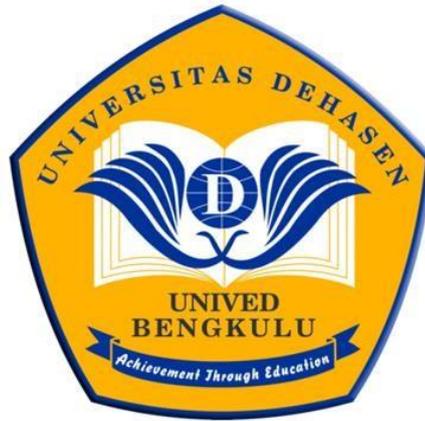


**DAMPAK MEDIA SOSIAL DAN GAME ONLINE TERHADAP
PRESTASI BELAJAR SISWA**



SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Menyelesaikan
Program Studi Pendidikan Komputer
Memperoleh Gelar Strata 1*

OLEH :

LOLA OKTAPIANI

NPM. 18210001

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KOMPUTER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS DEHASEN BENGKULU
2022**

**DAMPAK MEDIA SOSIAL DAN GAME ONLINE TERHADAP
PRESTASI BELAJAR SISWA**

SKRIPSI

OLEH

LOLA OKTAPIANI

NPM. 18210001

Disetujui dan disahkan Oleh :

Pembimbing 1,

Pembimbing 2,

Fadlul Amdhi Yul. M.Pd.T.

NIDN. 0230098602

Jumiati Siska. M.T.Pd.

NIDN. 0216128801

Bengkulu,

2022

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Komputer
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Universitas Dehasen Bengkulu

Fadlul Amdhi Yul. M.Pd.T

NIK. 1703169

**DAMPAK MEDIA SOSIAL DAN GAME ONLINE TERHADAP
PRESTASI BELAJAR SISWA**

SKRIPSI

OLEH

LOLA OKTAPIANI
NPM. 18210001

*Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal
Dan dinyatakan*

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

No	Nama dan Kedudukan	Tanda Tangan	Tanggal
1	Fadlul Amdhi Yul, M.Pd.T Ketua	1	
2	Jumiati Siska, M.T.Pd Sekretaris	2	
3	Edy Susanto, M.Pd Penguji I	3	
4	Hermawansa, M.T.Pd Penguji II	4	

Bengkulu, 2022

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Universitas Dehasen Bengkulu

Dra. Asnawati, S.Kom, M.Kom

NIK. 1703007

Dampak Media Sosial dan Game Online Terhadap
Prestasi Belajar Siswa

LOLA OKTAPIANI
NPM. 18210001

Skripsi S1 Program Studi Pendidikan Komputer
UNIVED Bengkulu, 2022: 62 Halaman

Penelitian ini bertujuan untuk : Mengetahui dampak media sosial dan game online terhadap prestasi belajar siswa. Metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X TKJ 1 SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah. Sampel yang digunakan berjumlah 15 siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian angket ke peserta didik yang merujuk ke indikator telah menunjukkan bahwa Angket 1 Dampak Positif, memilih Setuju (S) berjumlah 72%, yang memilih Ragu – ragu (RR) 17%, dan yang memilih Tidak Setuju (TS) berjumlah 11%. Dan Angket 2 Dampak Negatif, memilih Setuju (S) berjumlah 20%, yang memilih Ragu – ragu (RR) 19%, dan yang memilih Tidak Setuju (TS) berjumlah 61%. Dari kedua angket tersebut dapat dilihat bahwa angket 1 yang berdampak positif lebih dominan dari angket ke 2 yang berdampak negatif. Maka Media sosial dan Game Online tidak berdampak buruk terhadap prestasi belajar siswa kelas X TKJ 1 pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah. Hal tersebut tergantung pada tujuan dari masing-masing peserta didik, juga pengawasan dari orang tua dan guru.

Kata kunci : Dampak, Media Sosial, Game Online, Prestasi Belajar.

Alhamdulillah, Puji syukur kehadiran kepada Allah SWT atas berkat, rahmat dan hidayah-Nya, penulis mampu menyelesaikan tesis ini sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Komputer UNIVED Bengkulu dengan judul : **Dampak Media Sosial dan Game Online Terhadap prestasi Belajar Siswa**. Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan didalamnya. Karena itu, segala saran dan kritik yang sifatnya konstruktif sangat penulis harapkan.

Penulis juga menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Asnawati, S.Kom.,M.Kom Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Dehasen Bengkulu.
2. Bapak Fadlul Amdhi Yul M.Pd.T, Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Komputer sekaligus Pembimbing Utama yang senantiasa memberikan motivasi, masukan, dan arahan dalam menyelesaikan tugas – tugas akademik.
3. Ibu Jumiaty Siska, M.T.Pd. Sebagai Dosen Pembimbing pendamping yang telah banyak memberikan masukan dan arahan dalam menyelesaikan Skripsi ini.
4. Bapak Edy Susanto, M.Pd, selaku penguji 1 yang telah memberikan arahan untuk penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Hermawansa, M.T.Pd, selaku penguji II yang telah memberikan masukan – masukan sehingga penulis dapat memperbaiki dan menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.

