Variabel X₂ terhadap Y

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,522 ^a	,272	,268	4,50761

a. Predictors: (Constant), Variabel_X₂

3. Variabel X₁ dan X₂ terhadap Y

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,659 ^a	,434	,427	3,98659

a. Predictors: (Constant), Variabel_X₂, Variabel_X₁

b. Dependent Variable: Variabel_Y

Pada table 4.10. di atas menjelaskan besarnya nilai korelasi (R) variabel kompetensi sosial (X₁) terhadap penggunaan game online siswa (Y) sebesar 0,615. Dari nilai tersebut diperoleh nilai koefisien determinasi sebesar 0,378 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas kompetensi sosial terhadap variabel penggunaan game online siswa adalah sebesar 37,8%, sedangkan nilai sisanya 62,2% dipengaruhi oleh variabel lain.

Selanjutnya besarnya nilai korelasi (R) variabel bimbingan konseling guru PAK (X₂) terhadap penggunaan game online siswa (Y) sebesar 0,522. Dari nilai tersebut diperoleh nilai koefisien determinasi sebesar 0,272 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas Bimbingan Konseling Guru PAK terhadap variabel Penggunaan Game Online Siswa adalah sebesar 27,2% sedangkan nilai sisanya 72,8% dipengaruhi oleh variabel lain.

Seterusnya besar nilai korelasi R variabel kompetensi sosial dan bimbingan konseling guru PAK secara bersama-sama terhadap penggunaan game online siswa yaitu sebesar 0,659. Dari nilai tersebut diperoleh nilai koefisien determinasi sebesar 0,434 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas kompetensi sosial dan bimbingan konseling guru PAK secara bersama-sama terhadap variabel penggunaan game online siswa adalah sebesar 43,4% sedangkan sisanya 56,5% dipengaruhi oleh variabel lain.

Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap perumusan penelitian, maka untuk menjawab hipotesis dilakukan perhitungan uji hipotesis menggunakan SPSS 24. Ringkasan hasil pengujian hipotesis pada tabel 4.11. berikut:

Tabel 4.11. Ringkasan Hasil Pengujian Hipotesis

1. Variabel X₁ Terhadap Y

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
-------	----------------	----	-------------	---	------

1 Regression	1658,213	1	1658,213	95,546	,000 ^b
Residual	2724,743	157	17,355		
Total	4382,956	158			

a. Dependent Variable: Variabel_Y

b. Predictors: (Constant), Variabel_X₁

2. Variabel X₂ Terhadap Y

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	1192,950	1	1192,950	58,712	,000 ^b
Residual	3190,006	157	20,319		
Total	4382,956	158			

a. Dependent Variable: Variabel_Y

b. Predictors: (Constant), Variabel_X₂

3. Variabel X₁ dan X₂ Terhadap Y

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	1903,669	2	951,834	59,891	,000 ^b
Residual	2479,287	156	15,893		
Total	4382,956	158			

a. Dependent Variable: Variabel_Y

b. Predictors: (Constant), Variabel_X₂, Variabel_X₁

Hipotesis Pertama

Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara kompetensi sosial terhadap penggunaan game online siswa kelas XI SMA Negeri 2 Tarutung. Dari hasil tabel 4.11. di atas diketahui nilai F_{hitung} sebesar 95,546 dibandingkan dengan $F_{tabel(k;n-2)} (2; 157) = 3,00$ berarti $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $(95,546 > 3,00)$ dan diperoleh nilai Sig. sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga kesimpulannya ialah H_{a1} yakni terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara kompetensi sosial terhadap penggunaan game online siswa kelas XI SMA Negeri 2 Tarutung dan H_{01} ditolak.

Hipotesis Kedua

Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara bimbingan konseling guru PAK terhadap penggunaan game online siswa kelas XI SMA Negeri 2 Tarutung. Pengujian hipotesis kedua dilakukan pada tabel berikut ini. Dari tabel 4.11. di atas diketahui nilai F_{hitung} sebesar 58,712 dibandingkan dengan $F_{tabel(k;n-2)} (2; 157) = 3,00$ berarti $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $(58,712 > 3,00)$ dan diperoleh nilai Sig. sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga kesimpulannya ialah H_{a2} yakni terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara bimbingan konseling guru PAK terhadap penggunaan game online siswa kelas XI SMA Negeri 2 Tarutung diterima dan H_{02} ditolak.

Hipotesis Ketiga

Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara kompetensi sosial dan bimbingan konseling guru PAK secara bersama-sama terhadap penggunaan game online siswa kelas XI SMA Negeri 2 Tarutung. Dari tabel 4.11. di atas diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 59,892 sedangkan $F_{tabel (K;N-2)} (2; 157)$ sebesar 3,00. Karena nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $(59,892 > 3,00)$ sehingga kesimpulannya adalah H_{a3} terdapat pengaruh secara positif dan signifikan antara variabel kompetensi sosial dan bimbingan konseling guru pak secara bersama-sama terhadap penggunaan game online siswa kelas XI SMA Negeri 2 Tarutung diterima dan H_{03} ditolak.

