

**PENGARUH PERSEPSI KECANDUAN *GAME ONLINE* DAN DAMPAK
PENGUNAAN MEDIA SOSIAL TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS X
DI MAN 3 MAGETAN TAHUN AJARAN 2021/2022**

SKRIPSI



M HILAL RIZALDY
NIM. 210315045

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

JUNI 2022

ABSTRAK

Rizaldy, Muhammad Hilal. 2022. Pengaruh Persepsi Kecanduan *Game Online* dan Dampak Penggunaan Media Sosial Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Di Man 3 Magetan Tahun Ajaran 2021/2022. Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo. Pembimbing, **Ayunda Riska Puspita, MA**

Kata Kunci: *Game Online*, Media Sosial dan Minat Belajar.

Perkembangan zaman di era digital ini banyak mempengaruhi berbagai aspek kehidupan. Berbagai macam pengaruh dapat ditimbulkan dalam perkembangan teknologi saat ini. Dampak dari perkembangan ini salah satunya juga mempengaruhi dalam bidang teknologi dan komunikasi serta hiburan. *Game online* sendiri merupakan salah satu dampak dari perkembangan teknologi di bidang hiburan yang sangat digemari para siswa belakangan ini. Media sosial sebagai ajang bertukar kabar, berita dan informasi dengan teman-teman dunia maya. Dimana dikhawatirkan bahwa kedua hal tersebut dapat mempengaruhi minat siswa dalam belajar.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: (1) Mengetahui pengaruh *game online* terhadap minat belajar siswa MAN 3 Magetan, (2) Mengetahui pengaruh media sosial terhadap minat belajar siswa MAN 3 Magetan, (3) Mengetahui pengaruh *game online* dan media sosial terhadap minat belajar siswa MAN 3 Magetan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang bersifat regresi dengan teknik analisis data menggunakan uji asumsi dan uji hipotesis menggunakan SPSS versi 25. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan kuesioner. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan sampel acak sesuai kriteria yang sudah ditentukan, dimana penelitian ini menggunakan sampel sebesar 50 siswa

Dari hasil penelitian ini bisa ditarik kesimpulan sebagai berikut: (1) Variabel persepsi kecanduan *game online* tidak berpengaruh terhadap minat belajar siswa (2) Variabel dampak penggunaan media sosial tidak memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa (3) Variabel persepsi kecanduan *game online* dan variabel dampak penggunaan media sosial memiliki pengaruh terhadap minat belajar. Hasil koefisien determinan $R^2 = 0.469$ atau 46.9% dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa *game online* dan media sosial memiliki hubungan secara bersama-sama / simultan.



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI**

PONOROGO

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama saudara:

Nama : M Hilal Rizaldy

NIM : 210315045

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul : Pengaruh *Game Online* dan Media Sosial terhadap Minat Belajar Siswa
Kelas X di MAN 3 Magetan Tahun Ajaran 2021/2022

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqosah.

Pembimbing

Avunda Riska Puspita, MA.
NIDN.2009109001

Ponorogo, 30 Mei 2022

Mengetahui
Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri
Ponorogo

Dr. Kharisul Wathoni, M.Pd.I.
NIP.197306252003121002



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

PENGESAHAN

Skirpsi atas nama saudara :

Nama : M Hilal Rizaldy
 NIM : 210315045
 Jurusan : Pendidikan Agama Islam
 Judul : Pengaruh Persepsi Kecanduan *Game Online* dan Dampak Penggunaan Media Sosial terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X di MAN 3 Magetan Tahun Ajaran 2021/2022

telah dipertahankan pada sidang *munaqoshah* Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Jum'at
 Tanggal : 17 Juni 2022

Dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Tarbiyah pada:

Hari : Selasa
 Tanggal : 21 Juni 2022

Ponorogo, 21 Juni 2022

Mengesahkan

Plh. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



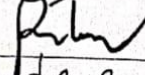
Dr. H. Moh. Miftachul Choiri, M.A.

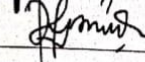
NIP. 197404181999031002

Tim Penguji:

1. Ketua Sidang : Dr. Umi Rohmah, M.Pd.I
2. Penguji I : Dr. Retno Widyaningrum, M.Pd
3. Penguji II : Ayunda Riska Puspita, MA

()

()

()

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

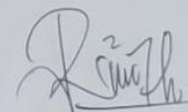
Nama : M. Hilal Rizaldy
NIM : 210315045
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Persepsi Kecanduan *Game Online* dan Dampak Penggunaan Media Sosial Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X di MAN 3 Magetan Tahun Ajaran 2021/2022

Menyatakan bahwa naskah skripsi telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya, saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di etheses.iainponorogo.ac.id. Adapun ini dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 27 Juni 2022

Yang Membuat Pernyataan



M. Hilal Rizaldy
NIM. 210315045

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M Hilal Rizaldy

NIM : 210315045

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul : Pengaruh *Game Online* dan Media Sosial terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X di MAN 3 Magetan tahun pelajaran 2021/2022.

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang telah saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 28 Mei 2022

Yang membuat pernyataan



M Hilal Rizaldy
NIM.210315045

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN KETUA JURUSAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI DAN DEKAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTO.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I : PENDAHULUAN	
A. LATAR BELAKANG	1
B. BATASAN MASALAH.....	5
C. RUMUSAN MASALAH.....	5
D. TUJUAN PENELITIAN	5
E. MANFAAT PENELITIAN	6
F. SISTEMATIKA PENULISAN	7
BAB II : KAJIAN PUSTAKA	
A. TELAAH HASIL PENELITIAN TERDAHULU	8
B. LANDASAN TEORI	9
C. KERANGKA BERFIKIR.....	27
D. HIPOTESIS PENELITIAN	28
BAB III : METODE PENELITIAN	
A. RANCANGAN PENELITIAN.....	29
B. TEMPAT DAN WAKTU PENELITIAN	30
C. POPULASI DAN SAMPEL	30
D. TEKNIK DAN INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA	33
E. TEKNIK ANALISIS DATA	36
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. DESKRIPSI STATISTIK.....	45
B. INFERENSIAL STATISTIK.....	56

C. PEMBAHASAN	66
BAB V : SIMPULAN DAN SARAN	
A. SIMPULAN	68
B. SARAN.....	69
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	
SURAT IJIN PENELITIAN	
SURAT TELAH MELAKUKAN PENELITIAN	
PENYATAAN KEASLIAN TULISAN	

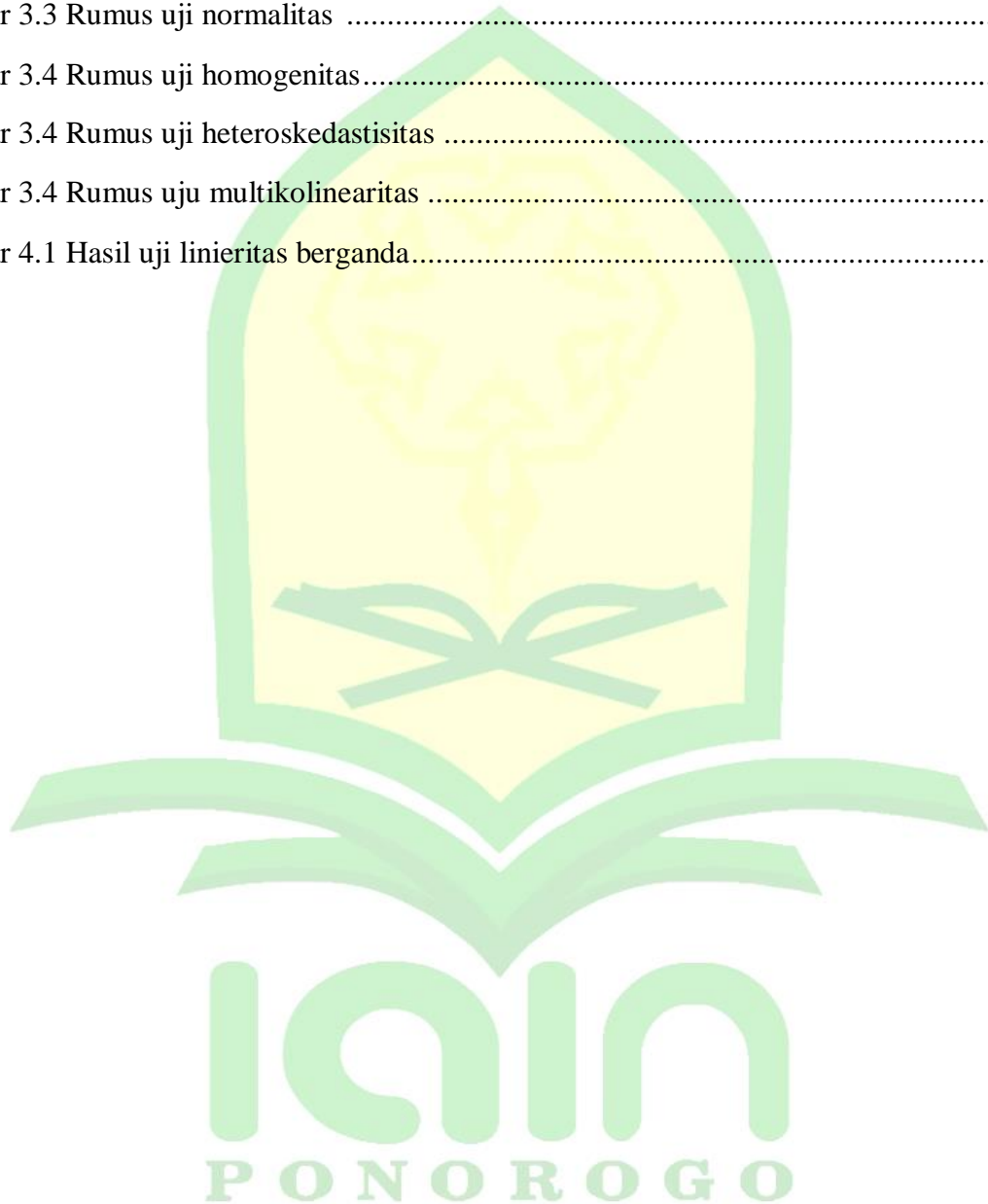


DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jumlah populasi sampel.....	31
Tabel 3.2 Penskoran kuesioner pengaruh <i>game online</i> , media sosial dan minat belajar	35
Tabel 3.3 Kisi-kisi angket <i>game online</i> , media sosial dan minat belajar	36
Tabel 4.1 Jawaban angket <i>game online</i>	45
Tabel 4.2 Jawaban angket media sosial	47
Tabel 4.3 Jawaban angket minat belajar	48
Tabel 4.4 Hasil uji validitas angket persepsi kecanduan <i>game online</i>	50
Tabel 4.5 Hasil uji validitas angket dampak penggunaan media sosial.....	51
Tabel 4.6 Hasil uji validasi angket minat belajar siswa.....	52
Tabel 4.7 Hasil uji reliabilitas angket <i>game online</i>	54
Tabel 4.8 Hasil uji reliabilitas angket media sosial	54
Tabel 4.9 Hasil uji reliabilitas angket minat belajar siswa.....	55
Tabel 4.10 Uji normalitas game online terhadap minat belajar.....	55
Tabel 4.11 Uji homogenitas game online terhadap minat belajar	56
Tabel 4.12 Uji heteroskedastisitas game online terhadap minat belajar.....	57
Tabel 4.13 Uji multikolinearitas game online terhadap minat belajar.....	57
Tabel 4.14 Uji hipotesis game online terhadap minat belajar	58
Tabel 4.15 Uji normalitas media sosial terhadap minat belajar	58
Tabel 4.16 Uji homogenitas media sosial terhadap minat belajar	59
Tabel 4.17 Uji heteroskedastisitas media sosial terhadap minat belajar	60
Tabel 4.18 Uji multikolinearitas media sosial terhadap minat belajar.....	60
Tabel 4.19 Uji hipotesis media sosial terhadap minat belajar	61
Tabel 4.20 Uji normalitas game online dan media sosial terhadap minat belajar	62
Tabel 4.21 Uji homogenitas game online dan media sosial terhadap minat belajar.....	63
Tabel 4.22 Uji heteroskedastisitas game online dan media sosial terhadap minat belajar	63
Tabel 4.23 Uji multikolinearitas game online dan media sosial terhadap minat belajar	64
Tabel 4.24 Uji hipotesis game online dan media sosial terhadap minat belajar.....	64
Tabel 4.25 hasil uji pengaruh game online dan media sosial terhadap minat belajar.....	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka berfikir	27
Gambar 3.1 Rumus uji validitas	37
Gambar 3.2 Rumus uji reliabilitas	38
Gambar 3.3 Rumus uji normalitas	39
Gambar 3.4 Rumus uji homogenitas.....	40
Gambar 3.4 Rumus uji heteroskedastisitas	40
Gambar 3.4 Rumus uji multikolinearitas	41
Gambar 4.1 Hasil uji linieritas berganda.....	66



BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Pada zaman sekarang ini tidaklah mungkin suatu negara tidak mengikuti perkembangan yang ada, perkembangan tersebut mulai dari perkembangan transportasi, teknologi, dan komunikasi. Jika tidak mengikuti perkembangan yang ada suatu negara akan mengalami ketertinggalan yang dipengaruhi oleh perkembangan yang ada.

Perkembangan ini disebabkan oleh pertukaran pendapat atau pandangan antarnegara yang biasa disebut juga globalisasi. Melalui globalisasi banyak produk yang dihasilkan di bidang transportasi, teknologi serta komunikasi, yang dapat mempermudah kegiatan keseharian yang dilakukan seorang individu maupun kelompok. Jadi karena terjadinya globalisasi, perkembangan di bidang transportasi, teknologi, dan komunikasi mengalami perkembangan yang sangat pesat.

Tidak hanya itu, dengan perkembangan globalisasi di zaman digital ini banyak terjadi gesekan perubahan yang memberikan pengaruh besar terhadap kehidupan manusia. Seorang individu dituntut untuk terus berkembang dan memiliki kualitas agar mampu bersaing dengan individu lainnya. Hal tersebut membuat peradaban manusia semakin maju sehingga banyak individu yang berlomba-lomba menunjukkan eksistensi dirinya pada individu lainnya dengan tujuan agar tidak kalah bersaing.

Secara etimologis globalisasi berasal dari kata *globe* yang berarti bola dunia¹, sedangkan arti *sasi* mengandung makna sebuah “proses” atau keadaan yang sedang berjalan atau terjadi saat ini.² Jadi secara etimologis, globalisasi mengandung pengertian

¹Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia (Jakarta: Balai Pustaka, 1998), hal 110.

²*Ibid*, hal 110.

sebuah proses mendunia yang tengah terjadi saat ini menyangkut berbagai bidang dan aspek kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara-negara di dunia. Globalisasi belum memiliki definisi yang mapan, kecuali sekedar definisi kerja (*working definition*), sehingga tergantung dari sisi mana orang melihatnya. Ada yang memandangnya sebagai suatu proses sosial atau pun sejarah, atau proses alamiah yang akan membawa seluruh bangsa dan negara di dunia makin terikat satu sama lain.³

Perkembangan globalisasi di zaman digital ini banyak terjadi gesekan perubahan yang memberikan pengaruh besar terhadap kehidupan manusia. Ada beberapa hal yang timbul akibat dari dampak globalisasi di bidang teknologi dan komunikasi yaitu *game online* dan media sosial. *Game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai medianya.