6. Bapak Edi Rusmanjaya, M.Pd, selaku kepala sekolah SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
7. Bapak Eef Meggy Zaputra, S.Kom, selaku guru pengampu Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis, yang telah membantu penulis dalam melakukan penelitian dengan baik.
8. Bapak Ibu dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Dehasen Bengkulu yang telah banyak memberikan berbagai ilmu pengetahuan.
9. Staf dan karyawan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Dehasen Bengkulu yang telah memberikan pelayanan dengan baik dalam hal administrasi.
10. Rekan – rekan mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Komputer FKIP UNIVED Bengkulu angkatan 2018 yang telah membantu, berupa motivasi dan doa selama proses hingga penyelesaian skripsi ini.
11. Semua pihak yang berjasa dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Skripsi ini sangat jauh dari kata sempurna baik dari segi bahasa maupun dari segi penulisan. Oleh karena itu, kritik dan saran dari berbagai pihak yang bersifat membangun sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya. Akhir kata, penulis mengharapkan apa yang telah ditulis dalam Skripsi ini mendapat ridho dari Tuhan Yang Maha Esa dan dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bengkulu, Oktober 2022

Penulis

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan, rahmat dan hidayah, sehingga penulis masih diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini, sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan. Walaupun jauh dari kata sempurna, namun penulis bersyukur telah mencapai pada titik ini, yang akhirnya skripsi ini bisa selesai diwaktu yang tepat.

Skripsi ini saya persembahkan terkhusus kepada :

1. Kedua orang tuaku Bapak Hairullah dan Ibu Listari yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan saya, karena tiada kata seindah lantunan do'a dan tiada do'a yang paling khusuk selain do'a yang terucap dari orang tua. Ucapan terimakasih saja takkan pernah cukup untuk membalas kebaikan mereka.
2. Kedua adikku Reno Jipisi dan Shabira Asheeqa yang selalu menghibur dan memberikan semangat sehingga saya dengan bersungguh – sungguh mengerjakan skripsi ini.
3. Kepada Abang “A.K” yang selalu tidak pernah berhenti dalam mengingatkan dan menyemangati untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Kepada keluarga besarku yang senantiasa selalu mendoakan dan memberi dukungan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Terimakasih untuk sahabatku Intan Permata Bunda dan Ade Suryani, S.Pd, dan Selvi Tamia, S.Ap, tanpa semangat, dukungan dan bantuan kalian semua takkan mungkin aku sampai disini, terimakasih untuk canda tawa, tangis, dan perjuangan yang kita lewati bersama.
6. Teman – teman seperjuangan seluruh mahasiswa Pendidikan Komputer Angkatan 2018 tanpa terkecuali.
7. Almamaterku Tercinta.

MOTTO

Tidak ada ujian yang tidak bisa diselesaikan. Tidak ada kesulitan yang melebihi batas kesanggupan. Karena “*Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kadar kesanggupannya.*” **QS Al-Baqarah: 286**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Lola Oktapiani
NPM : 18210001
Program Studi : Pendidikan Komputer
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar – benar karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya. Adapun bagian -bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi – sanksi lainnya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Bengkulu, 2022

Yang membuat pernyataan

Lola Oktapiani

NPM. 18210001

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
MOTTO.....	viii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
1. Manfaat Teoritis.....	5
2. Manfaat Praktis	5

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Konseptual.....	6
B. Hasil Penelitian yang Relevan	20
C. Kerangka Berfikir	21

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian	23
B. Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian.....	23
C. Metode dan Prosedur Penelitian	23
D. Kehadiran Peneliti.....	25
E. Data dan Sumber Data	25
F. Teknk Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	27
G. Teknik Analisis Data	30
H. Pemeriksaan Keabsahan Data.....	31

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	33
B. Pembahasan	54

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan	61
B. Saran	62

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN

Tabel 1.1 Daftar Siswa.....	34
Tabel 2.1 Hasil Penjumlahan Angket 1.....	55
Tabel 3.1 Hasil Penjumlahan Angket 2.....	56
Tabel 4.1 Persentase Angket 1	57
Tabel 5.1 Persentase Angket 2	57
Tabel 6.1 Nilai UTS Siswa.....	58

