

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Game online merupakan fenomena tidak asing bagi pencinta teknologi berbasis internet di Indonesia. Kalangan remaja merupakan kelompok yang biasa eksis ataupun tampil di antara teman-teman sepergaulan mereka. Penggunaan *smartphone* biasa dikenal dengan telepon pintar menawarkan berbagai kemudahan saling berinteraksi. Kecangihan teknologi tersebut berkembang terus-menerus sekarang memudahkan manusia untuk bersosialisasi. Bahkan dengan orang yang berada di luar negeri sekalipun, mendapatkan informasi dan hiburan.

Salah satunya adalah internet merupakan “metode untuk menghubungkan berbagai komputer ke dalam satu jaringan global, melalui protokol yang disebut *Transmission Control Protocol/ Internet Protocol (TCP/IP)*”, menurut tim penelitian dan pengembangan wahana komputer (2005, p4). Kita juga melihat bahwa internet secara fisik dapat terinterkoneksi antar jaringan komputer namun secara umum internet harus dipandang sebagai sumber daya informasi.

Dapat dibayangkan sebagai suatu *database* atau perpustakaan multimedia yang sangat besar dan lengkap. Bahkan internet dipandang sebagai dunia dalam bentuk virtual atau sebenarnya, karena hampir seluruh aspek kehidupan di dunia nyata ada di internet. Seperti dunia bisnis, pendidikan, politik, ekonomi, dan sosial-budaya. Setidaknya banyak hal-hal lain di dunia realita yang akan dapat terbawa ke dalam “ruang atau dunia maya”.

Banyak variasi *game online* yang mudah diakses di Indonesia menjadi menjadi ketertarikan bagi pelajar khususnya remaja. Ratusan jenis - jenis *game*

online semakin memikat para pengguna untuk mencoba permainan baru dan membangkitkan persaingan antar pemain. Dilihat dari *containt* atau isi *game* tidak ada batasan aman atau sensor mengenai isi dari berbagai permainan tersebut. Dari sistem permainan *online* para *gamers* atau pemain ingin menjadi juara dalam kompetisi di *game* tersebut, maka para pemain berusaha untuk selalu meningkatkan *level* atau tingkat permainan dan mempertahankan kedudukan atau posisi mereka. Hal tersebut terlihat dari para pemain *game online* mulai anak-anak sekolah dasar maupun para pegawai kantoran yang menyempatkan untuk singgah ke warung internet sekedar bermain *game online* yang mereka minati masing-masing.

Internet dapat diakses dengan mudah ini menjadi suatu kecenderungan pemakaian berlebihan. Terlihat dari banyaknya bermunculan “warung internet” di sekitar kita. Kemuculan *Smartphone* atau telepon pintar dengan fasilitas mengakses *game online* saat ini harganya terjangkau. Hal ini yang menjadi kekhawatiran bagi beberapa kalangan baik orang tua maupun guru di sekolah. Para remaja pada umur 15-17 tahun seringkali masih mengikuti dan menirukan apa yang sepiantas terlihat dan hal-hal yang terjadi di sekelilingnya. Tanpa berfikir secara panjang akibat, baik dan buruk akan terkena dampaknya di kemudian hari. Para orang tua dirumah sering mengingatkan para anak- anak mereka, terhadap pergaulan, lingkungan sekitar, maupun di sekolah dimana banyak dari teman seusianya saling bertukar informasi dan pengalaman. Di samping itu juga lahan area untuk bermain secara nyata atau di lingkungan tempat tinggal semakin berkurang, seperti fasilitas lapangan bola dan lain sebagainya menjadikan *game online* tersebut sebagai salah satu hiburan bagi remaja aktif dan dinamis.

Dunia remaja saat ini khususnya pada pelajar, semakin cenderung dan sering dengan pemakaian internet ataupun *gadget* yakni alat canggih yang bisa terkoneksi dengan internet. Begitu juga dengan pelajar sekolah SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) tidak mau kalah saing dengan pelajar di sekolah menengah atas (SMA). Teknologi berupa komputer, laptop, *handphone*, TAB, *Ipad*, maupun *Ipod* merupakan beberapa alat canggih yang sebahagian mereka miliki. Permainan *game online* juga bisa di temukan pada pengguna *smartphone* atau telepon pintar yang berbasis dengan sistem IOS (*Internet Operating System*) maupun *Android*. Di zaman serba canggih dan menjadi *trend* di kalangan anak muda khususnya remaja saat ini, salah satunya adalah *game online*. Ini paling diminati para remaja, karena kecenderungan bergaul dengan teman-teman sebaya ataupun komunitas mereka.

Kemunculan *Game online* berasal dari luar negeri dan di indikasi dapat membawa efek bagi penggunanya khususnya bagi remaja di Indonesia. Visual yang ditampilkan dan tokoh dari setiap jenis *Game online* bermuatan adegan kekerasan diantaranya peperangan dan pemukulan, pakaian tokoh wanita yang *sexy* bahkan berisikan konten perjudian. Seperti pada permainan yang sedang digandrungi para remaja sekarang ini diantaranya *Sudden Attack*, *World Of Warplans*, *World Of Tank*, *Legend of Silkroad*, *Age of Wushu*, *Weapon of Mythology* dan jenis permainan *game online* yang berisikan konten perjudian, diantaranya *Zynga Poker*, *Texas Hol'dem Poker* yang di dalamnya menyerupai permainan kartu dan dimainkan seperti secara nyata.

Joseph Klapper (1960) tentang efek media massa, dalam hubungannya dengan pembentukan dan perubahan sikap. Lebih lanjut dijelaskan dari hasil

penelitian Widiyanti (2004:65-67) yang menyatakan bahwa salah satu dampak *gratification* adalah seseorang menjadi ketergantungan terhadap suatu media sehingga tidak dapat berkembang, dan audiens akan memenuhi kebutuhan-kebutuhan mereka dengan media dengan berbagai cara, meskipun itu merugikan dirinya sendiri. Seperti media *game online* ataupun media jejaring sosial, media ini sering kali menciptakan suatu kecanduan.

Sebelumnya penulis melakukan pengamatan sementara dan melihat secara langsung “demam *game online*” masih menjangkau anak- anak, remaja hingga usia dewasa. Di kota Medan sekarang ini sangat mudah untuk menjumpai warung internet, masyarakat sering menyingkat dengan istilah ”warnet” atau warung internet. Warung internet kebanyakan beroperasi 24 jam per hari, terlihat dari nama paket yang ditawarkan pemilik, diantaranya “paket hemat” yaitu mulai dari jam 08.00-23.00, kemudian jam malam yang biasanya di sebut “paket galau” yaitu sekitar jam 23.00- 07.00 pagi hari. Pada “paket galau” tersebut hanya di bandrol harga yang sangat murah sekitar sepuluh ribu rupiah. Pengunjung tersebut dapat memakai internet sepuasnya dan tidak ada batasan umur yang tertera pada setiap warnet. Biasanya para pemilik warnet menyediakan ruangan yang cukup nyaman untuk para pengunjung fasilitas AC, ada juga yang ruangan menyerupai kamar pribadi dan tidak terganggu oleh kebisingan dari para pengguna lainnya. Meskipun *Game online* dapat ditemui pada sebuah *gadget* atau *handhpone* , namun sebagian besar pemakainya lebih memilih *Personal Computer* (PC) atau komputer, layar yang lebar menjadi kebutuhan utama para *gamers* atau pecinta *game online* lebih jelas melihat setiap detailnya isi permainan tersebut.

Berkaitan dengan ketergantungan pada media, salah satunya adalah *Game Online*, beberapa penelitian menemukan adanya adiksi (kecanduan) *Game Online* seperti temuan Young, (1998:84); King (1996:14), Valiandri (2008:98-99), Saputra (2008:67-68), yang menyimpulkan bahwa penggunaan media *game online* dengan intensitas (frekuensi dan durasi) yang tinggi dapat memunculkan perilaku kecanduan. *American Psychology Association* menegaskan bahwa penggunaan *game online*, jejaring sosial, ataupun internet di luar keperluan pekerjaan dan studi selama lebih dari 4 jam per hari dalam kurun waktu lebih dari 3-4 hari dalam seminggu secara terus menerus relatif mengalami kecanduan.