Media sosial adalah sebuah media *online*, dengan para penggunanya dapat dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial, dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Beberapa contoh media sosial yang sedang berkembang saat ini yaitu Instagram, Twitter, Line, Facebook, Youtube, dan lain-lain.

Game online merupakan permainan moderen yang paling *trending* di masa kini. Dengan kemajuan teknologi, *game online* ini yang dahulu hanya bisa diakses di komputer sekarang dapat diakses di *gadget* atau telepon selular yang tersambung dengan internet. Peminatnya pun banyak mulai dari anak-anak sampai usia dewasa. Hampir 80% dari kalangan mereka sudah memiliki *gadget* atau telepon selular pribadi. Pada usia anak-anak terutama anak-anak yang masih duduk dibangku sekolah akan memberikan dampak besar bagi proses pendidikannya. Anak-anak sekolah (pelajar)

³Wasisto Raharjo Jati, Pengantar Kajian Globalisasi: Analisa Teori dan Dampaknya Di Dunia Ketiga (Jakarta: PT. Mitra Wacana Media, 2013), hal 4.

akan mudah memainkan *game online* tersebut melalui *gadget* atau telepon selular miliknya.

Sekarang ini sangat mudah untuk mengakses *game online* dan media sosial kita dapat menggunakan melalui *smartphone* yang disambungkan dengan koneksi internet atau Wi-Fi. *Game online* dan media sosial bebas diakses oleh anak-anak, remaja serta orang dewasa. Kebanyakan dari pengguna *game online* dan media sosial adalah para remaja, dikarenakan kebanyakan remaja rata-rata sudah memiliki *smartphone*.

Pada dasarnya, dengan adanya *game online* ditujukan untuk mengusir kepenatan atau sekedar melakukan *refreshing* otak setelah melakukan aktivitas sehari-hari. Namun pada kenyataannya *game online* justru membuat individu menjadi kecanduan. Karena bermain *game online* dengan intensitas waktu yang tinggi akan mengakibatkan kecanduan serta permainan yang bersifat berkelanjutan sehingga terus memotivasi anak untuk terus melanjutkan permainan sehingga memberikan berbagai dampak buruk terhadap perilaku individu. Beberapa dampak akibat tingginya intensitas bermain *game online* khususnya remaja yang masih berstatus pelajar di antaranya, yaitu remaja menjadi tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari, mendorong remaja untuk bersikap asosial terhadap lingkungannya, dan membuat remaja malas untuk belajar. Jika ditinjau dari sudut pandang lain *game online* sebenarnya ada dampak positif yang terkandung jika individu dapat memanfaatkan adanya *game online* ini dan memainkan tidak dengan intensitas yang tinggi, diantaranya melatih individu berpikir kritis, melatih ketangkasan, dan memiliki banyak teman *gamers* di berbagai daerah. Hal itu sudah dilakukan oleh pemerintah kali ini dengan membuat pertandingan *E-Sport* yang sedang *boomimg* yang di dalamnya berisi para *gamers* di seluruh Indonesia bahkan Asia yang merebutkan juara dalam permainan *Mobile Legend*.

Jadi, ketika *game online* digunakan dengan baik dan benar maka mampu menjadikan potensi bagi diri, namun banyak pula yang menyalahgunakan tersebut sehingga lebih banyak sisi negatif dari sisi positif.

Adapun dampak yang dihasilkan dari penggunaan *game online* dan media sosial dapat mempengaruhi beberapa hal pada remaja antara lain: kepribadian, minat, motivasi, dan pergaulan seseorang. Dengan tingginya penggunaan *game online* dan media sosial dapat menyebabkan tingkat kecanduan siswa yang juga berdampak pada proses pembelajaran didalam kelas. Ada beberapa yang asik memaikan ponsel dan tidak memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru dan mementingkan ponsel mereka.

Ada beberapa hal yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa yaitu *game online* antara lain *player unknow battle groud* (PUBG), *mobile legend bang bang*, arena of valor (AOV) dan media sosial antara lain twitter, instagram dan facebook. Siswa seringkali menggunakan *game online* dan media sosial disaat mengisi waktu luang, dan tidak mendapatkan manfaat yang lebih baik.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti 2019 di MAN 3 Magetan, terlihat bahwa minat belajar siswa di kelas X MAN 3 Magetan kurang aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini ditandai dengan adanya siswa yang tidak memperhatikan materi yang disampaikan guru, lebih mementingkan bermain *smartphone* mereka, serta kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di kelas.⁴ Berdasarkan fenomena tersebut maka peneliti tertarik untuk meneliti apakah *game online* dan media sosial mempengaruhi minat belajar siswa di kelas X MAN 3 Magetan pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Maka peneliti tertarik untuk mengambil judul “Pengaruh Persepsi *Game Online* dan Dampak Penggunaan Media Sosial terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas X MAN 3 Magetan Tahun Ajaran 2021/2022”.

⁴ Observasi peneliti pada tanggal 08 November 2019 di MAN 3 Magetan.

B. BATASAN MASALAH

Banyak faktor atau variabel yang dapat dituangkan dalam penelitian ini. Namun, karena luasnya bidang cakupan dan agar tidak terjadi kerancuan dalam penelitian serta mengingat keterbatasan waktu, tenaga, dan lain sebagainya maka perlu adanya batasan masalah. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah pengaruh *game online* dan media sosial terhadap minat belajar Akidah Akhlak siswa kelas X di MAN 3 Magetan Tahun Ajaran 2021/2022. Adapun batasan variabel yang di buat oleh peneliti antara lain: *Game online* yang meliputi *player unknow battle ground* (PUBG), *mobile legend bang bang* (MLBB), dan *arena of valor* (AOV). Media sosial yang meliputi *facebook*, *twitter*, dan *instagram*. Dan peneliti membatasi minat belajar siswa pada proses pembelajaran Akidah Akhlak.

C. RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana pengaruh persepsi kecanduan *game online* terhadap minat belajar siswa di MAN 3 Magetan kelas X tahun ajaran 2021/2022?
2. Bagaimana pengaruh dampak penggunaan media sosial terhadap minat belajar siswa di MAN 3 Magetan kelas X tahun ajaran 2021/2022?
3. Adakah pengaruh yang signifikan antara persepsi kecanduan *game online* dan dampak penggunaan media sosial terhadap minat belajar siswa di MAN 3 Magetan kelas X tahun ajaran 2021/2022?

D. TUJUAN PENELITIAN

1. Mendeskripsikan pengaruh persepsi kecanduan *game online* terhadap minat belajar siswa di MAN 3 Magetan tahun ajaran 2021/2022
2. Mendeskripsikan pengaruh dampak penggunaan media sosial terhadap minat belajar siswa di MAN 3 Magetan tahun ajaran 2021/2022

3. Mendeskripsikan pengaruh yang signifikan antara persepsi kecanduan *game online* dan media sosial terhadap minat belajar siswa di MAN 3 Magetan tahun ajaran 2021/2022

E. MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diharap dapat membantu menambah referensi terhadap kajian tentang pengaruh *game online* dan media sosial terhadap minat belajar pada siswa.
 - b. Dapat memperluas informasi mengenai pengaruh *game online* dan media sosial terhadap minat belajar siswa
 - c. Dapat digunakan sebagai bahan penelitian selanjutnya
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Lembaga
Penelitian ini diharapkan sebagai pertimbangan dan bahan wacana kedepan bagi kemajuan lembaga terutama dalam bidang pendidikan.
 - b. Bagi Pendidik
Penelitian ini diharapkan menjadi masukan dalam mengatasi kecanduan *game online* dan media sosial untuk meningkatkan minat belajar, agar menjadi siswa yang unggul dan berprestasi.
 - c. Bagi Siswa
Penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi mengenai dampak kecanduan *game online* dan media sosial terhadap minat belajar yang kurang sehingga dapat mencegah kecanduan *game online* dan meningkatkan motivasi belajar yang berdampak terhadap prestasi belajar siswa.

d. Bagi Peneliti

Sebagai bahan latihan penelitian dalam menerapkan teori-teori yang didapat untuk diaplikasikan dalam menjawab permasalahan yang dihadapi dalam dunia pendidikan.

F. SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk memberikan kemudahan dalam memahami terhadap penulisan skripsi ini peneliti menyajikan dalam bentuk beberapa Bab. Adapun pembahasan dalam skripsi ini sebagai berikut.

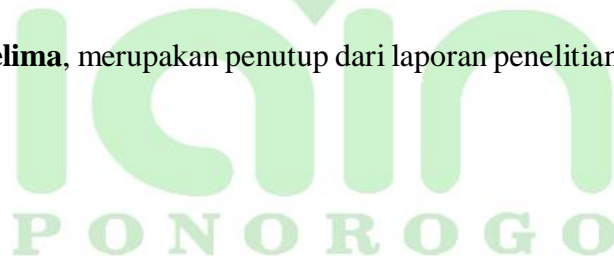
Bab Pertama, adalah pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab Kedua, berisi tentang kajian teori *game online*; media sosial; dan minat belajar, kajian peneliti yang relevan, kerangka berfikir dan pengajuan hipotesis.

Bab Ketiga, Berisi tentang rancangan penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel, definisi operasional variabel penelitian, teknik dan instrumen pengumpulan data, validitas dan reabilitas, dan teknik analisis data.

Bab Keempat, berisi tentang deskripsi statistik, inferensial statistik, dan pembahasan.

Bab Kelima, merupakan penutup dari laporan penelitian yang berisi kesimpulan dan saran.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan judul yang diteliti oleh peneliti yang berjudul pengaruh *game online* dan media sosial peneliti menemukan telaah penelitian terdahulu. Telaah pustaka tersebut yaitu sebagai berikut.

Pertama, skripsi yang ditulis oleh Angela tahun 2013 yang berjudul *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir*. Pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa *game online* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Dimana ketika bermain *game online* seseorang secara tidak langsung akan mempengaruhi motivasi belajarnya dikarenakan waktu dan tenaga yang dipergunakan akan terbanyak dihabiskan untuk bermain daripada belajar.⁵ Jadi dapat disimpulkan bahwa intensitas penggunaan *game online* dapat mempengaruhi motivasi belajar seseorang. Persamaan antara penelitian Angela dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti *game online* pada variabel (X). Perbedaannya pada penelitian Angela hanya menggunakan 2 variabel saja variabel (X) *game online* dan variabel (Y) motivasi belajar sedangkan pada penelitian ini menggunakan 3 variabel (X1) *game online*, (X2) media sosial, dan (Y) minat belajar.

Kedua, skripsi yang ditulis oleh Madya Nefriza Mitra pada 2016 yang berjudul *Pengaruh Bermain Game Online terhadap Hasil Belajar Siswa di SMA Adiyaksa 1 Jambi*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa terdapat pengaruh bermain *game online*

⁵Angela, *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir* (Skripsi: Universitas Mulawarman, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, 2013).

terhadap hasil belajar siswa.⁶ Jadi dapat disimpulkan bahwa *game online* dapat mempengaruhi hasil belajar seorang siswa. Persamaan penelitian Madya Nefriza Mitra dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas mengenai pengaruh *game online* variable (X). Perbedaan penelitian tersebut hanya menggunakan 2 variabel, sedangkan pada penelitian ini menggunakan 3 variabel. Variabel (Y) pada penelitian tersebut adalah hasil belajar, sedangkan pada penelitian ini variabel (Y) adalah minat belajar.

Ketiga, Skripsi yang ditulis oleh Khairul Anwar pada 2011 yang berjudul *Pengaruh Game Online terhadap prestasi belajar siswa*. Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti tersebut adalah metode kuantitatif. Berdasarkan prestasi hasil penelitian ditemukan bahwa terdapat pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa.⁷ Jadi dalam penelitian ini *game online* sangat mempengaruhi prestasi belajar seseorang. Persamaan penelitian Khairul Anwar dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas mengenai pengaruh *game online* variabel (X) peneliti juga sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif, dalam penelitian ini menggunakan uji validitas dan reliabilitas untuk menguji kelayakan instrument. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian disini ialah variabel (Y) “prestasi belajar siswa” sedangkan pada peneliti disini variabel (Y) Minat belajar siswa.

B. Landasan Teori

1. Game Online

a. Pengertian Game Online

Secara bahasa, *game* berasal dari bahasa Inggris yaitu *games* yang artinya permainan. Dalam bahasan ini, permainan adalah sebuah video yang dapat dimainkan oleh pemain melalui alat permainan seperti komputer atau laptop, *gadget/smartphone*

⁶ Madya Nefriza Mitra, *Pengaruh Bermain Game Online terhadap Hasil Belajar Siswa di SMA Adiyaksa 1 Jambi*, (Skripsi: Universitas Jambi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 2016).

⁷ Khairul Anwar, *Pengaruh Game Online terhadap prestasi belajar siswa*, (Skripsi: Universitas Muhammadiyah Surabaya, Fakultas Agama Islam, 2011).

dan konsol. Secara terminologi *game online* berasal dari dua kata, yaitu *game* dan *online*. *Game* adalah permainan dan *online* adalah terhubung dengan internet. *Game* adalah aktivitas yang dilakukan untuk *fun* atau kesenangan, yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah (Kamus Macmillan). Selain itu, *game* membawa arti sebuah kontes, fisik, atau mental, menurut aturan tertentu sebagai hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan. Dalam wikipedia *game online* adalah “*video game is an electronic game that involves human interaction with a user interface to generate visual feedback on a video device* (game adalah sebuah permainan elektronik yang melibatkan interaksi antara pemain dengan *interface game* untuk menghasilkan efek umpan balik secara visual pada perangkat video). Menurut Eddy Liem (Direktur Indonesia *Games*) sebuah komunitas pencinta *games* di Indonesia, mengemukakan bahwa *game online* adalah sebuah *game* atau permainan yang dimainkan secara *online* (via internet), bisa menggunakan PC (*Personal Computer*) atau konsol seperti PS2 dan sejenisnya.⁸

Antonim Tri Setio menyimpulkan *game online* adalah *game* atau permainan yang terhubung dengan koneksi internet atau LAN sehingga pemainnya dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan *game* yang sama.⁹ Menurut Krista Surbakti *game online* adalah permainan video yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan komputer, menggunakan komputer pribadi atau konsol video *game*.¹⁰

Game atau permainan ini tidak sembarang, di dalamnya terdapat berbagai aturan yang harus dipahami oleh penggunanya. Dalam *game* juga perlu adanya skenario agar

⁸ Baby Cher Stores, Teori *Game Online*, di dalam Official Website of Baby Cher Stores. <https://www.scribd.com/doc/91529393/TEORI-Game-Online-Keterampilan-Sosial>, diakses pada 10 Desember 2019.