Gambar 1.1 Kerangka Berfikir.....	22
Gambar 1.2 Triangulasi.....	32
Gambar 1.3 Diagram Lingkaran Siswa 1a	36
Gambar 1.4 Diagram Lingkaran Siswa 1b	36
Gambar 1.5 Diagram Lingkaran Siswa 2a	37
Gambar 1.6 Diagram Lingkaran Siswa 2b	37
Gambar 1.7 Diagram Lingkaran Siswa 3a	38
Gambar 1.8 Diagram Lingkaran Siswa 3b	38
Gambar 1.9 Diagram Lingkaran Siswa 4a	39
Gambar 2.0 Diagram Lingkaran Siswa 4b	39
Gambar 2.1 Diagram Lingkaran Siswa 5a	40
Gambar 2.2 Diagram Lingkaran Siswa 5b	40
Gambar 2.3 Diagram Lingkaran Siswa 6a	41
Gambar 2.4 Diagram Lingkaran Siswa 6b	41
Gambar 2.5 Diagram Lingkaran Siswa 7a	42
Gambar 2.6 Diagram Lingkaran Siswa 7b	42
Gambar 2.7 Diagram Lingkaran Siswa 8a	43
Gambar 2.8 Diagram Lingkaran Siswa 8b	43
Gambar 2.9 Diagram Lingkaran Siswa 9a	44
Gambar 3.0 Diagram Lingkaran Siswa 9b	44
Gambar 3.1 Diagram Lingkaran Siswa 10a	45

Gambar 3.2 Diagram Lingkaran Siswa 10b	45
Gambar 3.3 Diagram Lingkaran Siswa 11a	46
Gambar 3.4 Diagram Lingkaran Siswa 11b	46
Gambar 3.5 Diagram Lingkaran Siswa 12a	47
Gambar 3.6 Diagram Lingkaran Siswa 12b	47
Gambar 3.7 Diagram Lingkaran Siswa 13a	48
Gambar 3.8 Diagram Lingkaran Siswa 13b	48
Gambar 3.9 Diagram Lingkaran Siswa 14a	49
Gambar 4.0 Diagram Lingkaran Siswa 14b	49
Gambar 4.1 Diagram Lingkaran Siswa 15a	50
Gambar 4.2 Diagram Lingkaran Siswa 15b	50
Gambar 4.3 Diagram Perbandingan Angket dan Nilai Siswa	59

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I : RPP Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis
- Lampiran II : Silabus Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis
- Lampiran III : Kartu Bimbingan
- Lampiran IV : Indikator Angket
- Lampiran V : Validasi Angket
- Lampiran VI : Hasil Angket Siswa
- Lampiran VII : Surat Tugas Penelitian
- Lampiran VIII: Surat Selesai Penelitian
- Lampiran IX : Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Memasuki abad 21, terjadi perubahan teknologi dan pertukaran informasi yang sangat cepat dan ekstrim. Masyarakat mulai mengubah cara mereka dalam menelepon dan bertukar pesan, beranjak dari era telepon kabel ke telepon seluler (ponsel), dari era surat menyurat ke penggunaan ponsel dengan fitur SMS (*Short Message Service*), menggunakan komputer yang semakin canggih, mengambil foto, hingga mengikuti tren yang terus berkembang, mulai dari kuliner, cara berpakaian, hingga gaya hidup. Hingga saat ini, perkembangan teknologi semakin canggih dan sangat mudah diakses oleh siapa saja.

Akses internet pada masa kini juga semakin mudah didapat. Tak hanya di kota - kota besar saja, bahkan sekarang internet sudah merambah hingga pedesaan. Jaringan internet diperluas hingga pelosok desa di Indonesia. Menteri Komunikasi dan Informatika, Rudiantara, melalui Kompas, menyatakan bahwa pada tahun 2019, diharapkan semua wilayah tertinggal, terdepan dan terluar (3T) di Indonesia sudah terhubung dengan jaringan internet. Hal ini berarti saat ini, sebagian besar masyarakat Indonesia mampu menggunakan internet yang semakin mudah diakses, tidak hanya bagi warga perkotaan namun juga di pedesaan. Paparan internet dan kepemilikan ponsel pintar dimanfaatkan untuk berbagai hal, tak terkecuali untuk mengakses media sosial dan bermain game online.

Game online merupakan permainan berbasis dalam jaringan/daring (online) yang disediakan oleh produsen game, dalam bentuk aplikasi permainan maupun melekat pada browser atau server tertentu. Game online dapat dimainkan menggunakan perangkat komputer, konsol game atau ponsel yang terhubung dengan jaringan internet secara aktif. Secara umum terdapat tiga kategori utama dalam game online, yaitu *basic online*, multiplayer, dan *massively multiplayer online game* (MMOG). Sedangkan berdasarkan genrenya, dapat dibedakan diantaranya game petualangan, simulasi, role playing game dan game alternatif realitas. Tidak hanya game online, media sosial juga dapat dibedakan berdasarkan genrenya.