Kebiasaan yang berjam-jam saat bermain *game online* membentuk sebuah komunitas virtual. Dan mengakibatkan kecenderungan tidak terlalu peduli dengan lingkungan sekitar. Permainan *game online* membutuhkan banyak pemain tidak hanya di dalam wilayah suatu kota, melainkan antar dunia yang dikenal sebagai komunitas virtual. Berkembangnya media komunikasi massa baru, terutama internet, telah mentransformasikan bagaimana interaksi di antara individu sebagai entitas yang pada kenyataannya membawa fenomena sosial yang baru dan berbeda dari yang selama ini dipahami.

Internet menjadi tempat virtual dimana individu bekerja sama dan berinteraksi sampai pada pelibatan terhadap emosi secara virtual atau *virtual community* ini dianggap sebagai salah satu kajian yang sering muncul (Wilbur,2000:45). Menurut penelitian sebelumnya oleh Eka RF pada tahun 2013 dari Universitas Mulawarman, “ pada anak sekolah tingkat menengah pertama (SMP) telah ditemukan dampak negatif dari *game online*. Diantaranya adalah dampak psikis bagi anak maupun remaja yang suka bermain *game online*

adalah sulitnya konsentrasi dan susahnya bersosialisasi. Karena terus-menerus keasyikan main *game online* bahkan kecanduan, itu akan membuat seorang anak atau remaja malas belajar dan sulit berkonsentrasi.”

Para pelajar remaja bukan hanya sekolah dan bermain, namun jika diberi pelatihan dan pendampingan, mereka dapat merakit banyak hal sesuai bidang masing-masing. Pada tahun 2012 para siswa terpilih SMK Negeri 2 Medan mampu merakit mesin bubut bersistem komputer. Menurut hasil pengamatan sementara di tahun 2014, tidak sedikit juga melihat di warnet tersebut banyak sebagian pelajar yang masih berseragam sekolah sedang asyik bermain *game online*, bahkan tidak jarang pada waktu jam sekolah. Menurut pemaparan salah satu guru BP (Badan Pembimbing) di sekolah SMK Negeri 2 Medan mengenai anak murid yang sering absen, dan kebanyakan para murid sering ke warnet bukan ke sekolah. Di tahun 2014 hingga 2015 begitu mudah dan harga terjangkau juga mencari *gadget* atau alat canggih. Seperti berupa *handphone* dengan koneksi internet. Hal yang sangat disayangkan bagi generasi penerus bangsa jika hanya menghabiskan waktu untuk bermain terutama pada *game online*.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik melakukan penelitian secara deskriptif kuantitatif “Pengaruh *game online* terhadap minat belajar remaja”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, antara lain :

1. *Game Online* permainan yang dimainkan secara *online* via Internet, bisa menggunakan, *Gadget* alat canggih yang bisa terkoneksi dengan internet. Bisa berupa komputer, laptop, *handphone* , TAB, Ipad, Ipod.
2. *Game online* berasal dari luar negeri dan di indikasi dapat membawa efek bagi penggunanya khususnya bagi remaja. Kecanduan bermain *game online* dapat menimbulkan lupa waktu dan menyebabkan tanggung jawab teralihkan.
3. Remaja merupakan saat ini semakin cenderung dan sering dengan pemakaian internet.

1.2 Pembatasan Masalah

Agar permasalahan yang diteliti lebih terfokus dan tidak lari dari kajian serta menghindari terjadinya kesalahpahaman, maka perlu dikemukakan pembatasan masalah sebagai berikut: .

1. Fokus penelitian diarahkan pada remaja yang terus melakukan kegiatan tersebut hingga waktu yang telah di tentukan dan melihat minat Belajar.
2. Yang menjadi responden dalam penelitian ini adalah remaja siswa SMK Negeri 2 Medan kelas X dan XI dan XII dengan jurusan teknik instalasi tenaga listrik.

1.3 Perumusan masalah

Berdasarkan dari fokus penelitian tersebut, maka penulis ingin merumuskan masalah:

1. Bagaimana tingkat bermain *Game Online* Siswa SMK Negeri 2 Medan?
2. Bagaimana minat belajar para remaja akibat bermain *game online* di SMK Negeri 2 Medan ?

3. Bagaimana Pengaruh Bermain *Game Online* terhadap Minat Belajar Siswa di SMK Negeri 2?

1.4 Tujuan penelitian

Dari uraian masalah penelitian di atas, maka peneliti ingin mengetahui hal-hal sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tingkat bermain *Game Online* Siswa SMK Negeri 2 Medan .
2. Untuk mengetahui minat belajar para remaja akibat bermain *game online* di SMK Negeri 2 Medan.
3. Untuk mengetahui seberapa besar Pengaruh Bermain *Game Online* terhadap Minat Belajar Siswa di SMK Negeri 2 Medan.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan kajian studi ilmu komunikasi media massa baru yakni media *cyber* khususnya dalam penelitian bidang ilmu komunikasi yang berkaitan pada umumnya.

1.5.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini juga diharapkan agar bermanfaat bagi siswa-siswa untuk mengetahui hal apa saja yang bisa ditimbulkan oleh *game online* tersebut secara langsung maupun tidak langsung. Penelitian ini juga dapat bermanfaat bagi wawasan tenaga pendidik dan orang tua, dalam mengupayakan komunikasi yang baik dan efisien terhadap remaja dengan adanya berbagai kemajuan teknologi.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Uraian Teori

2.1.1 Komunikasi

Komunikasi merupakan salah satu kebutuhan utama manusia. Dalam keseharian manusia tidak bisa terlepas dari hubungan dengan orang di sekitarnya bahkan dengan orang-orang yang jarak saling berjauhan. Manusia merupakan makhluk sosial dan dinamis, yakni tidak dapat untuk memenuhi kebutuhan diri sendiri tanpa bantuan dari orang lain dan selalu memperbaharui informasi penting disekitar maupun di berbagai belahan dunia.

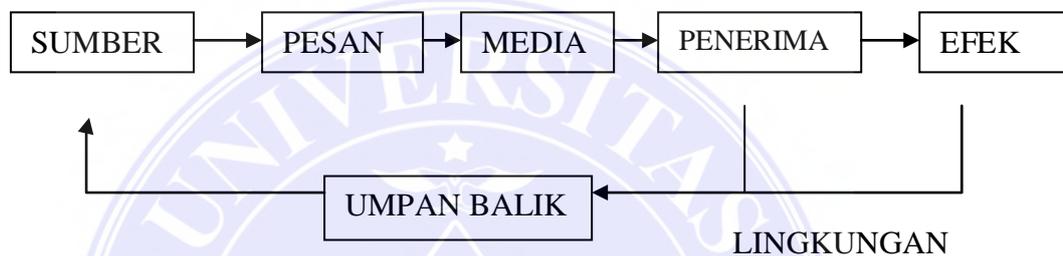
Kata atau istilah “komunikasi” (Bahasa Inggris “*communication*”) berasal dari Bahasa Latin “*communicatus*” yang berarti “berbagi” atau “menjadi milik bersama”. Dengan demikian, kata komunikasi menurut kamus besar bahasa mengacu pada suatu upaya yang bertujuan untuk mencapai kebersamaan. (Riswandi, 2009). Komunikasi terjadi dalam semua aspek, bidang dan sekaligus segi kehidupan manusia lainnya. Salah satunya media komunikasi, menjadi salah satu alat untuk mengaktualisasi diri. Media komunikasi menyajikan informasi, sering manusia melihat hal-hal disekitarnya untuk menjadi bahan acuan atau pedoman bilamana akan di perlukan. Komunikasi dapat terbentuk dimana saja kita berada, dalam pergaulan sehari-hari, baik di sekitar tempat tinggal maupun luar tempat kita bersosialisasi.

Menurut Harold D. Lasswell, komunikasi pada dasarnya merupakan suatu proses yang menjelaskan “siapa” mengatakan “apa” “dengan saluran apa”, “kepada siapa” dan “dengan akibat apa” atau “hasil apa”. (*who says what in which*

channel to whom and with what effect). Dari pengertian komunikasi yang telah dikemukakan, maka jelas bahwa komunikasi hanya bisa terjadi, jika ada seseorang yang menyampaikan pesan kepada orang lain dengan tujuan tertentu, artinya komunikasi hanya bisa terjadi jika didukung oleh adanya sumber, pesan, media, penerima, dan efek.