⁹ Antonim Tri Setio Nugroho, “Defenisi Game dan Jenis-Jenisnya”, Official Website of Antonim Tri Setio Nugroho. <http://chikhungunya.wordpress.com/2011/05/26/definisi-game-dan-jenisjenisnya/>, diakses pada 10 Desember 2019.

¹⁰ Krista Surbakti. Pengaruh *Game Online* Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, (online), Vol. 01, No. 01 Tahun 2017. <http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/download/20/22>, diakses 5 Febuari 2020.

alur permainannya jelas dan terarah. Skenario di sini bisa meliputi setting *map*, level, alur cerita, bahkan efek yang ada dalam *game*.

Schrader dan McCreery menawarkan tiga cara pandang terhadap *games*. Pertama, *games as intervention*, *games* dipandang sebagai *a delivery mechanism* untuk intervensi yang dimaksudkan untuk mengubah melalui proses belajar pemain. Perubahan terjadi sebagai hasil langsung dari pengalaman di dalam *game*. Hasil dari intervensi dapat bersifat positif, misalnya meningkatkan motivasi, abilitas spasial, dan perkembangan keterampilan motorik yang kompleks. Perubahan dapat pula bersifat negatif, misalnya agresi dan adiksi. Kedua, *games* sebagai *interactive tools*. Dalam hal ini *games* berfungsi sebagai simulasi dan model yang menghadirkan pengalaman yang bermakna, yang memungkinkan pemain untuk mencapai sebuah tugas. Dengan demikian *games* berperan sebagai sebuah pendamping dari proses kognitif yang menghasilkan perubahan pada pemain. Ketiga, *games* sebagai lingkungan yang mampu memberikan berbagai aktivitas yang berguna dan bermakna dari aspek pembelajaran. Dalam sudut pandang ini belajar dimaknai sebagai aktivitas yang terjadi di dalam sebuah sistem. Pemain dapat belajar dari sistem, atau dari elemen-elemen lain yang terdapat di dalam *games*.¹¹

Jadi *game online* merupakan permainan yang dimainkan secara daring menggunakan *smartphone*, PC dan laptop yang disambungkan melalui jaringan internet. *Game online* dapat dimainkan sendiri atau secara berkelompok tidak terbatas tempat dan waktu yang digunakan.

b. Indikator Kecanduan *Game Online*

¹¹Rahmat Hidayat. Game-Based Learning: Academic Games sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan. *Jurnal Buletin Psikologi*, Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada, Vol. 26, No. 2 Tahun 2018 (online), https://jurnal.ugm.ac.id/buletinpsikologi_daikses_pada_pukul_11.00 10-01-2020

Aspek seseorang akan kecanduan *game online* sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan *game online* dimasukkan ke dalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik. Ada empat aspek kecanduan *game online*, dijelaskan sebagai berikut.¹²

1) *Compulsion* (kompulsif / dorongan untuk melakukan secara terus menerus).

Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, di mana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menerus bermain *game online*.

2) *Withdrawal* (penarikan diri)

Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Yang dimaksud dalam hal ini adalah seseorang yang tidak bisa menarik dirinya untuk melakukan hal lain kecuali *game online*.

3) *Tolerance* (toleransi)

Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu, yang dalam hal ini adalah bermain *game online*. Dan mayoritas pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.

4) *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan).

Merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena

¹² Wan, C. S., & Chiou, W. B. Psychological motives and online games addiction: A test of flow theory and humanistic needs. *CyberPsychology & Behavior* 2006, 317-324.

mereka hanya terfokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu *game online* kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka, seperti mengakibatkan waktu tidur yang kurang.

c. Jenis-jenis *Game Online*

Game Online memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Jenis-jenis *Game Online* digolongkan menjadi beberapa kategori antara lain.¹³

1) *Cross Platform Online*, merupakan *game* yang dapat dimainkan secara *online* dengan *hardware* yang berbeda, misalnya saja *need for speed undercover* dan *GTA V* yang dapat dimainkan secara *online* dari PC, *mobile phone/gadget/smartphone*, konsol PS4 maupun Xbox 360 (PS4 dan Xbox 360 merupakan *hardware* konsol *game* yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara *online*). Contohnya adalah *Grand Theft Auto V* (*GTA V*).

Pada *game* ini pemain atau *player* dapat bermain sesuai dengan keinginan mereka dan juga dapat bermain sesuai arahan dan *quest* yang diberikan dari pembuat *game* tersebut.

2) *First Person Shooter* (FPS), sesuai judulnya *game* ini mengambil pandangan orang pertama pada *gameplay* permainannya. Sehingga, seolah-olah kita sendiri yang berada dalam *game* tersebut, kebanyakan *game* ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer (di Indonesia permainan jenis ini sering disebut *game* tembak-tembakan). Contohnya adalah *Player Unkwon Battleground* (PUBG).

¹³ Mutia Sulisetyani, "Game Berbasis Jaringan", Official Website of Mutia Sulisetyani. <http://mutiasulisetyani.blogspot.co.id/2016/06/game-berbasis-jaringan.html> diakses paada pukul 08.30 14-12-2019.

Pada game ini developer menyediakan bermacam model permainan antara lain *arcade* yang dimainkan oleh 4 atau lebih dalam kurun waktu dan *map* permainan yang sama. Dan juga ada model *battleground* yang dimainkan oleh 50-100 player dalam waktu dan *map* permainan yang sama. Dalam permainan ini para *player* dituntut untuk bermain sesuai aturan yang disediakan oleh *developer game* tersebut.

- 3) *Real Time Strategy*, merupakan *game* yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya, biasanya pemain memainkan tidak hanya satu 1 karakter saja akan tetapi banyak karakter. Contohnya *game Chesh Rush*.

Dalam game ini player diharuskan menang melawan lawannya dalam hal strategi bermain, karena *game* ini memiliki *genre* strategi. *Game* ini dapat mengasah kemampuan pemain dalam hal berfikir langkah-langkah apa yang harus dilakukan agar dapat mengalahkan lawannya.

d. Dampak positif dan negatif *Game Online*

- 1) Dampak positif dari *game online* bagi pelajar adalah pergaulan siswa akan lebih mudah di awasi oleh orang tua, otak siswa akan lebih aktif dalam berfikir, reflek berfikir dari siswa akan lebih cepat merespon, emosional siswa dapat di luapkan dengan bermain *game*, siswa akan lebih berfikir kreatif.
- 2) Dampak negatif dari *game online* bagi pelajar adalah siswa akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game online*, siswa akan mencuri curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain *game online*, waktu untuk belajar dan membantu orang tua sehabis jam sekolah akan hilang karena bermain *game*, uang jajan atau uang bayar sekolah akan di selewengkan untuk bermain *game online*, lupa waktu, pola makan akan terganggu, emosional siswa juga akan terganggu karena efek *game* ini, jadwal

beribadahpun kadang akan di lalaikan oleh siswa, siswa cenderung akan membolos sekolah demi *game* kasayangan mereka.¹⁴

2. Media Sosial

a. Pengertian Media Sosial

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, penggunaan memiliki arti proses, cara perbuatan memakai sesuatu, atau pemakaian.¹⁵ Penggunaan merupakan kegiatan dalam menggunakan atau memakai sesuatu seperti sarana atau barang. Menurut Ardianto dalam bukunya yang berjudul Komunikasi Massa, tingkat penggunaan media dapat dilihat dari frekuensi dan durasi dari penggunaan media tersebut.¹⁶

Menurut Lometti, Reeves, dan Bybee penggunaan media oleh individu dapat dilihat dari tiga hal, yaitu:

- 1) Jumlah waktu, hal ini berkaitan dengan frekuensi, intensitas, dan durasi yang digunakan dalam mengakses situs.
- 2) Isi media, yaitu memilih media dan cara yang tepat agar pesan yang ingin disampaikan dapat dikomunikasikan dengan baik.
- 3) Hubungan media dengan individu dalam penelitian ini adalah keterkaitan pengguna dengan media sosial.¹⁷

Media sosial sendiri didefinisikan sebuah media *online*, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial,

¹⁴Muhamad Yahya. Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah*, (online), Tahun 2013. <http://jurnalilmiahtp2013.blogspot.com/2013/12/pengaruh-game-online-terhadap-prestasi.html>, diakses 5 februari 2020.

¹⁵ Depdiknas RI, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), hal. 852

¹⁶ Ardianto Elvinaro, Komunikasi Massa: Suatu Pengantar, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2004), hal. 125

¹⁷ Thea Rahmani, 2016, Penggunaan Media Sosial Sebagai Penguasaan Dasar-Dasar Fotografi Ponsel, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, hal. 22

dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Andreas Kaplan dan Michael Haenlein mendefinisikan media sosial sebagai "sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0, dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran *user-generated content*".¹⁸

Media sosial adalah media *online* yang mendukung interaksi sosial. Media Sosial menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif. Beberapa situs media sosial yang populer sekarang ini antara lain: Blog, Twitter, Facebook, Instagram, Path, dan Wikipedia. Definisi lain dari Media Sosial juga di jelaskan oleh Van Dijk media sosial adalah platform media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas maupun berkolaborasi. Karena itu, media sosial dapat dilihat sebagai fasilitator *online* yang menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus sebagai sebuah ikatan sosial.¹⁹

Menurut Shirky media sosial dan perangkat lunak sosial merupakan alat untuk meningkatkan kemampuan pengguna untuk berbagi (*to share*), bekerja sama (*to cooperate*) di antara pengguna dan melakukan tindakan secara kolektif yang semuanya berada diluar kerangka institusional maupun organisasi. Media sosial adalah mengenai menjadi manusia biasa. Manusia biasa yang saling membagi ide, bekerjasama, dan berkolaborasi untuk menciptakan kreasi, berpikir, berdebat, menemukan orang yang bisa menjadi teman baik, menemukan pasangan, dan

¹⁸ Michael Haenlein, Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media". (Business Horizons, 2010), hal. 59–68

¹⁹ Rulli Nasrullah, Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), hal. 11

membangun sebuah komunitas. Intinya, menggunakan media sosial menjadikan kita sebagai diri sendiri.²⁰

Beberapa pengertian di atas tentang penggunaan media sosial maka dapat disimpulkan penggunaan media sosial adalah proses atau kegiatan yang dilakukan seseorang dengan sebuah media yang dapat digunakan untuk berbagi informasi, berbagi ide, berkreasi, berpikir, berdebat, menemukan teman baru dengan sebuah aplikasi *online* yang dapat digunakan melalui *smartphone* dan PC/Laptop yang terhubung dengan internet.

b. Indikator Dampak Penggunaan Media Sosial

Dalam setiap penggunaan media sosial terdapat dampak positif dan negatifnya. Dampak positif negatif dilihat dari bagaimana seseorang itu menggunakannya. Bagi setiap orang terutama pelajar media sosial sangat sekali digemari oleh mereka. Terkadang waktu mereka dihabiskan hanya untuk bermain media sosial. Mereka sampai lupa bahwa selain bermain media sosial mereka juga mempunyai tanggung jawab diluar media sosial itu.

Menurut Ngafifi, kemajuan teknologi akan berpengaruh negatif pada aspek sosial budaya.²¹

- 1) Kemerosotan moral di kalangan warga masyarakat, khususnya di kalangan remaja dan pelajar.
- 2) Kenakalan dan tindak menyimpang di kalangan remaja semakin meningkat semakin lemahnya kewibawaan tradisi-tradisi yang ada di masyarakat.

Kenakalan remaja dan pelajar semakin meningkat dalam berbagai bentuknya,

²⁰ Ibid, 11

²¹ Sulidar Fitri, Dampak Positif dan Negatif Sosial Media Terhadap Perubahan Sosial Anak, Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, (2017), h.120

seperti perkelahian, corat-coret, pelanggaran lalu lintas sampai tindak kejahatan.

- 3) Pola interaksi antar manusia yang berubah. Kehadiran komputer maupun telpon genggam pada kebanyakan rumah tangga golongan menengah ke atas telah merubah pola interaksi keluarga.

Menurut peneliti dampak yang telah disebutkan di atas memang sudah banyak terjadi dikalangan masyarakat terutama pelajar. Banyak dari kalangan pelajar baik SD, SMP, dan SMA yang sudah mengerti dalam menggunakan telepon genggam. Bahkan sudah banyak dari mereka yang juga menggunakan media sosial. Kebanyakan dari mereka ketika sudah memegang handphone tidak lagi fokus terhadap tugas lain atau tanggung jawab lain. Hal ini membuat mereka lalai dalam menyelesaikan tanggung jawabnya. Bahkan ketika berkumpul dengan keluarga pun kebanyakan dari masyarakat justru banyak sekali memegang handphone masing-masing. Bukankah jika sedang berkumpul dengan keluarga seharusnya lebih banyak berbincang dan berbagi cerita serta bercanda tawa dengan keluarga. Ini justru dalam kalangan masyarakat pun sekarang lebih mengutamakan handphone nya dibandingkan berbincang-bincang dengan keluarga.

Dampak tersebut tergantung bagaimana setiap orang bisa mengaturnya agar tidak berat sebelah. Dibalik dampak negatif penggunaan media sosial ada juga dampak positif yang terdapat didalamnya. Menurut kutipan Nisa Khairuni dalam jurnal edukasi yaitu:²²

- 1) Anak dapat belajar cara beradaptasi.
- 2) Anak dapat belajar bersosialisasi dengan publik.

²² Nisa Khairuni, (2016), Dampak Positif dan Negatif Sosial Media Terhadap Pendidikan, *Jurna Edukasi* Vol 2 No 1, Januari, h.

- 3) Dapat mengelola jaringan pertemanan (memperbanyak teman atau bertemu kembali dengan teman lama).
- 4) Memudahkan anak dalam kegiatan belajar.
- 5) Dapat menjadi sarana berdiskusi dengan teman mengenai tugas-tugas sekolah.

c. Jenis Media Sosial

1) Aplikasi Media Sosial Berbagi Video (*Video Sharing*).

Aplikasi berbagi video tentu sangat efektif untuk menyebarkan beragam program pemerintah. Program tersebut dapat berupa kunjungan atau pertemuan di lapangan, keterangan pemerintah, diskusi publik tentang suatu kebijakan, serta berbagai usaha dan perjuangan pemerintah melaksanakan program-program perdagangan. Selain itu, tentu saja sebelum penyebaran, suatu video memerlukan tahap verifikasi sesuai standar berlaku. Sebaliknya, pemerintah juga perlu memeriksa, membina serta mengawasi video yang tersebar di masyarakat yang terkait dengan program perdagangan pemerintah. Sejauh ini, dari beragam aplikasi video sharing yang beredar setidaknya ada tiga program yang perlu diperhatikan, terkait dengan jumlah user dan komunitas yang telah diciptakan oleh mereka yakni YouTube.

2) Aplikasi Media Sosial Mikroblog.

Aplikasi mikroblog tergolong yang paling gampang digunakan di antara program-program media sosial lainnya. Peranti pendukungnya tak perlu repot menggunakan telepon pintar, cukup dengan menginstal aplikasinya dan jaringan internet. Aplikasi ini menjadi yang paling tenar di Indonesia setelah Facebook.

Ada dua aplikasi yang cukup menonjol dalam masyarakat Indonesia, yakni Twitter dan Tumblr.