Media sosial merupakan sebuah media online, dengan para penggunanya yang bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, forum dan lain - lain. Blog, jejaring sosial dan forum merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Pendapat lain mengatakan bahwa media sosial adalah media online yang mendukung interaksi sosial, media sosial juga menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif.

Salah satu pengguna media sosial dimasa sekarang adalah pelajar, karena dengan menggunakan media sosial pelajar dapat dengan mudah berkomunikasi jarak dekat maupun jarak jauh tanpa harus bertatap muka atau bertemu. Begitupun dengan game online yang juga populer di kalangan pelajar. Bermain game online atau mengakses media sosial tidak

hanya meningkatkan keterampilan fisik tetapi kemampuan intelektual dan fantasi anak, namun disisi lain jika terlalu berlebihan memainkannya maka akan muncul dampak negatif dari bermain game online atau mengakses media sosial, antara lain mengganggu proses pembelajaran dan penurunan prestasi belajar.

Berdasarkan hasil observasi penulis di kelas X TKJ SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah, terdapat beberapa masalah dalam proses pembelajaran, antara lain mengantuk ketika belajar serta kurang fokus dalam menerima pembelajaran yang berdampak pada prestasi belajar siswa. Siswa cenderung bermain game online dan lebih sering mengakses media sosial untuk mengisi waktu luang dari pada belajar. yang akan mempengaruhi minat belajar siswa dan akan berdampak terhadap prestasi belajar siswa

Menurut Siti Maesaroh (2013:11) menerangkan bahwa “Prestasi belajar merupakan hasil daripada aktivitas belajar atau hasil dari usaha, latihan dan pengalaman yang dilakukan oleh seseorang, dimana prestasi tersebut tidak akan lepas dari pengaruh faktor luar diri peserta didik”.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian tentang “ Dampak Media Sosial dan Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat di identifikasikan permasalahan – permasalahan yang terkait terhadap minat belajar siswa di kelas X TKJ SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah sebagai berikut :

1. Siswa lebih banyak aktif dalam sosial media dan bermain game online dari pada mengulang pelajaran yang telah diberikan.
2. Siswa seringkali terlambat mengikuti pelajaran dan tertidur didalam kelas saat proses belajar mengajar berlangsung.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan lebih fokus dan mendalam, penulis membatasi masalah hanya pada Dampak Media Sosial WhatsApp, Tik tok, Youtube, dan Game Online Mobile Legends, Free fire terhadap prestasi belajar siswa pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis di kelas X TKJ 1 SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat penulis rumuskan masalah yaitu : Bagaimana Dampak Media Sosial WhatsApp, Tik tok, Youtube, dan Game Online Mobile Legends, Free fire terhadap prestasi belajar siswa pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis di kelas X TKJ 1 SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah.

E. Tujuan Penelitian

Mengetahui bagaimana dampak media sosial dan game online terhadap prestasi belajar siswa pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis di kelas X TKJ 1 SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis sebagai tambahan referensi bagi akademisi dan masyarakat agar dapat belajar dari hasil penelitian ini sehingga bisa membantu memecahkan masalah dikalangan remaja yang berkaitan dengan IPTEK, dalam hal ini media sosial dan game online.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis diharapkan agar semua pihak dapat mengetahui dampak positif dan dampak negatif perkembangan teknologi khususnya media sosial dan game online, sehingga dapat mencegah hal-hal negatif yang muncul dan dapat mengambil sisi baiknya.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Konseptual

1. Media sosial
 - a. Pengertian Media Sosial

Media sosial adalah situs jaringan sosial berbasis web yang memungkinkan bagi setiap individu untuk membangun profil publik ataupun semi public dalam sistem terbatas, daftar pengguna lain dengan siapa mereka terhubung, dan melihat serta menjelajahi daftar koneksi mereka yang dibuat oleh orang lain dengan suatu sistem (Henderi, 2007: 3)

Sedangkan menurut Phillip Kotler dan Kevin Keller, Media Sosial adalah sarana bagi konsumen untuk berbagi informasi teks, gambar, video dan audio dengan satu sama lain dan dengan perusahaan dan sebaliknya (Kotler, Keller 2012: 568)

Menurut Wikipedia Media sosial (sering disalahtuliskan sebagai sosial media) adalah sebuah media daring yang digunakan satu sama lain yang para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berkomunikasi, berbagi, dan menciptakan berbagai konten tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Selain memiliki fungsi yang dapat memudahkan berbagai urusan media sosial juga tidak terlepas dari hal-hal negatif yang dapat memengaruhi pola pikir dan juga pola hidup si pengguna media sosial.

b. Jenis – jenis Media Sosial

Menurut Puntodi (2011: 34) terdapat beberapa macam jenis media sosial, yaitu sebagai berikut :

- Bookmarking

Bookmarking memberikan sebuah kesempatan untuk meshare link dan tag yang diminati. Hal demikian bertujuan agar setiap orang dapat menikmati yang kita sukai.