Gambar 2.1

Proses terjadinya komunikasi



Sumber : buku pengantar ilmu komunikasi

1. Unsur – Unsur Komunikasi

Dapat di uraikan dari unsur- unsur komunikasi yang membuat proses komunikasi dapat berlangsung dengan baik yaitu dengan adanya bagian-bagian sebagai berikut :

- a. Sumber (*Source, sender atau encoder*) adalah semua peristiwa komunikasi akan melibatkan sumber sebagai pembuat atau pengirim informasi. Dalam komunikasi antarmanusia, sumber bisa terdiri dari satu orang, tetapi bisa juga dalam bentuk kelompok, organisasi atau lembaga.
- b. Pesan (*Message, content atau information*) adalah suatu yang disampaikan pengirim kepada penerima. Pesan dapat disampaikan dengan cara tatap muka atau melalui media komunikasi.

- c. Media adalah alat yang digunakan untuk memindahkan pesan dari sumber kepada penerima. Dalam komunikasi massa, media adalah alat yang dapat menghubungkan antara sumber dan penerima yang sifatnya terbuka.
- d. Penerima (*audiens atau receiver*) adalah pihak yang menjadi sasaran pesan yang dikirim oleh sumber.
- e. Dampak atau pengaruh (*effect*) adalah perbedaan antara apa yang dipikirkan, dirasakan dan dilakukan oleh penerima sebelum dan sesudah menerima pesan. Pengaruh ini bisa terjadi pada pengetahuan, sikap dan tingkah laku seseorang. (De Fleur, 1982)
- f. Tanggapan balik adalah salah satu bentuk dari pada dampak atau pengaruh yang berasal dari penerima, tetapi sebenarnya umpan balik bisa juga berasal dari unsur lainnya seperti pesan dan media, meski pesan belum sampai pada penerimanya.
- g. Lingkungan atau situasi adalah merupakan faktor-faktor tertentu yang dapat mempengaruhi jalannya komunikasi.

Komunikasi merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar, disengaja, serta sesuai dengan tujuan atau keinginan dari pelakunya atau komunikator. Ini berlangsung dengan cara memerlukan proses baik secara cepat maupun memerlukan waktu yang cukup lama. Baik secara perorangan atau individual maupun terhadap publik atau khalayak banyak. Media yang digunakan untuk menyampaikan komunikasi juga menjadi ketertarikan tersendiri oleh komunikannya. Suatu pemahaman populer mengenai komunikasi manusia adalah komunikasi yang mengisyaratkan penyampaian pesan searah dari seseorang atau sekelompok orang kepada orang lain atau kelompok lainnya, baik secara langsung

maupun melalui media, seperti internet maupun *game online*. *Game online* termasuk salah satu bentuk komunikasi satu-arah, media komunikasi massa yang didalamnya terdapat internet.

2.1.2 Komunikasi Massa

Abad ini disebut abad komunikasi massa, dimana komunikasi telah mencapai suatu tingkat di mana orang mampu berbicara dengan jutaan manusia secara serentak dan serempak. Teknologi komunikasi muthakir telah menciptakan apa yang disebut “pulik dunia”. (Dofivat,1967) Menurut Gerbner (1967) “*Mass communication is the technologically and institutionally based production and distribution of the most broadly shared continuous flows of messages in industrial societies*” artinya komunikasi massa adalah produksi dan distribusi yang berlandaskan teknologi dan lembaga dari arus pesan yang kontinyu serta paling luas dimiliki orang dalam masyarakat industri (Ardianto, 2004: 3-4). Jenis media massa antara lain, seperti surat kabar, majalah, film, radio, internet dan televisi.

Menurut Maletzke (1963) komunikasi massa dapat diartikan setiap bentuk komunikasi yang menyampaikan pertanyaan secara terbuka melalui media penyebaran teknis secara tidak langsung dan satu arah pada publik yang tersebar. Dalam dunia digital dan teknolgi seperti pada kegiatan permainan *game online* dapat terlihat sebuah gambar animasi yang menyajikan keanekan ragam bentuk dan karakter, ini membuat sejumlah penggunanya seperti masuk ke dalam peristiwa permainan secara maya tersebut secara tidak langsung, dan secara tidak disadari juga mengakibatkan terjadinya masalah komunikasi pada dunia nyata.

Dengan demikian maka jelas bahwa komunikasi massa atau komunikasi melalui media massa sifatnya “satu arah” atau *one way trafic*. Bentuk baru komunikasi dapat dibedakan dari corak-corak yang lama karena memiliki karakteristik utama sebagai berikut : diarahkan pada khalayak yang relatif besar,

heterogen, dan anonim; pesan yang disampaikan secara terbuka; seringkali dapat mencapai kebanyakan khalayak secara serentak; bersifat sekilas; komunikator cenderung berada atau bergerak dalam organisasi yang kompleks dan melibatkan biaya yang besar. (*Wright*)

Pengertian media massa mulai menunjukkan batasan yang tidak jelas atau dianggap tidak jelas oleh sebagian orang, dengan munculnya sejumlah media baru yang memiliki karakteristik yang berbeda dengan media massa yang sudah ada sebelumnya. Media massa baru atau lebih sering disebut dengan 'media baru' (*new media*) ini bersifat lebih individual, lebih beragam (*diversified*) dan lebih interaktif. Salah satu contoh penting media massa baru saat ini adalah internet. Walaupun media baru menunjukkan pertumbuhan yang cepat, namun belum terlihat tanda-tanda bahwa media massa lama akan berkurang perannya dibanding sebelumnya. Perannya tetap bertahan dengan cara terus menerus menambah kemampuannya dalam upaya menghadapi tantangan yang dimunculkan media baru. (Morissan, 2008:1).

Menurut Sean Macbride, (1980) mengemukakan bahwa komunikasi tidak bisa diartikan sebagai pertukaran berita dan pesan, tetapi juga sebagai kegiatan individu dan kelompok yang mengenai pertukaran data, fakta dan ide. Sistem komunikasi massa juga mempunyai karakteristik psikologis, ini tampak pada sistem pengendalian arus informasi, umpan balik, stimulasi alat indra dan proporsi unsur isi dengan hubungan.

2.1.3 Fungsi Komunikasi Massa

Komunikasi massa dapat berfungsi sebagai berikut (Haffied Cangara, 1998, 57) yaitu :

1. Informasi yakni kegiatan untuk mengumpulkan, menyimpan data, fakta dan pesan, opini dan komentar sehingga orang bisa mengetahui keadaan yang terjadi di luar dirinya, apakah dalam lingkungan daerah, nasional atau internasional.
2. Sosialisasi yakni menyediakan dan mengajarkan ilmu pengetahuan bagaimana

- orang bersikap sesuai dengan nilai-nilai yang ada dan efektif.
3. Motivasi yakni mendorong orang untuk mengikuti kemajuan orang lain melalui nilai-nilai yang ada melalui mereka baca, lihat dan dengar lewat media.
 4. Pendidikan yakni membuka kesempatan untuk memperoleh pendidikan secara luas, baik pendidikan formal disekolah maupun luar sekolah.
 5. Memajukan kebudayaan yakni media massa menyebarkan hasil-hasil kebudayaan melalui program siaran radio, televisi ataukah bahan tercetak seperti buku.
 6. Hiburan yakni media massa telah menyita banyak waktu luang untuk semua golongan usia dengan difungsikannya sebagai alat hiburan dalam rumah tangga.
 7. Integrasi yakni bangsa-bangsa di dunia dewasa ini di guncang oleh kepentingan-kepentingan tertentu karena perbedaan etnis dan ras, komunikasi seperti satelit dapat dimanfaatkan untuk memperkokoh persatuan bangsa.

2.1.4 Efek Media Massa

Di negara-negara maju, efek komunikasi massa telah beralih dari ruang kuliah ke ruang pengadilan, dari polemik ilmiah diantara profesor ke debat parlementer seperti di negara berkembang, termasuk di Indonesia. Mulai dari para politisi hingga kalangan guru mereka mencoba mengendalikan pengaruh media massa. Tokoh agama mencemaskan hilangnya warisan rohaniah karena penetrasi media erotika dan juga bergesernya nilai-nilai kultur dan budaya.

