

ABSTRAK

Delyafani Ardilla, NIM : 7133141016, Pengaruh Penggunaan Sosial Media dan *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X SMA Panca Budi Medan T.P 2016-2017. Skripsi. Jurusan Pendidikan Ekonomi Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan 2017.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya minat belajar para siswa kelas X SMA Panca Budi Medan T.P 2016/2017. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Sosial Media dan *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X SMA Panca Budi Medan T.P 2016/2017.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Panca Budi Medan yang beralamat di Jalan Gatot Subroto Km 4,5 Sei Sikambing Medan, Sumatera Utara. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Panca Budi Tahun Pembelajaran 2016/2017 yang terdiri dari 166 orang siswa sedangkan sampel dalam penelitian ini berjumlah 83 orang siswa dengan teknik *proportional random sampling*. Untuk memperoleh data dalam penelitian ini, maka dilakukan pengumpulan data dengan penyebaran angket kepada siswa untuk mengetahui penggunaan sosial media dan *game online* yang akan mempengaruhi minat belajar mereka. Teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh variabel X_1 (sosial media) dan X_2 (*game online*) terhadap variabel Y (minat belajar) adalah regresi linear berganda, kemudian untuk mengetahui besar pengaruh variabel X_1 dan X_2 terhadap variabel Y menggunakan determinasi dan pengujian hipotesis menggunakan uji “t” secara parsial dan uji “F” secara simultan.

Berdasarkan analisis data dengan menggunakan rumus regresi linear berganda, diperoleh persamaan garis linear $Y = 31,94 + 0,384 X_1 + 0,286 X_2$. Besarnya pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y dihitung dengan Determinasi dan diperoleh hasil besar pengaruh variabel X terhadap Y adalah 58,6%. Hipotesis secara parsial diuji dengan uji “t” diperoleh hasil t_{hitung} masing-masing variabel X_1 dan X_2 adalah 4,143 dan 4,380 sedangkan t_{tabel} pada taraf signifikan 95% atau alpha 5% sebesar 1,990 $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,143 > 1,990$) dan ($4,380 > 1,990$) serta jika dibandingkan taraf signifikan dengan α sebesar 0,05 diperoleh ($0,000 < 0,05$). Hipotesis secara simultan diuji dengan uji “F” diperoleh hasil F_{hitung} sebesar 56,517 lebih besar dari F_{tabel} pada taraf signifikan 95% sebesar 3,31 ($56,517 > 3,31$) dan jika dibandingkan taraf signifikan dengan α sebesar 5% = 0,05 diperoleh hasil ($0,000 < 0,05$). Dengan demikian dapat disimpulkan hipotesis yang menyatakan “terdapat pengaruh negatif dan signifikan antara penggunaan sosial media dan *game online* terhadap minat belajar siswa Kelas X SMA Panca Budi Medan” dapat diterima.

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

ABSTRACT

Delyafani Ardilla, NIM: 7133141016, Influence of Social Media and Game Online Against Interest in Learning Class X High School Panca Budi Medan TP 2016-2017. Script. Department of Economic Education Economics Education Studies Program Faculty of Economics, University Negeri Medan in 2017.

The problem in this research is the lack of interest in student class X SMA Panca Budi Medan TP 2016/2017. The purpose of this study was to determine the effect of Use Social Media and Game Online Against Interest in Learning Class X High School Panca Budi Medan TP 2016/2017.

The research was conducted in SMA Panca Budi Medan is located at Jalan Gatot Subroto Km 4,5 Sei Sikambing Medan, Sumatera Utara. The population in this study is all students of class X SMA Panca Budi Learning Year 2016/2017 consisting of 166 students while the sample in this study amounted to 83 students with proportional random sampling technique. To obtain the data in this research, then do the data collecting with questionnaire to the student to know the use of social media and game online that will influence their study interest. Data analysis techniques used to determine the influence of variables X1 (social media) and X2 (game online) to variable Y (interest in learning) is multiple linear regression, then to determine the effect of variables X1 and X2 to variable Y using determination and hypothesis testing Use partial "t" test and "F" test simultaneously.

Based on data analysis by using multiple linear regression formula, we get linear line equation $Y = 31,94 + 0,384 X1 + 0,286 X2$. The magnitude of influence between variables X to variable Y is calculated by determination and obtained the great result of the effect of variable X to Y is 58.6%. The hypothesis is partially tested by the test "t" is obtained tcount results of each variable X1 and X2 are 4,143 and 4,380 while ttable at significant level of 95% or 5% alpha of 1.990 $t > t$ table (4.143 > 1.990) and (4.380 > 1.990) and when compared with the significant level α of 0.05 was obtained (0.000 < 0.05). Simultaneous hypothesis tested with the "F" result Fhitung 56.517 larger than the F table at 95% significance level of 3.31 (56.517 > 3.31) and compared with the α significance level of 5% = 0.05 result (0.000 < 0.05). It can be concluded the hypothesis that "there is a negative and significant effect between the use of social media and game online against Class X student interest SMA Panca Budi Medan" is acceptable.

Keywords : Social Media, Game Online dengan Interest in Learning Students