- Wiki

Sebagai situs yang memiliki macam-macam karakteristik yang berbeda, misalnya situs knowledge sharing, wikitravel yang memfokuskan sebagai suatu informasi pada suatu tempat.

- Flickr

Situs yang dimiliki yahoo, yang mengkhususkan sebuah image sharing dengan contributor yang ahli pada setiap bidang fotografi di seluruh dunia. Flickr menjadikan sebagai photo catalog yang setiap produknya dapat dipasarkan.

- Creating opinion

Media sosial tersebut memberikan sarana yang dapat untuk berbagi opini dengan orang lain di seluruh dunia. Melalui media sosial tersebut, semua orang dapat menulis jurnal, sekaligus sebagai komentator.

- Jejaring sosial

Melalui situs-situs konten sharing tersebut orang-orang menciptakan berbagai media dan juga publikasi untuk berbagi kepada orang lain. Berikut beberapa contoh dari aplikasi media sosial tersebut :

- a) WhatsApp : merupakan aplikasi pesan lintas platform sejak kemunculannya tahun 2009 hingga saat ini, yang memungkinkan kita bertukar pesan tanpa biaya SMS, karena menggunakan data internet. Menggunakan WhatsApp kita dapat dengan mudah untuk berinteraksi melalui pesan teks maupun suara dan hingga saat ini dilengkapi dengan fitur video call, yangmana kita dapat bertatap muka ketika telpon.
- b) Youtube : sebuah situs web berbagi video yang dibuat oleh mantan karyawan PayPal pada februari 2005 ini memungkinkan pengguna untuk mengunggah, menonton serta berbagi video. Konten video positif apapun bisa diakses melalui aplikasi tersebut.
- c) Tiktok adalah aplikasi video kreasi yang dilengkapi berbagai filter, musik, dan font yang unik. TikTok biasa dipakai untuk membagikan video kreatif mulai dari bernyanyi, tarian, make up, memasak, dan lain-lain.

c. Fungsi Media Sosial

Menurut Puntodi (2011: 5), pengguna media sosial berfungsi sebagai berikut :

- Keunggulan membangun personal branding melalui media sosial adalah tidak mengenal trik atau popularitas semu, karena audiensilah yang menentukan. Berbagai media sosial menjadi media untuk orang berkomunikasi, berdiskusi dan bahkan memberikan sebuah popularitas di media sosial.
- Media sosial memberikan sebuah kesempatan yang berfungsi untuk berinteraksi lebih dekat dengan konsumen. Media sosial menawarkan sebuah konten komunikasi yang lebih individual. Melalui media sosial pula berbagai para pemasar dapat mengetahui kebiasaan dari konsumen mereka dan melakukan suatu interaksi secara personal, serta dapat membangun sebuah ketertarikan yang mendalam.

d. Dampak Positif dan Dampak Negatif Media Sosial

Ada dua aspek media sosial yang mempengaruhi manusia, yaitu antara yang positif dan yang negatif. Pertanyaannya adalah mana yang lebih dominan mempengaruhi para pengguna media sosial ? apakah ke arah yang lebih dominan negatif atau ke arah yang lebih positif ? belum ada penelitian dalam hal ini. Namun, dalam konteks ini (medsos) akan dikemukakan hal-hal yang negatif

dan positif dari media sosial itu sendiri. (Adani, Muhammad Robith. 2020)

Dampak positifnya adalah :

1. Dapat mempererat hubungan silaturahmi dan juga berhubungan dengan ilmu pengetahuan.
2. Menambah wawasan berpikir dan pengetahuan lewat media sosial.
3. Dapat menyediakan informasi yang tepat dan akurat, seperti informasi tentang perguruan tinggi, lowongan kerja ataupun mengenai beasiswa. Dan lain-lain.
4. Menyediakan ruang untuk berperan positif seperti komunikasi dengan para tokoh agama, ulama, ataupun motivator.
5. Mengakrabkan hubungan pertemanan, komunikasi untuk pertemuan, rapat-rapat atau sosial gathering.

Adapun Dampak Negatif nya adalah :

1. Pada anak-anak dan usia remaja menjadi malas belajar, karena lebih banyak berkomunikasi di dunia maya, khususnya masalah 'game online' atau melihat film-film lewat You Tube atau lain lainnya.
2. Situs jejaring sosial akan membuat kaum remaja dan anak-anak lebih mementingkan diri sendiri.