Menurut Joseph Klapper (1960) dalam penelitiannya tentang efek komunikasi massa yaitu hubungannya dengan pembentukan dan perubahan sikap, pengaruh media massa dapat disimpulkan lima pada prinsip umum :

1. Pengaruh komunikasi massa diantarai oleh faktor-faktor seperti predisposisi personal, proses selektif dan keanggotaan kelompok.
2. Komunikasi massa biasanya berfungsi memperkokoh sikap dan pendapat yang ada, walaupun kadang-kadang berfungsi sebagai media pengubah (*agen of change*)
3. Perubahan seluruh sikap.
4. Media massa cukup efektif dalam mengubah sikap dalam bidang-bidang ketika pendapat orang lemah, misalnya pada iklan komersial.
5. Komunikasi massa efektif dalam menciptakan masalah baru bila tidak ada argumen yang mendasar. (Oskamp,1977:149 dalam Rakhmat, 1998 :232)

Kemudian dalam permainan *game online* membutuhkan biaya yang harus dikeluarkan setidaknya dalam menyewa di warnet atau pun membeli modem, waktu yang tidak sebentar, strategi dan pikiran untuk memenangkan sebuah permianan tersebut. Hal ini menjadi beberapa dampak yang di kemukakan oleh Steffen H Chaffee tentang lima efek media massa dari kehadirannya sebagai benda fisik yakni : efek ekonomis, efek sosial, efek penjadwalan kegiatan, efek penyaluran/ penghilangan perasaan tertentu dan efek pada perasaan orang terhadap media.

2.1.5 Komunikasi Satu-Arah

Game online merupakan proses komunikasi bersifat satu arah, yakni dari sebuah media yang menyebarkan isi pesan bahkan kode-kode tertentu kepada pemainnya atau biasa disebut *gamers*. Kemudian permainan itu akan terus di ikutan sesuai dengan aturan yang sudah ada.dan akan berkompetisi mengikuti alur dari sebuah permainan tersebut.

Menurut Elizabeth-Noelle neuman, 1973:92 menunjukkan empat tanda pokok dari komunikasi massa :

1. Bersifat tidak langsung artinya harus melewati media teknis.
2. Bersifat satu arah artinya tidak ada interaksi antara peserta-peserta komunikasi (para komunikan).
3. Bersifat terbuka artinya ditujukan pada publik yang tidak terbatas atau anonim.
4. Mempunyai publik yang secara geografis tersebar.

Suatu pemahaman populer mengenai komunikasi manusia adalah komunikasai yang mengisyaratkan penyampaian pesan searah dari (atau suatu

lembaga) kepada seseorang (sekelompok orang) lainnya, baik secara langsung (tatap muka) ataupun melalui media seperti internet. Menurut *Bernard Berelson* dan *Gary A. Steiner* : “Komunikasi adalah transmisi informasi, gagasan, emosi, keterampilan dan sebagainya, dengan menggunakan simbol-simbol dan kata-kata, gambar, figur, grafik dan sbegainya. Tindakan atau proses transmisi itulah yang biasanya disebut komunikasi”.

2.1.6 Game Online

Game online merupakan permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh satu jaringan (Adams & Rollings, 2007), umumnya jaringan yang digunakan adalah internet. Young (2005) mendefinisikan MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*) adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual. Permainan awal MMORPG adalah *Dungeons and Dragons* yang dimainkan menggunakan pena dan kertas pada tahun 1970an. Pada awalnya permainan-permainan komputer tidak melibatkan penggunaan dari jaringan komputer umum seperti internet, namun pada pertengahan 1990 bergeser menjadi online menggunakan internet (Horrigan & Rainee, 2002).

Seiring dengan perkembangan teknologi maka pada tahun 1997 muncul permainan *role playing game* (RPG) yang mengharuskan pemain untuk membentuk karakter dalam melakukan pertualangan di dunia virtual pada permainan *Zynga Poker*, *DOTA*, *FIFA Online 3 Attack*, *World Of Warplans*, *World Of Tank*, *Legend of Silkroad*, *Age of Wushu*, *Weapon of Mythology*, dan

masih banyak jenis yang lainnya. Minat kalangan muda terhadap permainan komputer dalam jaringan internet juga diketahui cukup besar. Di Amerika menunjukkan bahwa 97% dari remaja usia 12 sampai 17 tahun bermain permainan komputer, *web*, *portable*, dan konsol (Pew Internet & American Life Project, 2008).

1. Jenis- Jenis *Game Online*

Permainan didesain untuk membuat pemainnya tetap menatap layar lebih lama lagi (*stickiness factor*). Pembuat game berlomba-lomba menciptakan suatu game yang penggunaannya ketagihan sehingga menjamin kelayakan pemain game tersebut. Lebih jauh lagi, Griffiths (1995) menekankan bahwa aspek kompetitif dan kooperatif pada *game online* membuatnya lebih membuat kecanduan dibandingkan dengan *game console* atau *game boy*. Ini yang kemudian semakin memikat *game online* di kalangan remaja. *Game online* pada internet *game* bisa dibagi ke dalam beberapa kategori seperti *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG), *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy* (MMORTS), *Massively Multiplayer Online First Person Shooter* (MMOFPS) dan lain-lain :

1. MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Games*) Merupakan salah satu jenis internet *game* dimana pemain bisa berkomunikasi dan berinteraksi dengan pemain yang lain. Kemampuan tertentu yang dimiliki oleh karakter diperoleh melalui pengalaman (*experience*), dan biasanya berhubungan dengan kemampuannya bertempur dan atau untuk melawan musuh.

2. MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*) Adalah salah satu jenis *internet games* yang di dalamnya terdapat kegiatan mendirikan gedung, pengembangan teknologi, konstruksi bangunan serta pengolahan sumber daya alam. MMORTS merupakan kategori dari computer game yang menggabungkan *real-time strategy* (RTS) dengan banyak pemain secara bersamaan di internet. Game yang populer dari jenis ini adalah WarCraft (1994), Command and Conqueror (1995), Total Annihilation (1997), StarCraft (1998), SimCity (1999), dan lain-lain.
3. MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*) Merupakan salah satu jenis internet games yang menekankan pada penggunaan senjata. MMOFPS banyak mendapat tentangan dari berbagai pihak dibandingkan dengan jenis permainan lainnya karena dalam MMOFPS sangat menonjolkan kekerasan dan agresifitas. Biasanya sepanjang permainan yang ada hanya pertarungan dan pembunuhan. Para pemain bermain secara sendiri- sendiri (*single*) atau juga bisa membentuk tim atau kelompok dalam melawan musuh. Sampai saat ini hanya sedikit sekali MMOFPS yang baru dibuat. Hal tersebut dikarenakan sangat banyaknya jumlah pemain yang bermain pada saat bersamaan di internet sehingga terdapat masalah teknis dan infrastruktur pada internet. Contoh *game* dari MMOFPS ini adalah *World War II Online* (2001) dan *PlanetSide* (2003). Di Indonesia, contoh yang terkenal dari jenis ini adalah *Counter Strike* (CS). Menurut sumber yang sama, game ini sangat disukai oleh anak-anak dan remaja laki-laki, karena game ini mengandalkan *skill* kecepatan, memompa adrenalin dan membutuhkan ketepatan menembak.

2. Dampak *Game Online* pada pelajar

Dari berbagai aspek yang telah dikemukakan para peneliti sebelumnya, sebagaimana kecanduan *game online* para remaja menimbulkan kekhawatiran bagi para orang tua dan guru di rumah maupun di lingkungan sekolah. Dampak yang bisa menimbulkan tidak hanya dalam waktu singkat namun bisa saja jangka panjang. Menurut penelitian (Yee, 2002) akibat buruk kecanduan *game online* ini dapat dilihat lebih jelas jika kebiasaan bermain mereka ini dikaitkan dengan masalah dalam kehidupan nyata sehari-hari seperti masalah akademis, masalah kesehatan, masalah keuangan dan masalah relasi.