KESIMPULAN

Berdasarkan data dan hasil analisis yang telah dipaparkan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara kompetensi sosial terhadap penggunaan game online siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Tarutung. Hal ini ditunjukkan dengan nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $95,546 > 3,00$ dan koefisien determinasi sebesar 37,8%.
2. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara bimbingan konseling guru PAK terhadap penggunaan game online siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Tarutung. Hal ini ditunjukkan dengan nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $58,712 > 3,00$ dan koefisien determinasi sebesar 27,2%.
3. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan kompetensi sosial dan bimbingan konseling guru PAK terhadap penggunaan game online siswa kelas XI SMA Negeri 2 Tarutung dengan koefisien korelasi ganda sebesar $R = 0,659$ dan koefisien determinasi ganda sebesar 43,4%. Ini berarti 43,4% penggunaan game online siswa dapat dipengaruhi oleh variabel kompetensi sosial dan bimbingan konseling guru PAK secara bersama-sama. Dan diperoleh nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $59,891 > 3,00$.

DAFTAR PUSTAKA

1. Abineno. CH. (2006) *Pedoman praktis untuk Pelayanan Spiritual*. Jakarta .PT Gunung Mulia.
2. Abu Bakar M.Luddin. (2010), *Dasar-Dasar Konseling* , Bandung: Cita Pustaka Media Perintis.
3. Algifari. (2000). *Analisis Regresi: Teori, Kasus, dan Aplikasi*. Yogyakarta: BPFE.
4. Alkitab Terjemahan Baru. (2008). Lembaga Alkitab Indonesia.
5. Andar Gunawan Pasaribu (2015). *Aplikasi Kompetensi Guru Pendidikan Agama Kristen Yang Alkitabiah*. Medan:Mitra.
6. Hadinoto. N.K, "*PAK dalam Era Digital*" (Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2012).
7. Kementerian Pendidikan Indonesia. (2023). "*Panduan Penggunaan Media Digital untuk Pelajar*." Jakarta: Kemendikbud.
8. Nainggolan (2008). *Menjadi Guru Agama Kristen*. Bandung; Generasi Info Media
9. Pantan, M. (2020). *Pendidikan Agama Kristen Kontekstual*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
10. Prayitno dan Erman Amti, *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004).
11. Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan, *Pedoman Pengembangan Kompetensi Sosial Guru*, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019, hlm. 12-15.
12. Rahardjo, B., & Pratiwi, D. (2022). "*Dampak Gaming Online pada Perkembangan Sosial Remaja*." Bandung: Penerbit Alfabeta.
13. Rahmawati, A., & Santoso, B. (2022). "*Psikologi Gaming pada Remaja Indonesia: Perspektif Kesehatan Mental*." Jakarta: Penerbit Erlangga, hal. 178-193.
14. Retnawati, H. (2021). "*Kompetensi Sosial Guru dalam Pendidikan Transformatif*". Jurnal Pendidikan Agama Kristen.
15. Saputra, D. and Rafiqin, A. (2017). "*Pembuatan Aplikasi Game Kuis “ Pontianak Punye ”Berbasis Android’*", *Jurnal Khatulistiwa Informatika*.
16. Setiawan, A. (2020). "*Kecemasan dan Depresi pada Remaja Pengguna Game Online*." Jurnal Kesehatan Mental.
17. Sidjabat B.S.(1993). *Mengajar Secara Profesional*. Bandung: Kalam Kudus.
18. Sitmpul, Baginda. (2022). *Kompetensi Guru dalam Pembelajaran Di Era Digital*. Jurnal Pendidikan Tambusai, Volume 6 Nomor 3.

19. Sitorus, Hisardo, dKD. (2024). *Cara Mengajar Remaja Dan Pemuda*. Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, Volume 7 Nomor 4.
20. Sutanto, L. & Hartono, D. (2023). "Efektivitas Sistem Reward dalam Manajemen Waktu Bermain Game Online." Jurnal Psikologi Indonesia.
21. Sofyan S. Willis (2011), *Konseling Individual: Teori dan Praktek* .Bandung: Alfabeta.
22. Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
23. Tanjung. S.H, "Pendekatan Spiritual dalam Bimbingan Konseling Pendidikan Agama Kristen," dalam *Buku Pedoman Bimbingan Konseling untuk Guru PAK*, Jakarta: Penerbit Pendidikan, 2021.
24. Universitas Indonesia. (2023). "Studi Longitudinal: Dampak Game Online terhadap Prestasi Akademik Siswa SMA." Jakarta: UI Press.