3. Dari segi bahasa tidak ada aturan bahasa dalam jejaring sosial, sehingga bagi anak-anak dan remaja bisa menggunakan bahasa seenaknya seperti apa yang didapat dari media sosial.
4. Situs Jejaring Sosial adalah lahan subur bagi predator/pemangsa manusia (anak-anak) untuk melakukan kejahatan.
5. Media sosial membuat penggunanya ketagihan sehingga mereka ingin terus menggunakannya hingga lupa waktu
6. Media sosial dan internet telah dijadikan /modus penipuan' bagi kaum penjahat yang mengambil berbagai macam keuntungan material. Hal ini, sudah banyak terjadi.
7. Banyak adegan-adegan seksual yang menggiurkan para pengguna media sosial secara bebas dan leluasa.
8. Menjadikan seorang individualistik dan acuh kepada yang lain.
9. Terjadinya *cyber-bullying* dan *cyber crime*.
10. Maraknya kejahatan yang bersal dari media sosial.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa :

- Media sosial adalah media daring (*online*) yang digunakan untuk proses interaksi, komunikasi, menyampaikan informasi tanpa batasan ruang dan waktu yang dapat dilakukan oleh setiap orang.

- Penggunaan dari media sosial sendiri dapat menimbulkan dampak positif dan negatif, jadi kita harus dapat menggunakannya dengan bijak.

2. Game Online

a. Pengertian Game Online

Game online menurut Kim dkk (dalam Azis, 2011:13) adalah game atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online.

Selanjutnya Winn dan Fisher (Azis, 2011:13) mengatakan multiplayer online game merupakan pengembangan dari game yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar, menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua game lain perbedaannya adalah bahwa untuk multiplayer game dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.

Game online didefinisikan menurut Burhan (dalam Affandi 2013) sebagai game komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan game. Dalam memainkan game online terdapat dua perangkat penting yang harus

dimiliki yaitu seperangkat computer dengan spesifikasi yang memadai dan koneksi internet.

b. Jenis – jenis Game Online

Game online terbagi menjadi dua jenis yaitu web based game dan text based game. Web based games adalah aplikasi yang diletakkan pada server di internet dimana pemain hanya perlu menggunakan akses internet dan browser untuk mengakses games tersebut. Jadi tidak perlu install atau patch untuk memainkan gamenya. Namun seiring dengan perkembangan, ada beberapa fitur yang perlu download untuk memainkan sebagian game, seperti Java Player, Flash Player, maupun Shockwave Player, yang biasanya diperlukan untuk tampilan grafis game tersebut. Selain itu, game seperti ini juga tidak menuntut spesifikasi komputer yang canggih, tidak lag dan membutuhkan bandwidth yang besar. Selain itu, sebagian besar web based game adalah gratis.

Pembayaran hanya diperlukan untuk fitur-fitur tambahan dan mempercepat perkembangan account pada game tersebut. Sedangkan text based game bisa dibidang sebagai awal dari web based games. Text based games sudah ada sejak lama, dimana saat sebagian komputer masih berspekifikasi rendah dan sulit untuk memainkan game-game dengan grafis wah, sehingga dibuatlah game - game dimana pemain hanya berinteraksi dengan teks-teks yang ada dan sedikit atau tanpa gambar (Bartle, 1990;Bruckman,

1992; Curtis, 1996). Memang setelah masa tersebut, text based games hampir tidak pernah dilirik lagi oleh para gamers, namun pada akhir-akhir ini, mulai marak text based games yang beredar yang sekarang kita kenal sebagai web based game. Tentu saja dengan format yang lebih modern, grafis diperbanyak dan dipercantik, menggunakan koneksi internet dan developer game yang makin kreatif.

c. Dampak Game Online

Bermain game online memang menyenangkan, tetapi kita harus mengetahui dampak apa saja yang akan diperoleh kepada penggunaannya. Berikut dampak - dampak dari game online :

1. Dampak Positif

- a. Dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris Sebagian besar game online yang beredar menggunakan Bahasa Inggris. Para pemain dapat belajar Bahasa Inggris dengan menyenangkan selain dari sekolah (Kustiawan & Utomo, 2018). Hal ini diperkuat penelitian dari Prastius et al (2020) bahwa pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan metode game online efektif dalam meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris daripada metode pembelajaran konvensional umumnya seperti tes membaca dan mendengar dalam bahasa Inggris.

- b. Meningkatkan kecerdasan otak, Kecerdasan otak akan meningkat karena game online dapat meningkatkan kemampuan untuk menganalisa sesuatu baik dalam game maupun diluarnya. Serta, ketika ada masalah yang muncul kita akan lebih terbiasa untuk memecahkan dengan cara yang kreatif dan inovatif (Doni, 2018).
 - c. Menghibur, mengalihkan perhatian, dan mengurangi stres
2. Dampak Negatif dari game online sebagai berikut :
- a. Berpengaruh pada motivasi belajar, Menurut (Nisrinafatin, 2020) dalam penelitian kajian pustakanya, jika seorang pelajar sudah memasuki tahap kecanduan game online dan tidak bisa mengatur waktu maka akan menyebabkan penurunan motivasi belajar. Dikarenakan mereka berpikir bermain game online lebih menyenangkan daripada belajar. Akibatnya, jika motivasi belajar sudah terganggu akan berdampak juga pada prestasi pendidikannya.
 - b. Memperburuk konsentrasi belajar, Searah dengan pendapat Hamanto (2016) yang dikutip dari (Lestari & Mantasa, 2008) dalam jurnal hasil penelitiannya tentang hubungan intensitas bermain game online dengan tingkat konsentrasi belajar, bila mahasiswa tidak mampu mengendalikan intensitas bermain game online dan lebih mementingkan untuk mengembangkan skill permainannya daripada belajarnya maka akan sulit untuk