Masalah akademis ditunjukkan dalam penelitian Griffiths (1995), bahwa remaja usia 12 sampai 24 tahun lebih cenderung mengorbankan pendidikan maupun pekerjaan mereka untuk bermain *game online*. Pengaruh negatif pada fungsi fisik dan mental yang diakibatkan penggunaan game berlebihan antara lain menurunnya kondisi indra penglihatan dan berat badan yang menurun serta menghasilkan kebingungan antara kenyataan dan ilusi, juga relasi yang kurang dewasa dengan sebayanya (Chen& Chang, 2008). Berkaitan dengan faktor internal, Vedder (2009), seorang ahli *computer gaming addiction* menyatakan bahwa dalam banyak aspek, *video games* pada zaman sekarang jauh lebih membuat kecanduan.

Di Indonesia juga terbukti membawa dampak pada anak sekolah dasar (SD) hingga sekolah menengah pertama (SMP). Terdapat pada peneliti sebelumnya tahun 2013 di Samarinda yang mengemukakan pada respon anak SD sekitar 54%, bahwa pelajar mudah mendapat teman sesama *gamers* atau pengguna game online tanpa di batasi ruang dan waktu. Pada 34,6% responden menyatakan

kurang mampu berempati ketika berkomunikasi secara interpersonal dengan pelajar lainnya. Sedangkan pengaruh *game online* terhadap perubahan perilaku anak SMP di Samboja oleh Eka R. Fauziah, 2013, mengungkapkan terdapat dampak negatif dan positif dalam permainan online tersebut yakni:

1. Sulit berkonsentrasi saat belajar
2. Susah bersosialisasi terhadap lingkungan.
3. Kecanduan karena terus-menerus bermain game online
4. Membuat pelajar menjadi acuh dan kurang peduli terhadap lingkungan sekitar.
5. Malas belajar dan menunda tugas sekolah.

Sikap positif yang di tunjukan pelajar SMP tersebut akibat bermain game online yaitu dapat bertukar pikiran sehingga wawasan pelajar bertambah, meningkatkan *skill* atau kemampuan bermain dan meningkatkan potensi Bahasa Inggris, karena rata-rata permainan tersebut menggunakan bahasa asing yakni Bahasa Inggris.

2.1.7 Perilaku dan Remaja

Perilaku (*behaviour*) adalah tindakan-tindakan (*actions*) atau reaksi-reaksi (*reactions*) dari suatu obyek atau organisme. Skinner (1938) seorang ahli psikologi, merumuskan bahwa perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus (rangsangan dari luar). Oleh karena perilaku ini terjadi melalui proses adanya stimulus terhadap organisme, dan kemudian organisme tersebut merespon, maka teori skinner disebut “S-O-R” atau Stimulus-Organisme- Respon. Perilaku seseorang adalah hasil interaksi antara dirinya dengan lingkungan. Lingkungan meliputi segala hal yang di luar diri seseorang

maupun di dalam dirinya, bersifat fisik maupun ide orang yang berpengaruh yang menjadi sumber rangsangan dan bisa menimbulkan suatu reaksi, respon. Maka blingkungan orang tersebut dapat dibagi sebagai berikut , yakni lingkungan fisik, lingkungan geografis maupun lingkungan sosial.

Menurut Notoatmodjo (1993) bentuk operasional dari perilaku dapat dikelompokkan menjadi 3 (tiga) jenis yaitu:

1. Perilaku dalam bentuk pengetahuan adalah merupakan hasil tahu dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Pengetahuan umumnya datang dari pengalaman, juga dapat diperoleh dari informasi yang disampaikan orang lain, didapat dari buku, atau media massa dan elektroni.
2. Perilaku dalam bentuk sikap adalah merupakan reaksi atau respon seseorang yang masih tertutup terhadap suatu stimulasi atau objek. Sikap tidak dapat langsung dilihat, tetapi hanya dapat ditafsirkan terlebih dahulu dari perilaku yang tertutup. Sikap secara nyata menunjukkan konotasi adanya kesesuaian reaksi terhadap stimulus tertentu yang dalam kehidupan sehari-hari adalah merupakan reaksi yang bersifat emosional terhadap stimulus sosial (Notoatmodjo, 1993).
3. Perilaku dalam bentuk tindakan merupakan perbuatan atau action terhadap situasi atau rangsangan dari luar. Jadi tindakan adalah suatu perbuatan nyata yang dapat dilihat dan diamati secara langsung.

2.1.8 Remaja

Menurut Mappiare (1982) masa remaja berlangsung antara umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai dengan 22 tahun bagi pria. Rentang usia remaja ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu usia 12-13 tahun sampai dengan 17-18 tahun adalah remaja awal, dan usia 17-18 tahun sampai dengan 21-22 tahun adalah remaja akhir. Menurut hukum di Amerika Serikat saat ini, individu dianggap telah dewasa apabila telah mencapai usia 18 tahun, dan bukan 21 tahun seperti ketentuan sebelumnya (Hurlock, 1991).

Masa remaja merupakan masa yang sangat dinamis dalam tahapan kehidupan manusia yang ditandai berbagai percepatan bagi individu yang

bersangkutan, baik dalam perkembangan fisik, kognitif, afektif, moral, maupun sosialnya (Santrock, 2007). Pada masa ini terjadi perubahan besar pada kelompok primer mereka dengan semakin besarnya pengaruh teman sebaya terhadap kehidupan remaja yang berakibat pada makin banyaknya waktu dan kegiatan yang dipergunakan untuk melaksanakan kebutuhan sosial mereka (Rice & Dolgin, 2002).

Namun, ketika remaja berinteraksi dalam lingkungan sosial akan selalu tersirat adanya dua sisi yang saling bertentangan. Pada satu sisi interaksi akan menghadirkan kesatuan, tetapi di sisi lain interaksi akan menghadirkan persaingan atau kompetisi baik dengan teman sekelompok atau dengan kelompok lain. Dunia remaja adalah dunia yang ditandai dengan kontradiksi antara sikap tunduk dan sikap ingin unggul. Remaja akan sangat tunduk pada kelompok sebaya tetapi cenderung sangat agresif terhadap saingannya. Dalam permainan *game online* juga terjadi suatu persaingan oleh para remaja dan seluruh *gamers* yang sedang mengikuti hingga larut dalam bermain tersebut.

2.1.9 Faktor- Faktor dan Minat Belajar

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus - menerus yang disertai rasa senang. (Slameto, 2003) Minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Bila mereka melihat bahwa sesuatu akan menguntungkan, mereka merasa berminat. Ini kemudian mendatangkan kepuasan. Bila kepuasan berkurang, minatpun berkurang. (Hurlock,1999) sedangkan pengertian minat belajar adalah pilihan kesenangan dalam melakukan kegiatan

dan dapat membangkitkan gairah seseorang untuk memenuhi kesediaanya dalam belajar .Safari (2005 : 111)

Ketertarikan seorang remaja dan sebagai seorang pelajar, dapat di pengaruhi oleh beberapa hal. Menurut Dinar Barokah (2011) terdapat beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar seorang siswa diantaranya :

1. Motivasi belajar,
2. Bahan pelajaran dan sikap guru yang menarik
3. Keluarga
4. Teman pergaulan
5. Lingkungan
6. Cita-cita
7. Media massa dan fasilitas.

Dari uraian diatas maka peneliti melihat bahwa adanya keterkaitan antara minat belajar pada remaja bisa di pengaruhi oleh media massa yakni *game online*. Apabila di mainkan secara berkesinambungan dan terus menerus dilakukan berdampak secara tidak langsung maupun secara langsung pada segi prestasi belajar maupun minat mengerjakan tugas-tugas dari guru di sekolah ataupun pada bimbingan belajar (les).

2.1.10 Mediamorfosis

Kecendrungan bermain *game online* ini akibat teknologi yang sedang berkembang dan juga ketersediaan area bermain secara *real* atau nyata semakin berkurang. Seperti semakin jarang kita menjumpai lapangan lapangan bola, taman bermain dan tempat-tempat rekreasi lainnya. Dan kemunculan *game online* saat ini sangat di apresiasi oleh banyak pihak di bidang teknologi informasi dan komunikasi sehingga media tumbuh di tengah-tengah masyarakat luas khususnya bagi para remaja.

