

ABSTRAK

Tamara Geraldine Tambunan. NIM: 7193141014. Pengaruh Penggunaan Media Sosial dan *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI SMAS Bintang Timur 1 Balige.

Permasalahan dalam penelitian ini yaitu rendahnya Minat Belajar Siswa. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya Pengaruh Penggunaan Media Sosial dan *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI SMAS Bintang Timur 1 Balige. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Swasta Bintang Timur 1 Balige yang beralamat di Jalan Pastor Sybrandus Van Rossum, Sangkar Nihuta, Balige. Penelitian ini merupakan penelitian *ex post facto* dengan *purposive sampling* sebagai teknik pengambilan sampel dimana besaran sampel sebanyak 80 orang siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi angket/kuesioner dan dokumentasi. Uji instrument penelitian dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS 25.0 *for windows*. Teknik analisis data yang digunakan antara lain: uji normalitas, uji linearitas, uji multikolinearitas, uji heteroskedasitas, analisis regresi linear berganda, koefisien determinasi, dan uji hipotesis yang terdiri dari dari uji t dan uji F.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) persamaan regresi $Y = 49,789 - 0,136 X_1 - 0,021 X_2$. (2) Secara parsial terdapat pengaruh negatif dan signifikan antara penggunaan media sosial terhadap minat belajar siswa Kelas XI SMAS Bintang Timur 1 Balige dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($-19,051 > 1,66488$). (3) Secara parsial terdapat pengaruh negatif dan signifikan antara penggunaan game online terhadap minat belajar Siswa Kelas XI SMAS Bintang Timur 1 Balige dengan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$ dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($-3,427 > 1,66488$). (4) Secara simultan penggunaan media sosial dan *game online* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa Kelas XI SMAS Bintang Timur 1 Balige dengan nilai signifikansi sebesar ($0,000 < 0,05$) dan $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($75,890 > 3,12$). (5) Kontribusi penggunaan media sosial (X_1) dan *game online* (X_2) terhadap minat belajar siswa Kelas XI SMAS Bintang Timur 1 Balige (Y) adalah sebesar 66,3%. Sedangkan sisanya sebesar 33,7% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dikaji dalam penelitian ini. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hipotesis diterima yaitu terdapat pengaruh negatif dan signifikan antara penggunaan media sosial dan game online terhadap minat belajar siswa baik secara parsial maupun simultan.

Kata Kunci: Media Sosial, *Game Online*, Minat Belajar Siswa

ABSTRACT

Tamara Geraldine Tambunan. NIM: 7193141014. The Effect of Using Social Media and Online Games on Learning Interests of Class XI Students of SMAS Bintang Timur 1 Balige.

The problem in this study is the low interest in student learning. The purpose of this research is to determine whether there is influence of the use of social media and online games on the learning interest of Class XI SMAS Bintang Timur 1 Balige. This research was conducted at Bintang Timur 1 Balige Private High School which is located at Jalan Pastor Sybrandus Van Rossum, Sangkar Nihuta, Balige. This research is an ex post facto research with purposive sampling as a sampling technique where the sample size is 80 students. Data collection instruments used in this study include questionnaires and documentation. The research instrument test was carried out using the SPSS 25.0 for Windows program. Data analysis techniques used include: normality test, linearity test, multicollinearity test, heteroscedasticity test, multiple linear regression analysis, coefficient of determination, and hypothesis testing which consists of the t test and F test.

The results showed that: (1) the regression equation $Y = 49.789 - 0.136 X1 - 0.021 X2$. (2) Partially there is a negative and significant influence between the use of social media on the learning interest of Class XI SMAS Bintang Timur 1 Balige with a significance value of $0.000 < 0.05$ and $t_{count} > t_{table}$ ($-19.051 > 1.66488$). (3) Partially, there is a negative and significant influence between the use of online games on students' learning interest in Class XI SMAS Bintang Timur 1 Balige with a significance value of $0.001 < 0.05$ and $t_{count} > t_{table}$ ($-3.427 > 1.66488$). (4) Simultaneously the use of social media and online games has a significant effect on the learning interest of Class XI SMAS Bintang Timur 1 Balige students with a significance value of ($0.000 < 0.05$) and $F_{count} > F_{table}$ ($75.890 > 3.12$). (5) The contribution of the use of social media (X1) and online games (X2) to the learning interest of Class XI SMAS Bintang Timur 1 Balige (Y) is 66.3%. While the remaining 33.7% is influenced by other variables not examined in this study. The results of this study indicate that the hypothesis is accepted, namely that there is a negative and significant influence between the use of social media and online games on students' learning interest both partially and simultaneously.

Keywords: Social Media, Online Games, Student Learning Interests