3) Aplikasi Berbagi Foto.

Aplikasi jaringan berbagi foto sangat populer bagi masyarakat Indonesia. Sesuai karakternya, aplikasi ini lebih banyak menyebarkan materi komunikasi sosial yang lebih santai, tidak serius, kadang-kadang banyak mengandung unsur-unsur aneh, eksotik, lucu, bahkan menyeramkan. Sebab itulah, penyebaran program pemerintah juga efektif dilakukan lewat aplikasi ini. Tentu saja, materi yang disebarkan juga harus menyesuaikan karakter aplikasi ini. Materi itu dapat berupa kunjungan misi perdagangan ke daerah yang unik, eksotik, pasar atau komunitas perdagangan tertentu. Beberapa aplikasi yang cukup populer di Indonesia antara lain Pinterest, Picasa, Flickr dan Instagram.²³

d. Fungsi Media Sosial

Media sosial memiliki beberapa fungsi sebagai berikut.²⁴

- 1) Media sosial adalah media yang didesain untuk memperluas interaksi sosial manusia menggunakan internet dan teknologi web.
- 2) Media sosial berhasil mentransformasi praktik komunikasi searah media siaran dari satu institusi media ke banyak audien “*one to many*”, menjadi praktik komunikasi dialogis antar banyak audien “*many to many*”.
- 3) Media sosial mendukung demokratisasi pengetahuan dan informasi. Mentransformasi manusia dari pengguna isi pesan menjadi pembuat pesan itu sendiri.

e. Manfaat Media Sosial

²³ Tim Pusat Humas Kementerian Perdagangan RI, Panduan Optimalisasi Media Sosial, hal. 65-82

²⁴ Tim Pusat Humas Kementerian Perdagangan RI, Panduan Optimalisasi Media Sosial, hal. 65-82

Media sosial merupakan bagian dari sistem relasi, koneksi dan komunikasi. Berikut ini sikap yang harus kita kembangkan terkait dengan peran, dan manfaat media sosial.²⁵

1) Sarana belajar, mendengarkan, dan menyampaikan.

Berbagai aplikasi media sosial dapat dimanfaatkan untuk belajar melalui beragam informasi, data dan isu yang termuat di dalamnya. Pada aspek lain, media sosial juga menjadi sarana untuk menyampaikan berbagai informasi kepada pihak lain. Konten-konten di dalam media sosial berasal dari berbagai belahan dunia dengan beragam latar belakang budaya, sosial, ekonomi, keyakinan, tradisi dan tendensi. Oleh karena itu, benar jika dalam arti positif, media sosial adalah sebuah ensiklopedi global yang tumbuh dengan cepat. Dalam konteks ini, pengguna media sosial perlu sekali membekali diri dengan kekritisan, pisau analisa yang tajam, perenungan yang mendalam, kebijaksanaan dalam penggunaan dan emosi yang terkontrol.

2) Sarana dokumentasi, administrasi dan integrasi.

Berbagai aplikasi media sosial pada dasarnya merupakan gudang dan dokumentasi beragam konten, dari yang berupa profil, informasi, reportase kejadian, rekaman peristiwa, sampai pada hasil-hasil riset kajian. Dalam konteks ini, organisasi, lembaga dan perorangan dapat memanfaatkannya dengan cara membentuk kebijakan penggunaan media sosial dan pelatihannya bagi segenap karyawan, dalam rangka memaksimalkan fungsi media sosial sesuai dengan target-target yang telah dicanangkan. Beberapa hal yang bisa dilakukan dengan media sosial, antara lain membuat blog organisasi, mengintegrasikan berbagai lini di perusahaan, menyebarkan konten yang relevan sesuai target di

²⁵ Ibid, 34

masyarakat, atau memanfaatkan media sosial sesuai kepentingan, visi, misi, tujuan, efisiensi, dan efektifitas operasional organisasi.

3) Sarana perencanaan, strategi dan manajemen.

Akan diarahkan dan dibawa ke mana media sosial, merupakan domain dari penggunaannya. Oleh sebab itu, media sosial di tangan para pakar manajemen dan marketing dapat menjadi senjata yang dahsyat untuk melancarkan perencanaan dan strateginya. Misalnya saja untuk melakukan promosi, menggaet pelanggan setia, menghimpun loyalitas customer, menjajaki market, mendidik publik, sampai menghimpun respons masyarakat.²⁶

4) Sarana kontrol, evaluasi dan pengukuran.

Media sosial berfaedah untuk melakukan kontrol organisasi dan juga mengevaluasi berbagai perencanaan dan strategi yang telah dilakukan. Ingat, respons publik dan pasar menjadi alat ukur, kalibrasi dan parameter untuk evaluasi. Sejauh mana masyarakat memahami suatu isu atau persoalan, bagaimana prosedur-prosedur ditaati atau dilanggar publik, dan seperti yang diinginkan masyarakat, dapat dilihat langsung melalui media sosial. Pergerakan keinginan, ekspektasi, tendensi, opsi dan posisi pemahaman publik dapat terekam dengan baik di dalam media sosial. Oleh sebab itu, media sosial juga dapat digunakan sebagai sarana preventif yang ampuh dalam memblok atau memengaruhi pemahaman publik.

3. Minat Belajar

a. Pengertian minat belajar

²⁶ Ibid, 37

Secara bahasa minat berarti “kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu”.²⁷ Minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengengang beberapa aktivitas. Seseorang yang berminat terhadap aktivitas akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten dengan rasa senang. Dengan kata lain, minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat.²⁸ Perhatian bersifat lebih sementara dan ada hubungannya dengan minat. Perbedaannya adalah minat sifatnya menetap sedangkan perhatian sifatnya sementara, adakalanya timbul adakalanya menghilang.²⁹

Suatu Minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subyek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut.³⁰ Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian.³¹

Menurut Gagne belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai.³² Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan.³³ Bukti bahwa seseorang telah belajar ialah

²⁷ Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), ed. 3, cet. 4, hal 707-708.

²⁸ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), cet. 2, hal. 168.

²⁹ Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), cet. 23 hal. 28.

³⁰ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2003), cet. 3, hal 108

³¹ Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009), cet. 4, hal 121.

³² Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), cet. 3, hal. 10.

³³ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008), cet. 8, hal. 28.

terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti.³⁴ Hakikat perbuatan belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang diniati dan disadarinya.³⁵

Belajar merupakan kegiatan mental yang tidak dapat disaksikan dari luar. Apa yang sedang terjadi dalam diri seseorang yang sedang belajar, tidak dapat diketahui secara langsung hanya dengan mengamati orang itu. Bahkan, hasil belajar orang itu tidak langsung kelihatan, tanpa orang itu melakukan sesuatu yang menampakkan kemampuan yang telah diperoleh melalui belajar.³⁶ Belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan sejumlah perubahan dalam pengetahuan-pemahaman, keterampilan, dan nilai-sikap. Perubahan itu bersifat secara relatif konstan dan berbekas.³⁷

Dari pengertian minat dan belajar sebagaimana yang telah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah sesuatu keinginan atau kemauan yang disertai perhatian dan keaktifan yang disengaja yang akhirnya melahirkan rasa senang dalam perubahan tingkah laku, baik berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan.

b. Indikator Minat Belajar

Minat belajar pada siswa dapat diketahui melalui beberapa indikator, antara lain yaitu sebagai berikut:³⁸

- 1) Perasaan senang.

³⁴*Ibid.*, hal. 30.

³⁵Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2008), cet. 9, hal. 40.

³⁶W.S. Winkel, *Psikologi Pengajaran*, (Yogyakarta: Media Abadi, 2007), cet. 10, hal. 58.

³⁷*Ibid.*, hal. 59.

³⁸ Safari, *Indikator Minat Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta.Berbagi) 2003.

Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari bidang tersebut.

2) Ketertarikan siswa.

Berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

3) Perhatian siswa.

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Siswa yang memiliki minat pada objek tertentu, dengan sendirinya memperhatikan objek tersebut.

4) Keterlibatan siswa.

Ketertarikan seseorang dengan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut.

c. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Salah satu pendorong dalam keberhasilan belajar adalah minat terutama minat yang tinggi. Minat itu tidak muncul dengan sendirinya akan tetapi banyak faktor yang dapat mempengaruhi munculnya minat. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa antara lain.³⁹

1. Teman Pergaulan

Melalui pergaulan seseorang akan dapat terpengaruh arah minatnya oleh teman-temannya, khususnya teman akrabnya. Khusus bagi remaja, pengaruh

³⁹ Slameto., Belajar Dan Faktor Faktor Yang Mempengaruhinya. (Jakarta: Rineke Cipta, 2010)

teman ini sangat besar karena dalam pergaulan itulah mereka memupuk pribadi dan melakukan aktifitas bersamasama untuk mengurangi ketegangan dan kegoncangan yang mereka alami.

2. Lingkungan

Melalui pergaulan seseorang akan terpengaruh minatnya. Lingkungan sangat berperan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Lingkungan adalah keluarga yang mengasuh dan membesarkan anak, sekolah tempat mendidik, masyarakat tempat bergaul, juga tempat bermain sehari-hari dengan keadaan alam dan iklimnya, flora serta faunanya. Besar kecilnya pengaruh lingkungan terhadap pertumbuhan dan perkembangan bergantung kepada keadaan lingkungan anak itu sendiri serta jasmani dan rohaninya.

3. Hobi

Bagi setiap orang hobi merupakan salah satu hal yang menyebabkan timbulnya minat. Sebagai contoh, seseorang yang memiliki hobi terhadap matematika maka secara tidak langsung dalam dirinya timbul minat untuk menekuni ilmu matematika, begitupun dengan hobi yang lainnya. Dengan demikian, faktor hobi tidak bisa dipisahkan dari faktor minat. Dengan adanya pengaruh globalisasi hobi seseorang juga mengalami perubahan dan *game online* dijadikan hobi kebanyakan orang pada zaman sekarang ini.

4. Media Masa

Semua hal yang ditampilkan di media masa, baik media cetak atau pun media elektronik, dapat menarik dan merangsang khalayak untuk memperhatikan dan menirunya. Pengaruh tersebut menyangkut istilah, gaya hidup, nilai-nilai, dan juga perilaku sehari-hari. Minat khalayak dapat terarah pada apa yang dilihat, didengar, atau diperoleh dari media massa. Media masa

mengalami kemajuan yang menimbulkan media yang dapat diakses melalui jaringan internet dan dapat terhubung dengan berbagai macam orang.

d. Fungsi minat dalam belajar

Fungsi minat dalam belajar adalah sebagai kekuatan yang mendorong siswa untuk belajar. Siswa yang berminat kepada pelajaran terdorong terus untuk tekun belajar, berbeda dengan siswa yang sikapnya hanya menerima pelajaran. Mereka hanya tergerak untuk mau belajar tetapi sulit untuk terus tekun karena tidak ada pendorongnya. Minat mampu membangkitkan motivasi siswa. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan oleh Sri Esti Wuryani Djiwandono bahwa salah satu cara yang kelihatan logis untuk memotivasi siswa adalah dengan menghubungkan pengalaman belajar dengan minat siswa.⁴⁰

C. Kerangka Berfikir

Menurut Uma Sekaran dalam buku Sugiono, kerangka berfikir adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.⁴¹

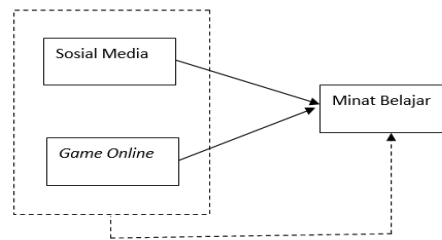
Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Jadi secara teoritis dapat dijelaskan hubungan antar variabel independen dan dependen.⁴² Berdasarkan kajian teoritis dan kajian penelitian terdahulu, maka penulis membuat kerangka berfikir berikut ini.

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

⁴⁰ Sri Esti Wuryani Djiwandono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Grasindo, 2008), cet. 4, hal. 365.

⁴¹ Sugiyono, *metode penelitian pendidikan: pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 91.

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), 60.



Dari gambar diatas dapat disimpulkan bahwa antara variabel bebas *Game Online* (X1) dan Media Sosial (X2) masing-masing atau secara sendiri sendiriberpengaruh terhadap variabel terikat minat belajar Akidah Akhlak (Y),kemudian variabel bebas bersama-sama juga berpengaruh terhadap variabel terikat.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan proposisi yang akan diuji keberlakuanya, atau merupakan suatu jawaban sementara atas pertanyaan penelitian. Adapun hipotesis yang akan diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. **Ha:** ada pengaruh *game online* terhadap minat belajar siswa di kelas X MAN 3 Magetan.
2. **Ha:** Ada pengaruh media sosial terhadap minat belajar siswa di kelas X MAN 3 Magetan.
3. **Ha:** Terdapat pengaruh yang signifikan *game online* dan media sosial terhadap minat belajar siswa di kelas X MAN 3 Magetan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian adalah proses pemikiran dan penentuan matang tentang hal-hal yang akan dilakukan.⁴³ Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian kuantitatif, yaitu penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu.⁴⁴ Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling*, yaitu merupakan metode pengambilan sampel bila objek yang akan diteliti atau sumber data sangat luas, maka pengambilan sampelnya berdasarkan daerah populasi yang telah ditetapkan. Pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian angket dan dokumentasi, analisis dan bersifat kuantitatif statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.⁴⁵

Dilihat dari jenis datanya, penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif yakni penyelidikan tentang masalah kemasyarakatan atau kemanusiaan yang didasarkan pada pengujian suatu teori yang tersusun atas variabel-variabel, diukur dengan bilangan-bilangan, dan dianalisis dengan prosedur statistika.⁴⁶ Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data secara kuantitatif yang menggunakan analisis regresi *linier multiple* (dua variabel bebas), yaitu suatu teknik statistik parametrik yang digunakan untuk menguji pertemuan 2 buah prediktor (X1 dan X2) dengan variabel kriterium (Y).⁴⁷ Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau

⁴³ Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), 100.

⁴⁴ *Ibid.*, 115.

⁴⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 121.

⁴⁶ Rachmat Trijono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Papas Sinar Sinanti, 2015), 17.

⁴⁷ Tulus Winarsunu, *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan* (Malang: UMM Press, 2002), 200.

kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.⁴⁸ Variabel penelitian ini:

1. Variabel independen (variabel bebas) variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).⁴⁹ Variabel independen dalam penelitian ini adalah *game online* (X1) dan media sosial (X2).
2. Variabel dependen (terikat) variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas.⁵⁰ Variabel dependen dalam penelitian ini adalah minat belajar (Y) siswa kelas X di MAN 3 Magetan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini bertempat di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 3 Magetan. MAN 3 Magetan beralamatkan di jalan raya Turi desa Turi kecamatan Panekan kabupaten Magetan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan populasi dari kelas X di MAN 3 Magetan.

Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 3 Magetan adalah lembaga pendidikan setingkat SMA yang bergerak dibidang pendidikan agama dan umum, MAN 3 Magetan beralamat di Desa Turi, Kecamatan Panekan, Kabupaten Magetan. MAN 3 Magetan didirikan dan mulai beroperasi pada tahun 1997, walaupun usianya masih tergolong muda tetapi berbagai prestasi sudah dicapai antara lain juara III Lomba UKS tingkat Provinsi yang diadakan oleh Departemen Agama Wilayah Jawa Timur.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Untuk memperoleh sejumlah data yang diperlukan di dalam penelitian ini, maka diperlukan sumber dari objek penelitian yang disebut populasi. Populasi adalah

⁴⁸ Rachmat Trijono, Metodologi Penelitian Kuantitatif, 31.

⁴⁹ Andhita Dessy Wulansari, Penelitian Pendidikan: Suatu Pendekatan Praktik dengan Menggunakan SPSS (Ponorogo: STAIN Po PRESS, 2012), 59.

⁵⁰ Ibid., 60.

keseluruhan aspek tertentu dari ciri, fenomena atau konsep yang menjadi pusat perhatian.⁵¹ Menurut Suharsimi Arikunto, populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian.⁵² Sedangkan menurut Sugiyono, populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁵³

Dari beberapa pendapat di atas, penulis berpandangan bahwa populasi adalah keseluruhan responden yang akan menjadi sasaran penelitian. Maka, dalam penelitian diperlukan populasi yang akan digunakan sebagai sumber data dalam penelitian. Populasi menggambarkan berbagai karakteristik subjek penelitian untuk kemudian menentukan pengambilan sampel.

Berdasarkan pemahaman tersebut, maka penentuan populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di kelas X, yaitu kelas X MIPA 1, kelas X MIPA 2, Kelas X MIPA 3, kelas X ISS 1, kelas X ISS 2, kelas X ISS 3, kelas X Agama 1 dan kelas X Agama 2. Jumlah dari seluruh kelas adalah siswa laki-laki sebanyak 82 dan siswa perempuan sebanyak 119, jadi total seluruh siswa kelas X di MAN 3 Magetan adalah 201 siswa.

Tabel 3.1 Jumlah populasi dan sampel

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	X MIPA 1	25
2.	X MIPA 2	25
3.	X MIPA 3	25

⁵¹ Muhammad Arif Tiro, *Dasar-Dasar Statistika* (Cet. II; Makassar: UNM, 2004), h. 3.

⁵² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek* (Cet. XIII; Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 108.

⁵³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Cet. IV; Bandung: Alfabeta, 2008), h. 297.

4.	X IIS 1	25
5.	X IIS 2	25
6.	X IIS 3	25
7.	X AGAMA 1	26
8.	X AGAMA 2	25
Jumlah		201

2. Sampel

Menurut Suharsimi Arikunto, sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti.⁵⁴ Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁵⁵ Dalam penelitian, pengambilan sampel yang tepat merupakan langkah awal dari keberhasilan penelitian, karena dengan pemilihan sampel yang dilakukan dengan tidak benar akan menghasilkan temuan-temuan yang kurang memenuhi sarannya.⁵⁶

Arikunto menyarankan mengambil semua sampel apabila subjeknya kurang dari 100, Sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Tetapi jika populasinya lebih dari 100 maka dapat diambil 10%-15% atau 20%-25% atau lebih.⁵⁷

Berdasarkan teori di atas, maka peneliti memutuskan memakai teknik *random sampling* dengan alasan karena jumlah populasi yang cukup banyak dari populasi siswa kelas X 201 siswa maka penetapan sampel pada penelitian ini sebanyak 25% dari populasi yaitu 50 responden. Besarnya sampel ditentukan oleh banyaknya data

⁵⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013), h. 174

⁵⁵ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Cet. XXII; Bandung: Alfabeta, 2015), h. 118.

⁵⁶ Joko Subagyo, *Metode Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h. 29.

⁵⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 1998), h. 109.

atau observasi dalam sampel itu. Teknik pengambilan sampel atau teknik *sampling* adalah suatu teknik atau cara mengambil sampel yang representatif dari populasi.⁵⁸

Dalam pengambilan sampel ini, peneliti menggunakan teknik *cluster random sampling*, yaitu merupakan metode pengambilan sampel bila objek yang akan diteliti atau sumber data sangat luas, maka pengambilan sampelnya berdasarkan daerah populasi yang telah ditetapkan. Cara yang digunakan untuk memilih sampel menggunakan undian di setiap kelas. Jadi, sampel yang diperoleh 25% dari 201, jumlah sampelnya adalah 50.⁵⁹

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik pengumpulan data

Peneliti dalam mengumpulkan data menggunakan teknik sebagai berikut.

a. Observasi

Observasi merupakan kegiatan pemuatan penelitian terhadap suatu objek. Observasi dibedakan menjadi 2 yaitu partisipan dan non-partisipan. Observasi partisipan adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan penginderaan di mana peneliti terlibat keseharian informan. Observasi non-partisipan adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian tanpa terlibat langsung dalam keseharian informan.⁶⁰ Keseharian informan dalam penelitian ini meliputi minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

Dalam melakukan observasi, peneliti menggunakan metode non-partisipan. Peneliti memilih hal-hal yang diamati dan mencatat hal-hal yang berkaitan

⁵⁸ Subana dan Moersetyo Rahadi, *Statistik Pendidikan* (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2005), h. 25-26.

⁵⁹ *Ibid*, h 25-26.

⁶⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 204.

dengan penelitian. Observasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah minat belajar siswa pada proses belajar.

b. Kuesioner (angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Selain itu, kuesioner juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas. Kuesioner dapat berupa pertanyaan atau pernyataan tertutup/terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos atau internet.⁶¹

Menurut Husein Umar, metode angket adalah cara pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan tertulis kepada responden untuk memperoleh informasi dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal yang telah diketahuinya.⁶²

Jadi dengan metode angket ini penulis mengumpulkan sejumlah daftar pertanyaan tertulis kepada responden tentang *game online* (X1), dan sosial media (X2). Peneliti menggunakan jenis angket tertutup yaitu angket yang sudah disediakan alternatif jawaban sehingga responden tinggal memilih. Pertanyaan dalam angket berpedoman pada indikator dari variabel penelitian yang dijabarkan dalam beberapa butir soal.

Dalam penelitian ini menggunakan skala likert, menurut Riduwan dan Sunarto “skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi

⁶¹ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2016), 199.

⁶² Husein Umar, Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014),

seseorang tentang kejadian atau gejala sosial”. Dalam bentuk pengukuran ini terdiri dari empat alternatif jawaban yaitu selalu, sering, jarang dan jarang.⁶³

Tabel 3.2 Penskoran kuesioner persepsi kecanduan *game online*, dampak penggunaan sosial media dan minat belajar

NO	Jawaban	Skor
1	Selalu	4
2	Sering	3
3	Jarang	2
4	Tidak pernah	1

2. Instrumen pegumpulan data

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dengan cara melakukan pengukuran. Cara ini dilakukan untuk memperoleh data yang objektif yang diperlukan untuk menghasilkan kesimpulan penelitian yang objektif pula. Data yang diperlukan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Data tentang penggunaan *game online* siswa di kelas X MAN 3 Magetan
2. Data tentang penggunaan media sosial siswa di kelas X MAN 3 Magetan
3. Data tentang minat belajar siswa di kelas X MAN 3 Magetan

Untuk pengumpulan data tentang penggunaan *game online* (X1) dan media sosial (X2) menggunakan angket, minat belajar siswa (Y) melalui angket dan dokumentasi yang diambil dari luar kelas dalam proses belajar mengajar.

⁶³ Riduwan dan Sunarto, Pengantar Statistika (Bandung: CV Alfabeta, 2007), h 20.

Tabel 3.3 Kisi-kisi angket *game online*, media sosial dan minat belajar

No	Variabel	Indikator	Nomor soal
1.	<i>Game online</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Kompulsif / dorongan untuk melakukan secara terus menerus 	1, 2
		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Withdrawal</i> (penarikan diri) 	3, 4
		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Tolerance</i> (toleransi) 	5, 6
		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Interpersonal and health-related problems</i> (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan). 	7, 8
2.	Media sosial	<ul style="list-style-type: none"> • Kemerosotan moral 	9, 10
		<ul style="list-style-type: none"> • Kenakalan 	11, 12
		<ul style="list-style-type: none"> • Pola interaksi antar manusia 	13, 14
3.	Minat belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Perasaan senang 	15, 16
		<ul style="list-style-type: none"> • Ketertarikan siswa 	17, 18
		<ul style="list-style-type: none"> • Perhatian siswa 	19, 20
		<ul style="list-style-type: none"> • Keterlibatan siswa 	21, 22

E. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data diperoleh dari responden atau sumber data lain yang terkumpul yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang diajukan. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik.⁶⁴

⁶⁴ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, 207.

Analisis data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan bantuan program komputer yaitu program Microsoft Exel 2007 dan *Statistical Product and Services Solution* (SPSS versi 25). Adapun analisis data dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Tahap Pra Penelitian

a. Uji Validitas Instrumen

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dengan demikian data yang valid adalah data “yang tidak berbeda” antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek penelitian.⁶⁵

Secara mendasar, validitas adalah keadaan yang menggambarkan tingkat instrumen yang bersangkutan mampu mengukur apa yang diukur. Suatu tes disebut valid apabila tes tersebut dapat mengukur apa yang hendak dan seterusnya diukur. Jadi validitas itu merupakan tingkat ketepatan tes tersebut dalam mengukur materi dan perilaku yang harus diukur.

Peneliti mengukur data sesuai dengan yang terjadi pada siswa kelas X di MAN 3 Magetan.

Gambar 3.1 Rumus uji validitas

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

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N : Jumlah responden

ΣX : Jumlah seluruh nilai X

⁶⁵ Ibid, 363.

ΣY : Jumlah seluruh nilai Y

XY : Jumlah hasil perkalian antara X dan Y

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas berhubungan dengan masalah kepercayaan. Suatu tes dapat mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Maka pengertian reabilitas tes, berhubungan dengan masalah ketetapan hasil tes.⁶⁶

Gambar 3.2 Rumus uji reliabilitas

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

Keterangan:

r_{11} = koefisien realibilitas instrumen

k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\Sigma \sigma_i^2$ = total varians butir pertanyaan

σ_t^2 = total varian

Jika nilai $r_{11} > r_{tabel}$, maka instrumen penelitian dinyatakan reliabel.

2. Tahap Analisis Hasil Penelitian

a. Uji Asumsi

1) Uji normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah sebuah model regresi, variabel dependen, variabel independen atau keduanya mempunyai distribusi data normal atau mendekati normal, untuk mengetahui dapat diuji dengan menggunakan *Microsoft Exel 2007* dan *Statistical Product And Services Solution (SPSS versi 25)*.⁶⁷ Dasar pengambilan keputusan adalah jika $\text{sig} > \alpha$ maka diterima H_0 yang artinya residual berdistribusi normal.

⁶⁶ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2002), 86.

⁶⁷ Duwi Prayitno, *SPSS Handbook Analisis Data & Penyelesaian Kasus-Kasus Statistik* (Yogyakarta: MediaKom, 2016), 109.

Gambar 3.3 Rumus uji normalitas

$$D_{max} = \left\{ \frac{f_t}{n} - \left[\frac{f_{k_i}}{n} - (p \leq z) \right] \right\}$$

Dimana

N = Jumlah data

fi = Frekuensi

fki = frekuensi kumulatif

$z = \frac{y - \mu}{\sigma}$

Dtabel = $D\alpha(n)$

Keputusan: Tolak H0 apabila Dhitung \geq Dtabel

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah suatu prosedur uji statistik yang bertujuan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel yang telah diambil berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Dengan kata lain, uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui bahwa himpunan data yang sedang diteliti memiliki karakteristik yang sama atau tidak. Berbeda dengan pengujian hipotesis perbedaan dua populasi berdasarkan rata-ratanya, pengujian hipotesis perbedaan dua populasi berdasarkan varian dapat lebih memberikan jawaban hipotesis yang benar dalam kondisi tertentu.⁶⁸

⁶⁸ Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. Dasar-Dasar Statistik.Penelitian. (Yogyakarta: Gramasurya 2017), 115.

Gambar 3.4 Rumus uji homogenitas

$$F_{hitung} = \frac{F_{pembilang}}{F_{penyebut}}$$

Dengan

$$F_{pembilang} = \frac{[\frac{((\sum y)^2/n)_{total}}{k-1}] - \frac{[(\sum Y)_{total}]^2}{[(n)_{total}]}}{[k-1]}$$

Dimana:

k= jumlah variabel yang diuji

n= jumlah data $y = |y - \bar{y}|$

Ftabel = $F_{\alpha}(k-1; N_{total}-1)$

keputusan: tolak H_0 apabila $F_{hitung} \geq F_{tabel}$

3) Uji Heteroskedastisitas

Uji Heteroskedastisitas digunakan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varian dan residual pada suatu pengamatan yang lain. Model regresi yang baik adalah tidak terjadi heteroskedastisitas.⁶⁹ Metode pengujian yang digunakan adalah uji korelasi *Spearman* yaitu melakukan korelasi *absolut* residual dengan masing-masing variabel independen dengan *absolut* residual $> 0,05$ maka tidak terjadi heteroskedastisitas.⁷⁰

Gambar 3.5 Rumus uji heteroskedastisitas

$$\text{Ln}(\varepsilon_i^2) = \beta_0 + \beta \text{Ln}X_i + u_i$$

Keterangan :

Ln = regresi

ε_i^2 = kuadrat nilai unstandardized residual dari uji regresi

β_0 = konstanta regresi

$\beta \text{Ln}(X_i)$ = konstanta regresi variabel independen

u_i = residual tes

⁶⁹ Duwi Prayitno, *SPSS Handbook Analisis Data & Penyelesaian Kasus-Kasus Statistik* (Yogyakarta:MediaKom, 2016), 117.

⁷⁰ *Ibid.*, 122.

4) Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas digunakan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi yang tinggi antar variabel independen. Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi yang tinggi di antara variabel bebas. Metode pengujian yang digunakan yaitu dengan melihat nilai *Inflation Factor* (VIF) dan *Tolerance* pada model regresi. Jika nilai VIF < 10 dan *Tolerance* > 0,1 maka model regresi bebas dari multikolinearitas.⁷¹

Gambar 3.6 Rumus uji multikolinearitas

VIF (Faktor Inflasi Ragam)

$$VIF_i = \frac{1}{1 - R_i^2}$$

R_i^2 = Adalah koefisien determinasi dari regresi variabel bebas ke-i

$VIF_i > 10$ Indikasi Multikolinearitas

b. Uji Hipotesis

Analisis regresi berganda adalah analisis tentang suatu perluasan dari teknik regresi apabila terdapat lebih dari satu variabel bebas untuk mengadakan prediksi terhadap variabel terikat.

