

ABSTRAK

Boy Mangasi Tua Siregar NIM : 7193341029. Pengaruh Penggunaan Teknologi informasi Dan Game Online Terhadap Minat Belajar Dengan Kebiasaan Belajar Sebagai Variabel Intervening Siswa Kelas 11 SMA Negeri 13 Medan T.A 2022/202

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan teknologi dan game online terhadap minat belajar dengan kebiasaan belajar sebagai variabel intervening siswa kelas 11 SMA Negeri 13 Medan TA 2022/2023 Jenis penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 121 responden, teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah uji validitas dan uji reliabilitas, uji asumsi klasik (normalitas, multikolinearitas dan heteroskedastisitas) dan uji hipotesis (Teknik analisis jalur (uji t, dan koefisien determinasi) dan uji sobel). Adapun hasil dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan teknologi informasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap kebiasaan belajar, game online berpengaruh positif dan signifikan terhadap kebiasaan belajar, penggunaan teknologi informasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar, game online berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar, kebiasaan belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar, penggunaan teknologi informasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar melalui kebiasaan belajar dan game online berpengaruh positif terhadap minat belajar dengan kebiasaan belajar siswa kelas XI Mis SMA Negeri 13 Medan TA 2022/2023

Kata Kunci: Teknologi informasi, Game Online, Minat Belajar dan Kebiasaan Belajar.

ABSTRAC

Boy Mangasi Tua Siregar NIM: 7193341029. The Influence of Using Information Technology and Online Games on Interest in Learning with Study Habits as an Intervening Variable for Class 11 Students of SMA Negeri 13 Medan FY 2022/2023.

This research aims to determine the effect of using technology and online games on interest in learning with study habits as an intervening variable for class 11 students at SMA Negeri 13 Medan FY 2022/2023. This type of research uses quantitative methods. The number of samples in this study was 121 respondents, the data analysis techniques used in this research were validity and reliability tests, classical assumption tests (normality, multicollinearity and heteroscedasticity) and hypothesis testing (path analysis techniques (t test, and coefficient of determination) and sobel test). The results of this research are that the use of information technology has a positive and significant effect on learning habits, online games have a positive and significant effect on learning habits, the use of information technology has a positive and significant effect on interest in learning, online games have a positive and significant effect on interest in learning, habits learning has a positive and significant effect on interest in learning, the use of information technology has a positive and significant effect on interest in learning through study habits and online games have a positive effect on interest in learning with the study habits of class XI Mis SMA Negeri 13 Medan FY 2022/2023

Keywords: Information technology, online games, interest in learning and study habits.