berkonsentrasi dalam belajar. Dan hasil penelitiannya adalah semakin tinggi intensitas bermain game online maka tingkat konsentrasi belajarnya juga semakin buruk.

- c. Berdampak pada perilaku, Hasil penelitian dari (Dhamayanthie, 2020) menyebutkan bahwa jika terlalu sering bermain game online akan berakibat pada perilaku pelajar, diantaranya yaitu malas dalam mengerjakan tugas-tugas serta terlambat untuk masuk kelas. Hal ini disinyalir karena ketika kita sudah keasyikan bermain game online, maka akan cenderung abai pada tanggung jawab kita. Sehingga pekerjaan atau tugas-tugas menjadi terbengkalai dan tidak disiplin waktu.
- d. Berisiko besar *Trash-Talk* atau berbicara kasar, Menurut hasil studi kualitatif dari Malahayati et al (2020) bermain game online mempunyai risiko untuk trash-talk yaitu berbicara kasar atau toxic ketika ada gangguan didalam maupun diluar game-nya. Hasil penelitiannya menyebutkan gangguan didalam game online meliputi bermain bersama orang yang tidak dikenal, tidak bisa bekerja sama, pemain lainnya juga berbicara kasar, tidak cakap dalam bermain atau tidak mengerti cara bermain yang semestinya, keterbatasan dalam berkomunikasi, dan hasil bermain yang tidak sesuai harapan. Kemudian gangguan diluar meliputi gangguan jaringan

internet, spesifikasi gadget tidak mumpuni, dan pengaruh lingkungan.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Game online merupakan jenis permainan daring yang dimainkan dengan memanfaatkan jaringan internet. Permainan ini menggunakan teknologi tinggi yang bisa dimainkan di komputer atau smartphone dimana pemain satu dan lainnya bisa terhubung.

3. Prestasi Belajar

a. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi Belajar atau Hasil Belajar (*Achievement*) yang merupakan realisasi atau perkara dari kecakapan - kecakapan potensial atau kapasitas yang di miliki seseorang.

Menurut Sumadi Suryabrata, Prestasi Belajar adalah nilai sebagai rumusan yang diberikan guru bidang studi mengenai kemajuan atau prestasi belajar selama masa tertentu. (Sumadi Suryabrata, 1998).

Sedangkan Menurut WS. Winkel, Prestasi belajar merupakan hasil belajar yang ditampakkan oleh siswa berdasarkan kemampuan internal yang diperoleh sesuai dengan tujuan instruksional.

Dari berbagai pengertian tentang prestasi belajar di atas dapat diambil kesimpulan bahwa sebenarnya Prestasi Belajar

peserta didik tidak selamanya merupakan gambaran dari kemampuan yang sebenarnya. Dengan demikian Prestasi Belajar di sekolah tidak selalu di wujudkan dengan kecakapan-kecakapan, namun kecakapan itu hanya merupakan sebagian dari unsur pertumbuhan, dan pembentukan dari suatu prestasi belajar. Suatu aktifitas dapat dikatakan atau dikategorikan Prestasi atau Hasil Belajar apabila memenuhi unsur-unsur sebagai berikut:

1. Adanya perubahan tingkah laku.
2. Perubahan terjadi dari hasil latihan atau pengalaman.
3. Perubahan itu menyangkut beberapa aspek, yaitu aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik.

Kemampuan-kemampuan peserta didik dalam proses belajar mengajar oleh Benyamin Bloom yang dikutip oleh Nana Sudjana, 2009 mengklasifikasikan secara garis besar menjadi tiga ranah sebagai berikut:

1. Ranah Kognitif

Ranah Kognitif berkenaan dengan sikap hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yang meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

2. Ranah Afektif

Ranah Afektif berkenaan dengan sikap dan nilai yang terdiri dari lima aspek, yaitu kepekaan dalam menerima rangsangan, jawaban atas reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

3. Ranah Psikomotorik

Ranah Psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak individu.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah tersebut, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para pendidik di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menguasai isi bahan pengajaran.

b. Tujuan Prestasi.