Analisis ini digunakan untuk mengetahui apakah ada pengaruh *game online* (X1) dan sosial media (X2) terhadap minat belajar (Y) siswa kelas X MAN 3 Magetan tahun ajaran 2021/2022 secara simultan. Adapun analisis regresi tersebut dimasukkan dalam persamaan sebagai berikut:

⁷¹ Duwi Prayitno, *SPSS Handbook Analisis Data & Penyelesaian Kasus-Kasus Statistik* (Yogyakarta:MediaKom, 2016),116.

$$Y = \alpha + b_1X_1 + b_2X_2$$

Keterangan

Y = Minat belajar

α = konstanta

b_1, b_2 = koefisien regresi dari variabel bebas

X_1 = *Game online*

X_2 = Sosial Media

c. Uji Hipotesis

Langkah selanjutnya dalam melakukan analisis data yaitu melakukan hipotesis.

1) Uji t

Untuk mengetahui variabel bebas terhadap variabel terikat secara persial, maka dilakukan dengan menggunakan rumus uji t sebagai berikut:

$$T_{hitung} = \frac{r_1\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r_1^2}}$$

Langkah selanjutnya dengan membandingkan t (hitung) dengan t (tabel) dengan taraf signifikan 5% (0.05) taraf signifikan adalah kesalahan dalam menerima atau menolak hipotesis. Dapat di tarik kesimpulan apakah hipotesis nol (H_0) atau hipotesis alternatif (H_a) tersebut diterima atau di tolak.

Ketentuan atau kriteria untuk penerimaan dan penolakan suatu hipotesis adalah:

- a) Nilai t (hitung) > t (tabel), maka nilai hipotesis nol (H_0) di tolak dan hipotesis alterbatif (H_a) diterima.
- b) Nilai t (hitung) < t(tabel) maka nilai hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak.

2) Uji f

Untuk mengetahui pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat secara simultan, maka dilanjutkan uji F. Rumus yang di gunakan sebagai berikut.⁷²

$$F = \frac{R^2 / k}{(1-R^2)(n-k-1)}$$

Keterangan:

F = pendekatan distribusi probabilitas

R = koefisien regresi

N = jumlah data (sampel)

K = jumlah variabel bebas

Langkah selanjutnya adalah dengan cara membandingkan F (hitung) dengan F (tabel) dengan taraf signifikan 5% (0.05) taraf atau tingkat signifikan adalah kesalahan dalam menerima atau menolak hipotesis, dengan ketentuan:

- a) $F(\text{hitung}) > F(\text{tabel})$ berarti hipotesis alternatif H_a diterima
- b) $F(\text{hitung}) < F(\text{tabel})$ berarti hipotesis alternative H_a ditolak

Jika $F(\text{hitung}) > F(\text{tabel})$ maka H_0 ditolak H_a diterima. Hal ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) secara simultan, sedangkan apabila $F(\text{hitung}) < F(\text{tabel})$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, hal ini berarti tidak terdapat pengaruh yang sidnifikan antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) secara simultan.

3) Garis regresi

Regresi merupakan suatu metode analisis statistik yang digunakan dalam melihat pengaruh antara dua atau lebih variabel. Metode ini sifatnya fungsional

⁷² Riduwan, Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian, (Bandung: Alfabeta, 2010), h 124.

dengan model matematis. Terdapat dua bagian variabel pada analisis regresi, di antaranya variabel respons atau bergantung dan variabel penduga atau bebas.⁷³

Regresi dibagi menjadi dua jenis di antaranya adalah regresi sederhana dan berganda. Regresi sederhana terbagi menjadi dua yaitu linier sederhana dan nonlinier sederhana, sedangkan regresi berganda juga dibagi menjadi dua bagian yaitu linier berganda dan non linier berganda.⁷⁴

Analisis Regresi Linier Berganda Menguji hubungan/pengaruh lebih dari satu variabel independen terhadap satu variabel dependen⁷⁵, dengan formulasi umum :

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + \dots + b_nX_n + e$$

Keterangan :

Y = variabel dependen (Loyalitas)

a = konstanta

b₁ = koefisien regresi X₁,

b₂ = koefisien X₂,

dan seterusnya e = residual/error



⁷³ Riduwan, Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian, (Bandung: Alfabeta, 2010), h 126.

⁷⁴ *Ibid*, h 127

⁷⁵ Setyawarno, Panduan Statistik Terapan Untuk Penelitian Pendidikan, 51.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Statistik

Deskripsi statistik merupakan deskripsi atau gambaran data dari masing-masing variabel yang diperoleh dari hasil penelitian di lapangan. Variabel dalam penelitian ini antara lain variabel *game online* (X_1), sosial media (X_2) dan minat belajar (Y). Paparan data ini untuk menguraikan kecenderungan jawaban responden dari tiap-tiap variabel, sehingga nantinya dapat diketahui seberapa besar tingkat keberhasilan penelitian yang dilakukan. Data dalam penelitian ini akan dideskripsikan ke dalam tabel distribusi frekuensi atau dikelompokkan sesuai dengan masing-masing variabel, maka data penelitian secara deskriptif statistik adalah sebagai berikut.

1. Deskripsi Variabel

a. *Game online* (X_1)

Data tentang kecenderungan anak bermain *game online* dari siswa kelas X di MAN 3 Magetan tahun pelajaran 2021/2022 dengan jumlah koresponden 50 siswa, di peroleh dari tes yang telah terkumpul. Adapun tes berisi 25 pertanyaan dengan 4 pilihan jawaban. Dari data test kecenderungan anak bermain *game online* (X_1) dapat di klasifikasikan sebagai berikut.⁷⁶

Tabel 4.1 Jawaban Angket *Game Online*

Nomor soal	Selalu	Sering	Jarang	Tidak pernah	Jumlah
1	9	7	23	11	50
2	2	9	22	17	50
3	3	9	18	20	50
4	4	4	24	18	50
5	2	5	16	27	50

⁷⁶Hasil dari angket yang telah disebar peneliti

6	0	5	6	39	50
7	3	3	12	32	50
8	17	6	10	17	50
9	1	6	18	25	50
10	0	0	13	37	50
11	0	0	22	28	50
12	0	3	16	31	50
13	3	8	13	26	50
14	5	3	18	24	50
15	1	3	31	15	50
16	2	3	22	23	50
17	7	8	19	16	50
18	15	9	10	16	50
19	5	9	18	18	50
20	3	6	19	22	50
21	4	14	14	18	50
22	1	9	17	23	50
23	0	8	18	24	50
24	3	8	18	21	50
25	3	8	11	28	50
	93	153	428	576	

Berdasarkan data yang di peroleh dari hasil pembagian angket pada 50 orang siswa akan diberikan skor terhadap alternatif jawaban yang terdapat pada angket *game online* yaitu di mana jawaban selalu diberi skor 4, jawaban sering diberi skor 3, jawaban jarang diberi skor 2 dan jawaban tidak pernah diberi skor 1 sehingga peneliti akan lebih mudah dalam mengelola data.

Dari data di atas maka dapat diubah menjadi seperti teknik pemberian skor yang dijelaskan di atas yang di mana pada pilihan selalu sebanyak 372 poin, pilihan sering sebanyak 459 poin, pilihan jarang 856 poin dan pilihan tidak pernah sebanyak 576 poin dengan jumlah total 2.263 poin.

b. Media sosial (X₂)

Data tentang kecenderungan anak mengakses media sosial dari siswa kelas X di MAN 3 Magetan tahun pelajaran 2021/2022 dengan jumlah koresponden 50 siswa, di peroleh dari tes yang telah terkumpul. Adapun tes berisi 20 pertanyaan dengan 4 pilihan jawaban. Dari data test kecenderuNgan anak mengakses media sosial (X₂), dapat di klasifikasikan sebagai berikut.⁷⁷

Tabel 4.2 Jawaban angket media sosial

Nomor Soal	Selalu	Sering	Jarang	Tidak pernah	Total
1	2	6	29	13	50
2	9	17	18	6	50
3	0	5	35	10	50
4	4	22	19	5	50
5	1	21	22	6	50
6	3	9	17	21	50
7	0	1	20	29	50
8	0	5	18	27	50
9	0	4	21	25	50
10	0	9	19	22	50
11	2	3	17	28	50
12	0	12	17	21	50
13	10	26	6	8	50
14	8	8	23	11	50
15	9	19	12	10	50
16	5	19	14	12	50
17	11	18	11	10	50
18	12	12	13	13	50
19	10	16	12	12	50
20	10	16	9	15	50
	96	248	352	304	

Berdasarkan data yang di peroleh dari hasil pembagian angket pada 50 orang siswa akan diberikan skor terhadap alternatif jawaban yang terdapat pada angket media sosial yaitu di mana jawaban selalu diberi skor 4, jawaban sering

⁷⁷ Hasil dari angket yang telah disebar peneliti

diberi skor 3, jawaban jarang diberi skor 2 dan jawaban tidak pernah diberi skor 1 sehingga peneliti akan lebih mudah dalam mengelola data.

Dari data di atas maka dapat diubah menjadi seperti teknik pemberian skor yang dijelaskan di atas yang di mana pada pilihan selalu sebanyak 384 poin, pilihan sering sebanyak 744 poin, pilihan jarang 704 poin dan pilihan tidak pernah sebanyak 304 poin dengan jumlah total 2.136 poin.

c. Minat Belajar (Y)

Data tentang minat belajar siswa kelas X di MAN 3 Magetan tahun pelajaran 2021/2022 diperoleh dari tes yang terkumpul. Tes berisi 25 pertanyaan dan setiap item pertanyaan peserta didik memilih salah satu jawaban diantara 4 pilihan jawaban. Dari data test minat belajar siswa (Y), maka dapat di klasifikasikan sebagai berikut.⁷⁸

Tabel 4.3 Jawaban Angket Minat Belajar

Nomor Soal	Selalu	Sering	Jarang	Tidak pernah	Total
1	30	14	5	1	50
2	25	16	8	1	50
3	26	20	3	1	50
4	20	17	13	0	50
5	20	21	9	0	50
6	23	18	9	0	50
7	8	30	11	1	50
8	6	21	22	1	50
9	4	25	20	1	50
10	9	25	15	1	50
11	4	25	20	1	50
12	8	18	23	1	50
13	17	26	6	1	50
14	4	26	19	1	50
15	7	33	9	1	50
16	9	28	9	4	50
17	11	28	10	1	50
18	9	23	17	1	50

⁷⁸ Hasil dari angket yang telah disebar peneliti

19	9	20	20	1	50
20	16	22	10	2	50
21	13	20	16	1	50
22	10	18	19	3	50
23	13	29	7	1	50
24	24	18	7	1	50
25	14	22	13	1	50
	339	563	320	28	

Berdasarkan data yang di peroleh dari hasil pembagian angket pada 50 orang siswa akan diberikan skor terhadap alternatif jawaban yang terdapat pada angket media sosial yaitu di mana jawaban selalu diberi skor 4, jawaban sering diberi skor 3, jawaban jarang diberi skor 2 dan jawaban tidak pernah diberi skor 1 sehingga peneliti akan lebih mudah dalam mengelola data.

Dari data di atas maka dapat diubah menjadi seperti teknik pemberian skor yang dijelaskan di atas yang di mana pada pilihan selalu sebanyak 1.356 poin, pilihan sering sebanyak 1.689 poin, pilihan jarang 640 poin dan pilihan tidak pernah sebanyak 28 poin dengan jumlah total 3.713 poin.

2. Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji instrument dilakukan untuk memperoleh metode angket yang baik. Menurut Sugiono instrument yang tidak teruji validitas dan reliabilitasnya bila digunakan untuk penelitian menghasilkan data yang sulit dipercaya kebenarannya, karena instrumen yang valid dan reliabel merupakan syarat mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan reliabel.⁷⁹ Makia sebelum angket digunakan mengumpulkan data dari subyek penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen yang dimaksud untuk memperoleh alat ukur yang valid dan reliabel.

⁷⁹ Sugiono, Metode Penelitian Pendidikan (Cet. XXII; Bandung: Alfabeta, 2015), 169.

Pengujian instrument dalam penelitian digunakan teknik analisis faktor yang dikembangkan *Statistic Product dan Service Solution (SPSS)* yaitu teknik statistic yang dapat digunakan untuk menggambarkan hubungan antar item setiap faktor dalam variabel, antara lain : uji validitas dan uji reliabilitas.

a. Uji Validitas

1) *Game Online*

Pengujian validitas ini dengan menggunakan *Pearson Product Moment* melalui SPSS, dengan jumlah sampel (n) 50 dan taraf signifikansi (α) 5%, diperoleh r_{tabel} sebesar 0,260. Berdasarkan perhitungan melalui *Statistical Product and Solution* dari 25 butir pernyataan untuk responden 50 siswa diperoleh hasil seperti pada tabel 4.4 hasil uji validitas angket *game online* sebagai berikut.

Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Angket Persepsi kecanduan *Game Online*

No	R table	R hitung	Keterangan
1	0.260	0.937	Valid
2	0.260	0.933	Valid
3	0.260	0.932	Valid
4	0.260	0.933	Valid
5	0.260	0.937	Valid
6	0.260	0.939	Valid
7	0.260	0.935	Valid
8	0.260	0.952	Valid
9	0.260	0.931	Valid
10	0.260	0.936	Valid
11	0.260	0.935	Valid
12	0.260	0.934	Valid
13	0.260	0.932	Valid
14	0.260	0.931	Valid
15	0.260	0.936	Valid
16	0.260	0.933	Valid
17	0.260	0.936	Valid
18	0.260	0.937	Valid
19	0.260	0.934	Valid

20	0.260	0.934	Valid
21	0.260	0.936	Valid
22	0.260	0.933	Valid
23	0.260	0.934	Valid
24	0.260	0.934	Valid
25	0.260	0.935	Valid

(Sumber data: Olahan SPSS oleh peneliti terlampir)

Berdasarkan tabel 4.4 hasil uji validitas *game online* dari 25 butir pernyataan untuk 50 responden dengan taraf signifikan 5% menunjukkan bahwa nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} dapat diartikan bahwa instrumen valid. Jadi dapat disimpulkan bahwa untuk semua instrument penggunaan *game online* siswa valid dan dapat digunakan sebagai instrument untuk mencari data dalam penelitian ini.

2) Media Sosial

Berdasarkan perhitungan melalui *Statistical Product and Solution* dari 20 butir pernyataan penggunaan media sosial untuk responden 50 siswa diperoleh hasil seperti pada tabel 4.5 hasil uji validitas sarana prasarana sebagai berikut.

Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas Angket Damapak Penggunaan Sosial Media

No	R table	R hitung	Keterangan
1	0.260	0.897	Valid
2	0.260	0.907	Valid
3	0.260	0.896	Valid
4	0.260	0.902	Valid
5	0.260	0.891	Valid
6	0.260	0.891	Valid
7	0.260	0.889	Valid
8	0.260	0.890	Valid
9	0.260	0.887	Valid
10	0.260	0.889	Valid
11	0.260	0.891	Valid
12	0.260	0.891	Valid

13	0.260	0.888	Valid
14	0.260	0.890	Valid
15	0.260	0.882	Valid
16	0.260	0.883	Valid
17	0.260	0.884	Valid
18	0.260	0.885	Valid
19	0.260	0.880	Valid
20	0.260	0.887	Valid

(Sumber data: Olahan SPSS oleh peneliti terlampir)

Berdasarkan tabel 4.5 hasil uji validitas penggunaan sosial media dari 20 butir pernyataan untuk 50 responden dengan taraf signifikan 5% menunjukkan bahwa nilai r hitung lebih besar dari r tabel dapat diartikan bahwa instrumen valid. Jadi dapat disimpulkan bahwa untuk semua instrument penggunaan sosial media valid dan dapat digunakan sebagai instrument untuk mencari data dalam penelitian ini.