Mediamorfosis berasal dari kata "*mediamorphosis*" yang berarti

transformasi media komunikasi, biasanya sebagai akibat dari *interplay* rumit dari kebutuhan-kebutuhan yang dibayangkan, tekanan-tekanan kompetitif dan politis, dan inovasi-inovasi sosial dan teknologis. Roger fiddler dalam bukunya "*mediamorfosis*" mendefinisikan mediamorfosis sebagai transformasi media komunikasi yang biasanya ditimbulkan akibat hubungan timbal balik yang rumit antara berbagai kebutuhan yang dirasakan, tekanan persaingan dan politik, serta berbagai inovasi sosial dan teknologi (Fidler, 2003:35). Fidler mengatakan bahwa mediamorfosis bukanlah sekedar teori sebagai cara berfikir yang terpadu tentang evolusi teknologi media komunikasi.

Mediamorfosis mendorong kita untuk memahami semua bentuk sebagai bagian dari sebuah sistem yang saling terkait, dan mencatat berbagai kesamaan dan hubungan yang ada antara bentuk-bentuk yang muncul dimasa lalu, masa sekarang, yang sedang dalam proses kemunculannya. Beberapa prinsip kunci mediamorfosis berasal dari tiga konsep yaitu :

1. Koevolusi adalah perubahan dari penggunaan bahasa lisan dan tulisan sebagai bahasa sehari-hari berevolusi membangun kelas baru dalam bahasa yang dikenal dengan bahasa digital. Bahasa ini merupakan *lingua franca* komputer dan berbagai jaringan telekomunikasi global.
2. Konvergensi adalah proses akibat adanya sedikit kesamaan antara penyiaran, film, percetakan, dan industri komputer.
3. Kompleksitas merupakan akibat proses konvergensi. Konvergensi adalah persilangan alur atau kombinasi yang menghasilkan transformasi pada setiap pemusatan atau penyatuan teknologi, seperti penciptaan teknologi dan penyatuan baru (Fidler, 2003:429).

Sejak tahun 1990 kata konvergensi digunakan baik untuk organisasi maupun untuk proses, terutama saat bersatunya industri media dan telekomunikasi.

Konvergensi digunakan pada teknologi digital, suatu pokok masalah yang sukar, sekurang-kurangnya pada awalnya, untuk diasimilasikan banyak orang. Kekuatan yang memungkinkan teknologi berbasis komputer untuk

mengemukakan dalam bentuk digital segala jenis informasi dan untuk memproses, menyiarkan, meringkas dan menyimpannya, cenderung untuk mengubah perhatian *public* dari jenis informasi yang sedang disampaikan kepada kemampuan komputerisasi untuk mengemukakan semuanya itu secara digital, sebuah proses yang digambarkan oleh Nicholas Negroponte (Asa Briggs dan Peter Burke, 2006).

2.1.11 Teori Uses dan Gratification

Teori ini lebih meletakkan perhatian pada efek media massa terhadap sikap dan pendapat para komunikator pada hal ini yakni remaja. Model *uses* dan *gratification* memandang individu sebagai makhluk suprasional dan sangat selektif, dalam model ini perhatian bergeser dari proses pengiriman pesan ke proses penerimaan pesan. Seperti pada permainan *game online*, penulis melihat bahwa dampak yang ditimbulkan bukan pada game yang telah ada dan berkembang. Namun ketika para remaja memilih permainan itu semakin di kenal dan akhirnya menarik dimainkan dengan waktu yang kontinyu atau terus- menerus dengan jenis dan isi yang bermacam-macam permainan dan sampai menimbulkan dampak bagi para komunikator atau dalam hal ini *gamers* tersebut.

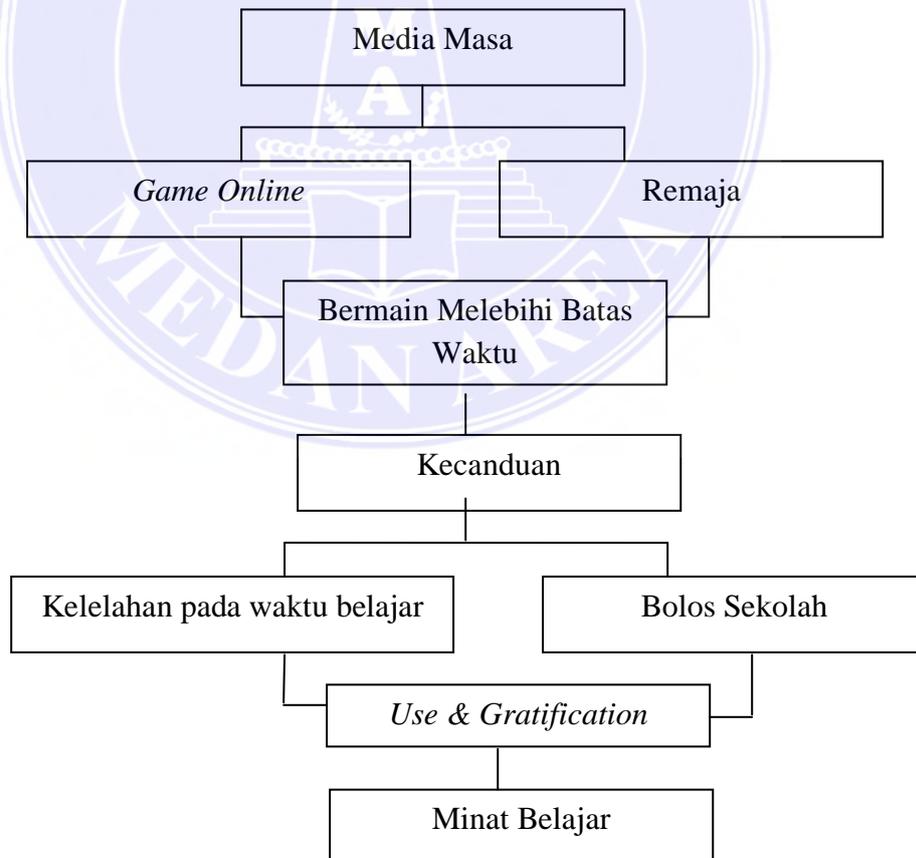
Remaja sebagai komunikator dianggap bisa bebas memilih kebutuhan dan keinginan untuk jenis- jenis permainan apa saja. Menurut Stephenson media massa hanya memenuhi satu kebutuhan saja, yaitu memuaskan keinginan melarikan diri atau hasrat bermain, seperti pada remaja kebanyakan saat ini. Pendekatan *uses* dan *gratification* di atas mempersoalkan apa yang dilakukan orang pada media, yakni menggunakan media untuk pemuas kebutuhannya. Pada umumnya kita lebih tertarik bukan kepada apa yang kita lakukan kepada media, tetapi kepada apa yang media lakukan kepada kita. Dimana seorang remaja sebagai komunikator menerima pesan dalam bentuk permainan *online*. Dan

mengikuti arus dari permainan *game online* yang sudah di *design* atau rancang sedemikian rupa sesuai kebutuhan tiap individu.

Dalam melihat teori ini penulis melihat bagaimana orang menggunakan media seperti pada game online untuk memenuhi kebutuhan psikologis. Sering terjadi orang menggunakan media untuk menghilangkan rasa tidak enak misalnya kesepian, marah, kecewa dan sebagainya. Media dipergunakan tanpa mempersoalkan isi pesan yang disampaikan.

