ABSTRAK

YOGA ARWANDA, NIM : 1133151047. Pengaruh Layanan Informasi Terhadap Kebiasaan Bermain *Gadget* Saat Belajar Pada Siswa Kelas XI IPS 1 Di SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang T.A 2017/2018. Skripsi Jurusan Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan 2017.

Yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh layanan infromasi terhadap kebiasaan bermain *gadget* saat belajar pada siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Percut Tuan Deli Serdang T.A 2017/2018. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh layanan informasi terhadap kebiasaan bermain *gadget* saat belajar pada siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan Deli Serdang T.A 2017/2018. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan *Quasi experimen desain* dan jenis *Pre test-post test one group desain*. Teknik pengambilan sampel berjumlah 30 orang siswa kelas IX IPS 1. Pengumpulan data menggunakan angket kebiasaan bemain *gadget* saat belajar berjumlah 24 item pernyataan yang telah valid dan reliabel. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji *Wilcoxon*. Hasil perhitungan data *pre-test* kebiasaan bermain *gadget* saat belajar, diperoleh skor rata-rata sebesar 71,53 sedangkan data *post-test* kebiasaan bermain *gadget* saat belajar diperoleh skor rata-rata sebesar 36,03. Artinya skor rata-rata siswa setelah mendapat layanan informasi maka kebiasaan bermain *gadget* saat belajar lebih rendah daripada sebelum mendapat layanan informasi. Dari hasil analisis data diperoleh J hitung = 116,5 dengan α = 0,05, adapun J tabel = 98. Dari data tersebut terlihat bahwa $J_{hitung} > J_{Tabel}$ dimana 116,5>98. Artinya hipotesis diterima. Layanan informasi memberikan kontribusi sebesar 49,62% terhadap penurunan kebiasaan bermain *gadget* saat belajar pada siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang T.A 2017/2018.

Kata Kunci : Layanan informasi, Kebiasaan Bermain *Gadget* Saat Belajar