3) Minat Belajar

Pengujian validitas ini dengan menggunakan *Pearson Product Moment* melalui SPSS, dengan jumlah sampel (n) 50 dan taraf signifikansi (α) 5%, diperoleh r_{tabel} sebesar 0,260. Berdasarkan perhitungan melalui *Statistical Product and Solution* dari 25 butir pernyataan untuk responden 50 siswa diperoleh hasil seperti pada tabel 4.6 hasil uji validitas angket minat belajar sebagai berikut.

Tabel 4.6
Hasil Uji Validitas Minat Belajar

N	R tabel	R hitung	Keterangan
1	0.260	0.894	Valid
2	0.260	0.894	Valid
3	0.260	0.895	Valid
4	0.260	0.893	Valid
5	0.260	0.895	Valid

6	0.260	0.893	Valid
7	0.260	0.896	Valid
8	0.260	0.899	Valid
9	0.260	0.891	Valid
10	0.260	0.893	Valid
11	0.260	0.890	Valid
12	0.260	0.895	Valid
13	0.260	0.893	Valid
14	0.260	0.888	Valid
15	0.260	0.899	Valid
16	0.260	0.902	Valid
17	0.260	0.900	Valid
18	0.260	0.909	Valid
19	0.260	0.906	Valid
20	0.260	0.898	Valid
21	0.260	0.894	Valid
22	0.260	0.892	Valid
23	0.260	0.897	Valid
24	0.260	0.903	Valid
25	0.260	0.893	Valid

(Sumber data: Olahan SPSS oleh peneliti terlampir)

Dari perhitungan validitas dengan bantuan SPSS pada item soal tes minat belajar dilihat dari seluruh item soal diperoleh $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 5\%$. Jadi dapat disimpulkan bahwa seluruh item soal dinyatakan valid dan dapat digunakan sebagai instrument soal untuk mencari data dalam penelitian ini.

b. Uji Reliabilitas

1) *Game Online*

Reliabilitas angket penggunaan *game online* diketahui dengan melihat nilai *Alpha Cronbach's* berikut.

Tabel 4.7
Hasil Uji Reliabilitas Angket Persepsi Kecanduan *Game Online*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0.938	25

(Sumber data: Olahan SPSS oleh peneliti terlampir)

Berdasarkan *Reliability Statistics* di atas, dapat diketahui nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0.938, dan lebih besar dari ($>$) 0.260 sehingga instrumen tersebut reliabel.

2) *Media Sosial*

Reliabilitas angket penggunaan sosial media diketahui dengan melihat nilai *Alpha Cronbach's* berikut.

Tabel 4. 8
Hasil Uji Reliabilitas Angket Dampak Penggunaan Sosial Media

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0.895	20

(Sumber data: Olahan SPSS oleh peneliti terlampir)

Berdasarkan *Reliability Statistics* di atas, dapat diketahui nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,642, dan lebih besar dari ($>$) 0.260 sehingga instrumen tersebut reliabel.

3) *Minat Belajar*

Reliabilitas soal test minat belajar diketahui dengan melihat nilai *Alpha Cronbach's* berikut.

Tabel 4.9 Uji Reabilitas Minat Belajar

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0.763	25

(Sumber data: Olahan SPSS oleh peneliti terlampir)

Dari perhitungan reliabilitas dengan bantuan SPSS pada soal minat belajar dapat dilihat dari seluruh item soal diperoleh *Cronbach alpha* sebesar $0.763 > 0.260$. Jadi dapat disimpulkan bahwa seluruh item soal pada tes dinyatakan reliabel dan dapat digunakan sebagai instrumen untuk mencari data dalam penelitian ini.

B. Inferensial Statistik

1. Pengaruh Persepsi Kecanduan *Game Online* terhadap Minat Belajar Siswa

Kelas X di MAN 3 Magetan

a. Uji Asumsi

1) Uji Normalitas

Tabel 4.10 Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		50
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	8.49438393
Most Extreme Differences	Absolute	.154

Berdasarkan hasil uji normalitas yang dilakukan peneliti di dapatkan hasil bahwa nilai signifikansi sebesar 0.154 dengan taraf signifikansi 5% =

0.05 yang mana menunjukkan nilai signifikansi $0.154 > 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui homogen atau tidaknya suatu data. Dengan melakukan uji homogen maka dapat diketahui beberapa varian populasi sama atau tidak. Data dapat dikatakan homogen apabila tingkat signifikasinya lebih dari 0,05. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji levene dengan penjelasan sebagai berikut.

Tabel 4.11 Uji homogenitas *game online*

Test of Homogeneity of Variances			
Gameonline			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
11.040	10	26	.000

Berdasarkan tabel uji homogenitas diatas diketahui tingkat signifikasi sebesar 0.000 karena $0.000 < 0.05$, maka kedua variabel belum homogen.

3) Uji Heteroskedastisitas

Uji Heteroskedastisitas digunakan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varian dan residual pada suatu pengamatan yang lain. Model regresi yang baik adalah tidak terjadi heteroskedastisitas.⁸⁰ Metode pengujian yang digunakan adalah uji korelasi *Spearman* yaitu melakukan korelasi *absolut* residual dengan masing-masing variabel independen dengan *absolut* residual $> 0,05$ maka tidak terjadi heteroskedastisitas

80 Duwi Prayitno, *SPSS Handbook Analisis Data & Penyelesaian Kasus-Kasus Statistik* (Yogyakarta:MediaKom, 2016), 117.

Tabel 4.12 Uji heteroskedastisitas *game online*

		Coefficients ^a				
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1.988	3.211		.619	.539
	GAME ONLINE	.030	.085	.074	.352	.727

a. Dependent Variable: RES2

Dari tabel diatas dapat diperoleh *absolut* residual 0.727 maka $0.727 > 0.05$.

Dengan demikian tidak terjadi heteroskedastisitas.

4) Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas digunakan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi yang tinggi antar variabel independen. Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi yang tinggi di antara variabel bebas. Metode pengujian yang digunakan yaitu dengan melihat nilai *Inflation Factor* (VIF) dan *Tolerance* pada model regresi. Jika nilai $VIF < 10$ dan $Tolerance > 0,1$ maka model regresi bebas dari multikolinearitas

Tabel 4.13 Uji multikolinearitas *game online*

		Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolera nce	VIF
1	(Constant)	82.681	4.653		17.768	.000		
	Gameonline	-.177	.123	-.266	-1.437	.157	.468	2.137

Dari tabel diatas diperoleh nilai VIF 2.137, maka $2.137 < 10$. Dengan demikian model regresi bebas dari multikolinearitas.

b. Uji Hipotesis

1) Uji Hipotesis

Tabel 4.14 Uji t persepsi kecanduan *game online* terhadap minat belajar

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	92.667	5.407		17.137	.000
GAME ONLINE	.215	.139	.303	1.549	.128

(Sumber data: Olahan SPSS oleh peneliti terlampir)

Jika nilai $t_{hitung} X_1 > t_{tabel}$, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, dan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh variabel bebas X_1 (*game online*) terhadap variabel terikat Y (minat Belajar). Nilai $t_{hitung} X_1 (1.549) < t_{tabel} (2.011)$. Dengan demikian, H_a ditolak dan H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan antara kondisi penggunaan *game online* terhadap minat belajar siswa.

2. Pengaruh Dampak Penggunaan Media Sosial terhadap Minat Belajar Siswa

Kelas X di MAN 3 Magetan

a. Uji Asumsi

1) Uji Normalitas

Tabel 4.15 Uji normalitas media sosial

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	Unstandardized Residual
Kolmogorov-Smirnov Z	1.089
Asymp. Sig. (2-tailed)	.187

a. Test distribution is Normal.

Berdasarkan hasil uji normalitas yang dilakukan peneliti di dapatkan

hasil bahwa nilai signifikansi sebesar 0.187 dengan taraf signifikansi 5% =

0.05 yang mana menunjukkan nilai signifikansi $0.187 > 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui homogen atau tidaknya suatu data. Dengan melakukan uji homogen maka dapat diketahui beberapa varian populasi sama atau tidak. Data dapat dikatakan homogen apabila tingkat signifikasinya lebih dari 0,05. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji levene dengan penjelasan sebagai berikut.

Tabel 4.16 Uji homogenitas media sosial

Test of Homogeneity of Variances			
Mediasosial			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.538	10	26	.182

Berdasarkan tabel uji homogenitas diatas diketahui tingkat signifikasi sebesar 0.182 karena $0.182 < 0.05$, maka kedua variabel belum homogen.

3) Uji Heteroskedastisitas

Uji Heteroskedastisitas digunakan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varian dan residual pada suatu pengamatan yang lain. Model regresi yang baik adalah tidak terjadi heteroskedastisitas.⁸¹ Metode pengujian yang digunakan adalah uji korelasi *Spearman* yaitu melakukan korelasi *absolut* residual dengan masing-masing variabel independen dengan *absolut* residual $> 0,05$ maka tidak terjadi heteroskedastisitas

81 Duwi Prayitno, *SPSS Handbook Analisis Data & Penyelesaian Kasus-Kasus Statistik* (Yogyakarta:MediaKom, 2016), 117.

Tabel 4.17 Uji heteroskedastisitas medai sosial

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	1.988	3.211		.619	.539
MEDIA SOSIAL	.068	.121	.117	.559	.579

a. Dependent Variable: RES2

Dari tabel diatas dapat diperoleh *absolut* residual 0.579 maka $0.579 > 0.05$. Dengan demikian tidak terjadi heteroskedastisitas.

4) Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas digunakan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi yang tinggi antar variabel independen. Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi yang tinggi di antara variabel bebas. Metode pengujian yang digunakan yaitu dengan melihat nilai *Inflation Factor* (VIF) dan *Tolerance* pada model regresi. Jika nilai VIF < 10 dan *Tolerance* $> 0,1$ maka model regresi bebas dari multikolinearitas

Tabel 4.18 Uji multikolinearitas media sosial

Model	Coefficients ^a						
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
mediasosial	-.250	.175	-.264	-1.426	.160	.468	2.137

a. Dependent Variable: minatbelajar

Dari tabel diatas diperoleh nilai VIF 2.137, maka $2.137 < 10$. Dengan demikian model regresi bebas dari multikolinearitas.

b. Uji Hipotesis

1) Hipotesis

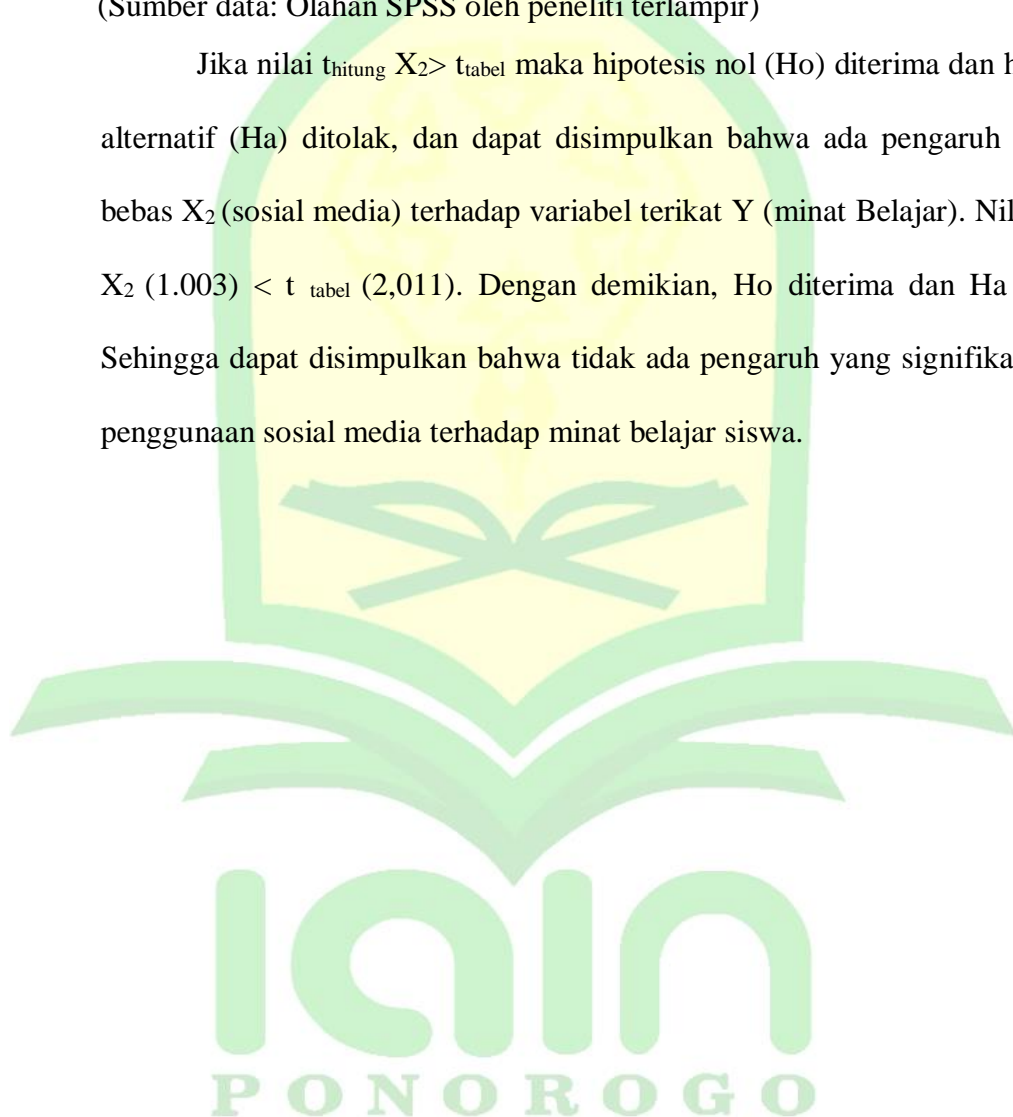
Tabel 4.19 Uji t dampak penggunaan media sosial terhadap minat belajar

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	92.667	5.407		17.137	.000
MEDIA SOSIAL	.189	.189	.196	1.003	.321

a. Dependent Variable: MINAT BELAJAR

(Sumber data: Olahan SPSS oleh peneliti terlampir)

Jika nilai $t_{hitung} X_2 > t_{tabel}$ maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak, dan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh variabel bebas X_2 (sosial media) terhadap variabel terikat Y (minat Belajar). Nilai $t_{hitung} X_2$ (1.003) $< t_{tabel}$ (2,011). Dengan demikian, H_0 diterima dan H_a ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan sosial media terhadap minat belajar siswa.