2.2 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran adalah suatu diagram yang menjelaskan secara garis besar alur logika berjalannya sebuah penelitian. Adapun kerangka pemikiran penelitian ini adalah :



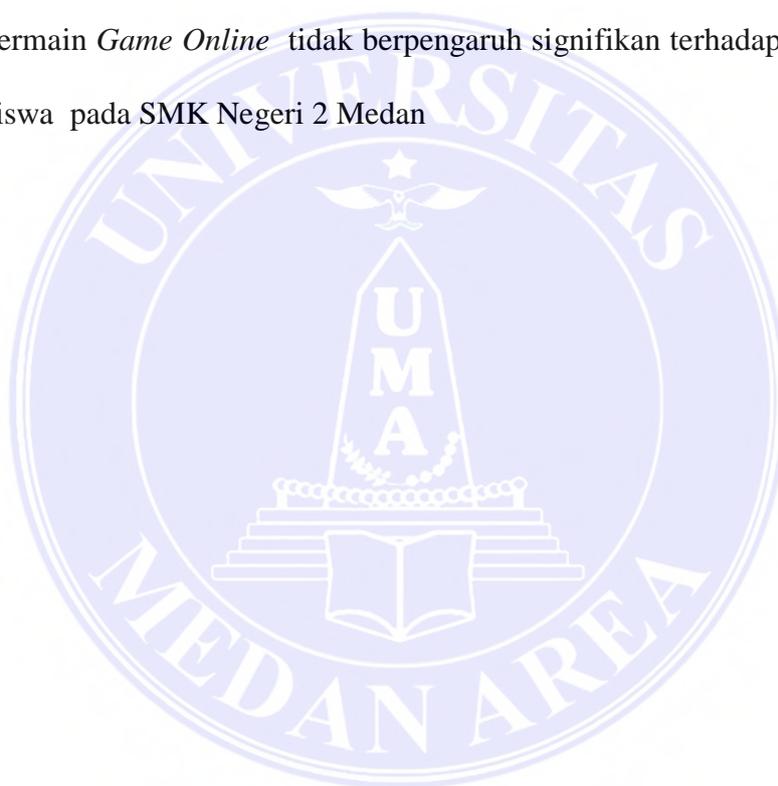
Gambar 2.1. Kerangka Pemikiran

2.3 Hipotesis

Berdasarkan latar belakang, landasan teori, dan perumusan masalah maka penulis mengajukan hipotesis yang merupakan kesimpulan sementara bagaimana pengaruh tiga variabel bebas terhadap satu variabel terikat dalam penulisan hipotesis penelitian berikut ini :

H_0 : Bermain *Game Online* berpengaruh signifikan terhadap Minat Belajar Siswa pada SMK Negeri 2 Medan

H_1 : Bermain *Game Online* tidak berpengaruh signifikan terhadap Minat Belajar Siswa pada SMK Negeri 2 Medan



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode survey dan analisis korelasional. Penelitian survey adalah penelitian yang mengambil sampel dari populasi dan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data yang pokok (Singarimbun dan Effendi, 1995:3). Korelasional adalah teknik analisis yang digunakan untuk menentukan tingkat hubungan variabel-variabel yang berbeda dalam suatu populasi, Metode ini adalah adanya usaha untuk menaksir hubungan dan bukan sekedar deskripsi (Umar, 2002:45). Sedangkan metode survey dengan tehnik korelasional adalah metode yang dilakukan untuk menggambarkan peristiwa yang telah atau sedang terjadi. Di dalam penelitian ini peneliti bermaksud untuk melihat seberapa besar pengaruh bermain *game onlineterhadap* minat belajar remaja di sekolah SMK Negeri 2.

Kelebihan menggunakan metode penelitian korelasional adalah dapat mengukur hubungan diantara berbagai variabel, meramalkan variabel tidak jelas, dan memudahkan untuk membuat rancangan penelitian eksperimental (Rakhmat, 2004:43). Sedangkan kelemahannya adalah korelasi tidak selalu menunjukkan hubungan kausalitas, walaupun kadang-kadang korelasi yang tinggi dapat menunjukkan sebab-akibat (Rakhmat, 2004: 40).

3.2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK NEGERI 2 Medan, merupakan Sekolah Teknik Menengah Negeri di Propinsi Sumatera Utara yang berstandar

Nasional, SMK Negeri 2 memiliki beberapa jurusan yaitu Jurusan Bangunan, Mesin dan Listrik, dll. SMK NEGERI 2 Medan beralamat di Jl. STM No. 12. A Medan Amplas, Meda. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada Tahun 2015.

3.3. Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1. Populasi

Menurut Sugiyono (dalam Kriyantono, 2008:151) populasi sebagai wilayah generalisasi terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan periset untuk dipelajari, kemudian ditarik suatu kesimpulan. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa-siswi kelas X dan XI SMK Negeri 2 Medan dengan jumlah sebanyak 353 orang. Berikut ini adalah tabel jumlah siswa kelas 1 dan 2 SMK Negeri 2 Medan yang menjadi populasi dalam penelitian ini :

Tabel 3.1. Populasi Penelitian

| Jurusan | Populasi |
|-----------------------|------------|
| Teknik Bangunan | 180 Siswa |
| Teknik Listrik | 220 Siswa |
| Teknik Mesin Perkakas | 350 Siswa |
| Teknik Otomotif | 350 Siswa |
| Jumlah | 1100 Siswa |

3.3.2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang memiliki karakteristik yang sama dengan populasi. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *probability sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih sebagai anggota sampel. Teknik *probability sampling* ini ada bermacam-macam

yaitu *simple random sampling*, *proportionate stratified random sampling*, *disproportionate stratified random*, *sampling area (cluster) sampling* (Sugiyono, 2010: 120).

Berdasarkan data populasi yang ada, amka untuk menghitung besarnya sampel digunakan rumus *Slovin* dengan presisi 10% dengan tingkat kepercayaan 90%, yakni sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{Nd^2 + 1}$$

n = Besarnya Sampel

N = Besarnya Populasi

d² = Presisi

Dari rumus slovin tersebut, maka besarnya sampel yang diambil pada penelitian :

$$n = \frac{1100}{1100 \cdot 0,1^2 + 1}$$

$$n = \frac{1100}{11 + 1}$$

$$n = \frac{1100}{12}$$

$$n = 91,6$$

Maka jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 92 orang.

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah :

1. Penelitian Kepustakaan (*Library Research*) Penelitian ini dilakukan dengan cara mempelajari dan mengumpulkan data melalui literatur dan sumber bacaan yang relevan dan mendukung penelitian. Dalam hal ini, penelitian

kepustakaan dilakukan dengan membaca buku-buku, literatur, jurnal, internet serta tulisan yang berkaitan dengan penelitian ini.

2. Penelitian Lapangan (*Field Research*) Penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan data di lapangan yang meliputi kegiatan survey di lokasi penelitian. Dalam hal ini, penelitian lapangan dilakukan melalui Kuesioner adalah kumpulan pertanyaan yang diajukan secara tertulis kepada seseorang (yang dalam hal ini disebut responden) dan cara menjawabnya juga dilakukan dengan tertulis (Arikunto, 2002:135).

Jenis kuesioner yang digunakan adalah kuesioner tertutup yaitu sejumlah pertanyaan yang telah disediakan jawabannya, sehingga responden hanya perlu memilih salah satu jawaban saja.

3.5. Variabel dan Operasional Penelitian

3.5.1. Variabel Penelitian

Variabel dari penelitian adalah Variabel bebas (X) Variabel bebas adalah variabel yang diduga sebagai penyebab atau pendahulu dari variabel lainnya (Kriyantono, 2008: 21). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah “Bermain *Game Online*”. Dan Variabel terikat (Y) Variabel terikat adalah sejumlah gejala atau unsur atau faktor yang ada atau muncul dipengaruhi atau ditentukan oleh adanya variabel bebas (Nawawi, 1998: 56). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah “Minat belajar siswa SMK Negeri 2 Medan”.

3.5.2. Operasional Penelitian

Definisi operasional pada penelitian adalah unsur penelitian memberitahukan bagaimana caranya mengukur suatu variabel. Adapun Operasioanal penelitiannya adalah:

Tabel 3.1. Defini dan Overasional

| No | Variabel | Operasional Variabel |
|----|--|--|
| 1. | Variabel Bebas (X) <i>Bermain Game Online</i> | Kelompok <i>Game</i> - <i>Infrequent game</i> - <i>Regular game</i> - <i>Frequent game</i> |
| 2. | Variabel Terikat (Y) Minat Belajar Siswa | Minat Belajar Siswa adalah sutu keinginan siswa untuk memperoleh pengetahuan atau perubahan sesuai dengan bakat individu sendiri |
| 3. | Karakteristik Responden | - Umur - Jenis Kelamin - Jurusan - Kelas |

3.5.3. Definisi Operasional

1. *Infrequent game* adalah tingkat bermain *Game online* Siswa dimana menghabiskan, rata-rata, kurang dari satu jam per hari
2. *Regular game* adalah tingkat bermain *Game online* Siswa dimana menghabiskan, rata-rata antara satu dan dua jam per hari.
3. *Frequent game* adalah adalah siswa yang bermain game online sering dimana menghabiskan, rata-rata, lebih dari dua jam per hari dan terbiasa.
4. Minat Belajar Siswa adalah sutu keinginan siswa untuk memperoleh pengetahuan atau perubahan sesuai dengan bakat individu sendiri.