3. Pengaruh Persepsi Kecanduan *Game Online* dan Dampak Penggunaan Media Sosial terhadap Minat belajar Siswa Kelas X di MAN 3 Magetan

a. Uji Asumsi

1) Uji Normalitas

Tabel 4.20 Uji normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		50
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	8.49438393
Most Extreme Differences	Absolute	.154
	Positive	.124
	Negative	-.154
Kolmogorov-Smirnov Z		1.089
Asymp. Sig. (2-tailed)		.187

a. Test distribution is Normal.

Berdasarkan hasil uji normalitas yang dilakukan peneliti di dapatkan hasil bahwa nilai signifikansi sebesar 0.187 dengan taraf signifikansi 5% = 0.05 yang mana menunjukkan nilai signifikansi $0.154 > 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui homogen atau tidaknya suatu data. Dengan melakukan uji homogen maka dapat diketahui beberapa varian populasi sama atau tidak. Data dapat dikatakan homogen apabila tingkat signifikasinya lebih dari 0,05. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji levene dengan penjelasan sebagai berikut.

Tabel 4.21 Uji homogenitas

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Gameonline	11.040	10	26	.000
Mediasosial	1.538	10	26	.182

Berdasarkan tabel uji homogenitas diatas diketahui tingkat signifikansi sebesar 0.182 karena $0.182 > 0.05$, maka kedua variabel sudah homogen.

3) Uji Heteroskedastisitas

Uji Heteroskedastisitas digunakan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varian dan residual pada suatu pengamatan yang lain. Model regresi yang baik adalah tidak terjadi heteroskedastisitas.⁸² Metode pengujian yang digunakan adalah uji korelasi *Spearman* yaitu melakukan korelasi *absolut* residual dengan masing-masing variabel independen dengan *absolut* residual $> 0,05$ maka tidak terjadi heteroskedastisitas

Tabel 4.22 Uji heteroskedastisitas minat belajar

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1.988	3.211		.619	.539
	GAME ONLINE	.030	.085	.074	.352	.727
	MEDIA SOSIAL	.068	.121	.117	.559	.579

a. Dependent Variable: RES2

⁸² Duwi Prayitno, *SPSS Handbook Analisis Data & Penyelesaian Kasus-Kasus Statistik* (Yogyakarta:MediaKom, 2016), 117.

Dari tabel diatas dapat diperoleh *absolut* residual 0.905 maka $0.905 > 0.05$. Dengan demikian tidak terjadi heteroskedastisitas.

4) Uji Multikolinearitas

Tabel 4.23 Uji multikolinearitas minat belajar

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta	T		Tolerance	VIF
gameonline	-.177	.123	-.266	-1.437	.157	.468	2.137
mediasosial	-.250	.175	-.264	-1.426	.160	.468	2.137

a.

Dependent Variable: minat belajar

Dari tabel diatas diperoleh nilai VIF 2.137, maka $2.137 < 10$. Dengan demikian model regresi bebas dari multikolinearitas.

b. Uji Hipotesis

1) Hipotesis

Tabel 4.24 Uji t *game online* dan media sosial terhadap minat belajar

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	92.667	5.407		17.137	.000
GAME ONLINE	.215	.139	.303	1.549	.128
MEDIA SOSIAL	.189	.189	.196	1.003	.321

a. Dependent Variable: MINAT BELAJAR

(Sumber data: Olahan SPSS oleh peneliti terlampir)

Jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak, dan dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh

variabel bebas X_1 (*game online*) dan X_2 (sosial media) terhadap variabel terikat Y (minat belajar). Nilai t_{hitung} X_1 dan X_2 $(1.549) + (1.003) = 2.552 > t_{tabel} (2,011)$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan sosial media terhadap minat belajar siswa.

2) Besarnya Pengaruh

Besarnya pengaruh *game online* (X_1) dan sosial media (X_2) terhadap minat belajar (Y) dapat diketahui melalui nilai *R square* berikut.

Tabel 4.25 Nilai R Square

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0.469 ^a	0.220	0.187	8.673

a. Predictors: (Constant), MEDIA SOSIAL, GAME ONLINE

(Sumber data: Olahan SPSS oleh peneliti terlampir)

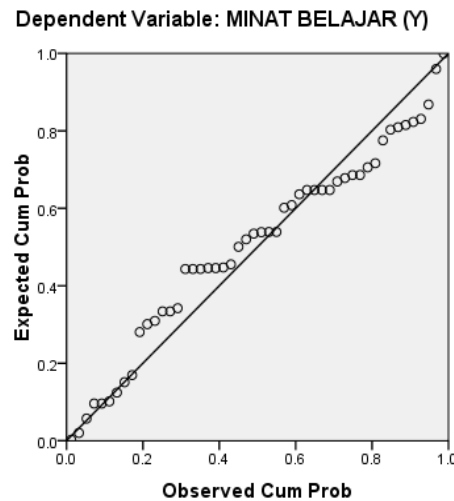
Angka *R square* sebesar 0.220. Hal ini menunjukkan bahwa 22% perubahan variabel Y dipengaruhi oleh perubahan X_1 dan X_2 . Sedangkan sisanya sebesar 28% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain diluar variabel dalam penelitian ini.

3) Garis Regresi

Berdasarkan hasil uji linieritas berganda peneliti melalui SPSS versi 25 didapatkan hasil seperti pada gambar berikut.

Gambar 4.3 hasil uji linieritas berganda

Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual



Dari gambar diatas dapat dilihat bahwa terdapat pengaruh signifikan antara persepsi kecanduan *game online* dan media sosial terhadap minat belajar siswa secara simultan/bersama-sama.

C. Pembahasan

Dari berbagai pengujian yang dilakukan di atas, maka dapat diperoleh jawaban untuk masing-masing rumusan masalah dan dapat diuji hipotesis penelitian yang telah dibuat sebelumnya sebagai berikut.

1. Pengaruh *Game Online* terhadap Minat Belajar Siswa

Dari hasil uji yang diperoleh variabel *game online* (X_1) $t_{hitung} = 1.549 < t_{tabel} = 2.011$. Hal ini menunjukkan bahwa *game online* tidak memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa kelas X di MAN 3 Magetan. Jadi dapat disimpulkan bahwa, “*game online* tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa kelas X di MAN 3 Magetan”. Dengan demikian maka H_a ditolak dan H_o diterima.

2. Pengaruh Media Sosial terhadap Minat Belajar Siswa

Dari hasil uji yang diperoleh variabel media sosial (X_2) $t_{hitung} = 1.003 < t_{tabel} = 2.011$. Hal ini menunjukkan bahwa media sosial tidak memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa kelas X di MAN 3 Magetan. Jadi dapat disimpulkan bahwa, “media sosial tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa kelas X di MAN 3 Magetan”. Dengan demikian maka H_a ditolak dan H_o diterima.

3. Pengaruh *Game Online* dan Media Sosial terhadap Minat Belajar Siswa

Dari hasil uji yang diperoleh variabel *game online* (X_1) dan media sosial (X_2) $t_{hitung} = (1.549 + 1.003) = 2.552 > t_{tabel} = 2.011$. $F_{hitung} = 6.637 > F_{tabel} = 3.19$, Hal ini menunjukkan bahwa *game online* dan media sosial memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa kelas X di MAN 3 Magetan.

Disamping itu didukung oleh nilai koefisien (R) yang dihasilkan sebesar yang dihasilkan oleh regresi sebesar 0.469 atau 46.9% yang menunjukkan bahwa *game online* dan media sosial (X_2) terhadap minat belajar (Y) adalah sebesar 46.9%. Jadi dapat disimpulkan bahwa, “*game online* dan media sosial memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa kelas X di MAN 3 Magetan”. Dengan demikian maka H_a diterima dan H_o ditolak.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Penelitian ini berupaya menjelaskan pengaruh *game online* dan media sosial terhadap minat belajar siswa kelas X di MAN 3 Magetan. Dari rumusan masalah yang telah dijelaskan penulis pada BAB I dan hasil pengujian data yang telah dilakukan serta pembahasan yang telah dikemukakan pada BAB IV sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Tidak ada pengaruh yang signifikan penggunaan *game online* terhadap minat belajar pada siswa kelas X MAN 3 Magetan semester I tahun pelajaran 2021/2022 sebesar 22%. Hal ini terbukti bahwa $t_{hitung} X_1 1.549 < t_{tabel} 2.011$ dan tingkat signifikan $0.128 > 0.05$. Dengan demikian H_0 diterima H_a ditolak.
2. Tidak ada pengaruh positif yang signifikan penggunaan sosial media terhadap minat belajar siswa kelas X MAN 3 Magetan semester I tahun pelajaran 2021/ 2022 sebesar 22%. Hal ini terbukti bahwa nilai $t_{hitung} X_2 1.003 < t_{tabel} 2.011$ dan tingkat signifikan $0.321 > 0.05$. Dengan demikian H_0 diterima H_a ditolak.
3. Ada pengaruh positif yang signifikan penggunaan *game online* dan sosial media terhadap minat belajar siswa kelas X MAN 3 Magetan semester I tahun pelajaran 2021/ 2022. Hal ini terbukti bahwa $F_{hitung} 6.637 > F_{tabel} 3.18$ dan tingkat signifikan $0.000 < 0.05$. Dengan demikian H_0 ditolak H_a diterima.

Dari hasil uji regresi linier menggunakan perhitungan SPSS diperoleh angka R sebesar 0.469 atau 46.9%. Maka dapat disimpulkan bahwa *game online* dan media sosial memiliki hubungan secara bersama-sama / simultan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti telah menemukan beberapa point penting yang harus dijadikan perhatian bagi semua kalangan, baik bagi peneliti, orang tua, lembaga formal, maupun para siswa sebagai subyek dari penelitian ini. Sehubungan dengan hal di atas maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat di jadikan masukan untuk meningkatkan mutu pembelajaran disekolah melalui penggunaan media berbasis IT seperti *game online* dalam rangka untuk meningkatkan minat belajar siswa.

2. Bagi Guru

Sebagai masukan bagi guru agar lebih bisa meningkatkan pembelajarannya dengan meningkatkan minat belajar siswa melalui permainan berbasis *online* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

3. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharap dapat memberikan pengetahuan bagi siswa untuk mengetahui seberapa besar minat belajar siswa sehingga siwa lebih bisa meningkatkan hasil belajarnya lagi.

4. Bagi Peneliti

Dengan penelitian ini peneliti dapat menambah dan meningkatkan wawasan, pengetahuan yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan *game online* dan sosial media terhadap minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Angela. *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir*. Skripsi: Universitas Mulawarman, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, 2013.
- Anwar, Khairul. *Pengaruh Game Online terhadap prestasi belajar siswa*. Skripsi: Universitas Muhammadiyah Surabaya, Fakultas Agama Islam, 2011.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2002.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 1998.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 1996.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Cet. XIII; Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- C. Y, Chen. & S. L, Chang. *An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Feature*, Jurnal Asia of Health and Information Sciences. Vol. 3, Taiwan No. 1-4.
- Cher, Baby Stores. *Teori Game Online*, di dalam Official Website of Baby Cher Stores. <https://www.scribd.com/doc/91529393/TEORI-Game-Online-Keterampilan-Sosial>, diakses pada 10 Desember 2019.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 1998.
- Depdiknas RI. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka. 2002.
- Djaali. *Psikologi Pendidika..* Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008), cet. 2, hal. 168.
- Djiwandono, Sri Esti Wuryani. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Grasindo, 2008.
- Elvinaro, Ardianto. *Komunikasi Massa: Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2004.
- Fitri, Sulidar. *Dampak Positif dan Negatif Sosial Media Terhadap Perubahan Sosial Anak*. Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, 2017.
- Haenlein, Michael. *Users of the world. unite the challenges and opportunities of Social Media*. Business Horizons, 2010.

Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008.

Hasil dari angket yang telah disebar peneliti

Hidayat, Rahmat. *Game-Based Learning: Academic Games* sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan. *Jurnal Buletin Psikologi*. Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada. Vol. 26, No. 2, 2018. (online), <https://jurnal.ugm.ac.id/buletinpsikologi> diakses pada pukul 11.00 10-01-2020

Jati, Wasisto Raharjo. *Pengantar Kajian Globalisasi: Analisa Teori dan Dampaknya Di Dunia Ketiga*. Jakarta: PT. Mitra Wacana Media, 2013.

Khairuni, Nisa. Dampak Positif dan Negatif Sosial Media Terhadap Pendidikan. *Jurnal Edukasi* Vol 2, 2016.

Margono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2009.

Mitra, Madya Nefriza. *Pengaruh Bermain Game Online terhadap Hasil Belajar Siswa di SMA Adiyaksa 1 Jambi*. Skripsi: Universitas Jambi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 2016.

Usman, Moh Uzer. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009.

Mudjiono dan Dimiyati. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.

Nasrullah, Rulli. *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.

Nugroho, Antonim Tri Setio. *Defenisi Game dan Jenis-Jenisnya*. Official Website of Antonim Tri Setio Nugroho. <http://chikhungunya.wordpress.com/2011/05/26/definisi-game-dan-jenisjenisnya/>. diakses pada 10 Desember, 2019.

Observasi peneliti pada tanggal 08 November 2019 di MAN 3 Magetan.

Rahadi, Moersetyo dan Subana. *Statistik Pendidikan*. Bandung: CV. Pustaka Setia, 2005.

Rahmani, Thea. *Penggunaan Media Sosial Sebagai Penguasaan Dasar-Dasar Fotografi Ponsel*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2016.

Riduwan dan Sunarto. *Pengantar Statistika*. Bandung: CV Alfabeta, 2007.

Riduwan. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2010.

Safari. *Indikator Minat Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta. Berbagi, 2003.

Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2003.

Subagyo, Joko. *Metode Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, 2004.

Sudjana, Nana. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2008.

Sugiono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Cet. XXII. Bandung: Alfabeta, 2015.

- Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Trijono, Rachmat. Metodologi Penelitian Kuantitatif. Jakarta: Paps Sinar Sinanti, 2015.
- Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D Cet. IV. Bandung: Alfabeta, 2008.
- Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung, 2017.
- Sulisetyani, Mutia. "Game Berbasis Jaringan", Official Website of Mutia Sulisetyani. <http://mutiasulisetyani.blogspot.co.id/2016/06/game-berbasis-jaringan.html> diakses pada pukul 08.30 14-12-2019.
- Surbakti, Krista. Pengaruh *Game Online* Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*,(online), Vol. 01, No. 01 Tahun 2017. <http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojssystem/index.php/CURERE>
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2007.
- Tim Pusat Humas Kementerian Perdagangan RI. Panduan Optimalisasi Media Sosial.
- Tiro, Muhammad Arif. Dasar-Dasar Statistika. Cet. II. Makassar: UNM, 2004.
- Umar, Husein. Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014.
- W.S. Winkel. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi, 2007.
- Winarsunu, Tulus. Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan. Malang: UMM Press, 2002.
- Wulansari, Andhita Dessy. Penelitian Pendidikan: Suatu Pendekatan Praktik dengan Menggunakan SPSS. Ponorogo: STAIN Po PRESS, 2012.
- Yahya, Muhamad. Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah* (online), 2013. <http://jurnalilmiahtp2013.blogspot.com/2013/12/pengaruh-game-online-terhadap-prestasi.html>, diakses 5 februari 2020.