1. Kelompok *Game*

Subyek game dikelompokan menjadi 3 kategori:

- a. *Infrequent game*
- b. *Regular game*
- c. *Frequent game*

Sebanyak 6 pertanyaan diajukan dengan 4 pilihan jawaban dan diberi skor :

- a. Jawaban a diberikan skor 4

- b. Jawaban b diberikan skor 3
- c. Jawaban c diberikan skor 2
- d. Jawaban d diberikan skor 1

Kemudian dihitung skornya dan dikelompokkan mengikut skor

- a. *Infrequent game* apabila menerima skor 0 – 11
- b. *Regular game* apabila menerima skor 12 – 17
- c. *Frequent game* apabila menerima skor 18 –24

2. Minat Belajar

Sebanyak 8 pertanyaan diajukan dengan 3 pilihan jawaban dan diberi skor

- a. Jawaban a diberikan skor 4
- b. Jawaban b diberikan skor 3
- c. Jawaban c diberikan skor 2
- d. Jawaban d diberikan skor 1

Kemudian dihitung skornya dan dikelompokkan mengikut skor:

- a. Baik apabila menerima skor 16– 32
- b. Kurang apabila menerima skor 1– 15

3.6. Teknik Analisa Data

Analisis data adalah penyederhanaan data dalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan dipresentasikan Data yang diperoleh dari penelitian akan dianalisis dalam beberapa tahap analisa.

1. Analisa Deskriptif

Analisa yang bertujuan untuk memberikan gambaran terhadap variabel yang diteliti dat dianalisis dengan menggunakan tabel tunggal. Analisis tabel tunggal merupakan suatu analisa yang dilakukan dengan membagi-bagikan variabel

penelitian ke dalam kategori-kategori yang dilakukan atas dasar frekuensi. Tabel tunggal merupakan langkah awal dalam menganalisa data yang terdiri dari kolom, yaitu sejumlah frekuensi dan presentase untuk setiap kategori (Singarimbun, 2006:166). Dalam penyajian tabel tunggal penulis menggunakan alat bantu software SPSS 16.0

2. Analisa Korelasional/uji Hipotesa

Untuk menganalisa data peneliti menggunakan aplikasi SPSS (*Statistical Product Service Solution*) For Window 16.0” yang akan memberikangamabaran tentang korelasi dan uji hipotesa dan hasil analisis secara cepat. Pengujian hipotesa, merupakan pengujian statistik untuk mengetahui apakah data yang ditemukan menolak atau menerima hiotesa penelitian yang diajukan. Dalam penelitian ini digunakan rumus tata uji korelasi tata jenjang “*Rank Spearman*” (rho/rs). untuk mengukur hubungan

tinggi atau rendah hubungan antar variable menggunakan skala Guilford yaitu:

| | |
|-------------|---|
| <0,20 | : Hubungan rendah sekali ; lemah sekali |
| 0,20 – 0,40 | : Hubungan rendah tapi pasti |
| 0,40 – 0,70 | : Hubungan yang cukup berarti |
| 0,70 – 0,90 | : Hubungan yang tinggi ; kuat |
| >0,90 | : Hubungan sangat tinggi ; kuat sekali ; dapat diandalkan |

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Pada bab ini akan diuraikan mengenai kesimpulan dan saran-saran yang berhubungan dengan hasil yang diperoleh dari penelitian. Pada bagian pertama akan dijabarkan kesimpulan dari penelitian dan di bagian akhir akan dijelaskan tentang saran-saran yang dapat berguna untuk penelitian yang akan datang dengan topik yang sama.

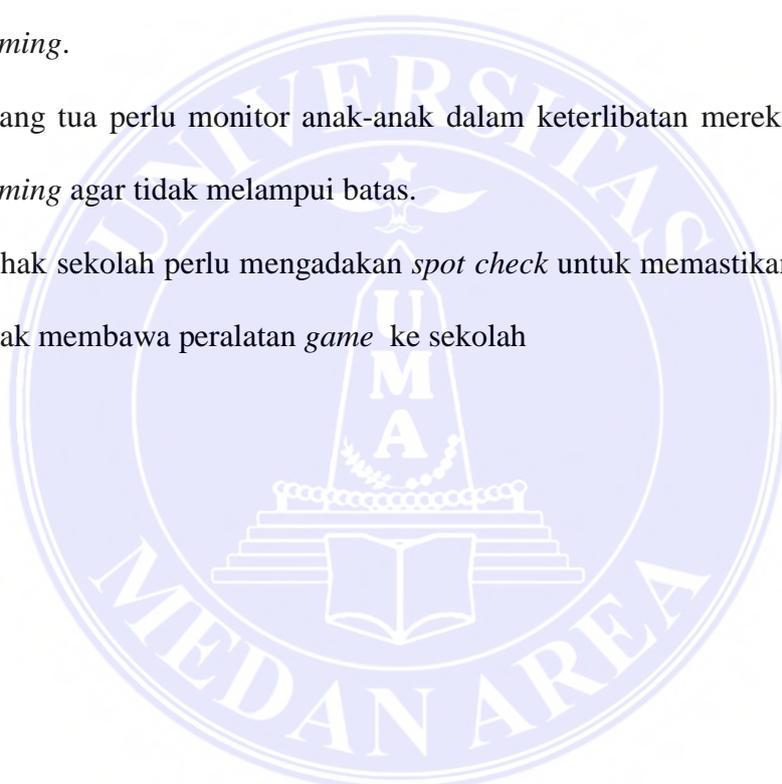
1. Frekuensi tingkat bermain *game online* dari 92 responden orang, didapatkan sebanyak 19 orang (14,1% *infrequent gamer*, 67 orang (66,3%), *regular gamer* dan 6 orang (19,6%) *frequent gamer*.
2. Minat belajar siswa berdasarkan hasil penelitian keseluruhan minat belajar siswa baik dari 92 siswa (100%).
3. Koefisien korelasi tata jenjang (r_s) adalah 0,166 dari output diatas dapat diketahui besarnya probabilitas adalah 0.113 lebih besar dari 0,05.
4. H_0 ditolak dan H_1 diterima dimana diketahui Bermain *Game Online* tidak berpengaruh signifikan terhadap Minat Belajar Siswa pada SMK Negeri 2 Medan.

5.2. Saran

1. Kepada siswa agar dapat mengontrol dan mengelola waktunya, sehingga siswa dapat menggunakan waktunya dengan baik dan siswayang belum terjerumus pada dampak yang bisa menjadaiakan bermain *game online* dapat menurunkan minat belajar tersebuttersebut sebaiknya menghindari kegiatan tersebut, namun bagi yang telah merasakan dampak kecanduan bermain

game online yang dapat menurunkan minat belajar agar dapat untuk mengurangi aktivitas bermain dengan mulai disiplin pada diri sendiri.

2. Siswa yang bermain *game online* membutuhkan pengawasan orang dewasa atau orang tua untuk mencegah bermain *game online* secara berlebihan yang memungkinkan terjadinya kecanduan.
3. Mengingat masih banyak siswa yang bermain *game online*, sebaiknya orang tua dan pihak sekolah lebih memperhatikan keterlibatan mereka dalam dunia *gaming*.
4. Orang tua perlu monitor anak-anak dalam keterlibatan mereka dalam dunia *gaming* agar tidak melampaui batas.
5. Pihak sekolah perlu mengadakan *spot check* untuk memastikan bahwa siswa tidak membawa peralatan *game* ke sekolah



JENIS GAME ONLINE

JENIS GAME ONLINE MMOPRG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game* atau salah satu jenis internet game dimana pemain bisa berkomunikasi dan berinteraksi dengan pemain lain diseluruh dunia)