1. Bagi para siswa, prestasi bertujuan untuk mengukur kemajuan hasil belajar siswa. Biasanya hal ini dirangkum dalam bentuk rapor dan kemudian diberikan kepada para wali murid.
2. Untuk memposisikan siswa pada situasi belajar mengajar yang disesuaikan dengan kemampuan, bakat, minat, dan karakteristik yang dimiliki oleh siswa tersebut.

3. Untuk mengetahui apakah siswa mengalami kesulitan belajar atau tidak.
4. Agar karyawan mau memberikan kemampuan terbaiknya saat bekerja.
5. Agar karyawan termotivasi saat bekerja dan bisa mengembangkan skill yang ia miliki.
6. Sebagai instrumen untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

1. Puji meutia, febry fahreza, arief aulia Rahman, yang berjudul “Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas Tinggi SD Negeri Ujong Tanjong”
Dari Hasil penelitian ini yaitu faktor yang mempengaruhi siswa kecanduan bermain game online adalah orang tua, lingkungan, pergaulan, gadget dan internet, yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Cara yang harus dilakukan untuk mengurangi kecanduan bermain game online pada anak yaitu memberi waktu-waktu tertentu untuk bermain dan belajar, kontrol orang tua dan mengurangi penyediaan akses internet pada siswa
2. Tri Rizqi Ariantoro, Dosen STIK Bina Husada Palembang yang berjudul “Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar”

Dari hasil penelitian yang ditemukan, faktor-faktor penyebab game online lebih disukai adalah game online lebih menarik daripada pelajaran disekolah, pengaruhnya bagi prestasi remaja tersebut yaitu menurunnya prestasi belajar remaja, dan cara mengatasi kecanduan game online yaitu didikan orang tua sangat diperlukan terutama dalam masalah belajar, remaja lebih ditekankan untuk belajar dari pada bermain game online, pemberian motivasi belajar bagi remaja.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka pemikiran adalah bagian struktur rancangan penelitian yang dibuat dengan langkah menetapkan variabel yang diteliti, membaca buku dan hasil penelitian, mendeskripsikan teori dan hasil penelitian, melakukan analisis kritis terhadap teori dan hasil penelitian, menjalankan analisis komparatif terhadap teori dan hasil penelitian, pembuatan sintesa kesimpulan, dan membuat hipotesis, Sugiyono (2009).

Observasi awal untuk mengetahui dampak media sosial dan game online terhadap prestasi belajar siswa dikelas X TKJ SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah dan dilakukan pengamatan mengenai dampak dari media sosial dan game online.

Kemudian dilakukan pengumpulan data agar penulis dapat menganalisis data yang diperoleh sehingga penelitian ini mampu

mendeskripsikan dampak dari media sosial dan game online terhadap prestasi belajar siswa.

Kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.1 Kerangka Berfikir

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 02 Bengkulu Tengah, Jalan Sri Katon Blok V, Kecamatan Pondok Kelapa, Kabupaten Bengkulu Tengah, Provinsi Bengkulu.

B. Tempat, waktu dan subjek penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 02 Bengkulu Tengah, Jalan Sri Katon Blok V, Kecamatan Pondok Kelapa, Kabupaten Bengkulu Tengah, Provinsi Bengkulu. Penelitian ini dilaksanakan terhitung dari perencanaan pada bulan Oktober sampai dengan bulan November 2022. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X 1 TKJ.

C. Metode dan prosedur penelitian

1. Metode

a. Jenis penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan atau kancha (*field research*), yaitu penelitian yang pengumpulan datanya dilakukan di lapangan, seperti di lingkungan masyarakat, lembaga-lembaga dan organisasi kemasyarakatan, dan lembaga pendidikan, baik formal maupun non formal. Penelitian ini dilakukan di di SMK Negeri 02 Bengkulu Tengah, Jalan Sri Katon Blok V, Kecamatan Pondok Kelapa, Kabupaten Bengkulu Tengah, Provinsi Bengkulu.

Menurut Suharsimi Arikunto (2002, hlm 10), penelitian kualitatif adalah penelitian naturalistik istilah naturalistik menunjukkan bahwa pelaksanaan penelitian ini memang terjadi secara ilmiah, apa adanya, dalam situasi normal yang tidak dimanipulasi keadaan dan kondisinya, menekankan pada deskripsi secara alami.

b. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, karena penelitian ini lebih menekankan analisisnya pada proses penyimpulan deduktif dan induktif serta analisis terhadap dinamika hubungan antar fenomena yang diamati, dengan menggunakan logika ilmiah. Disamping itu, penelitian ini merupakan penelitian deskriptif, yaitu penelitian yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan

2. Prosedur Penelitian

Adapun langkah-langkah dalam penelitian ini yaitu:

a. Tahap Pra Lapangan

Tahap pra lapangan di sebut juga tahap persiapan yang merupakan langkah awal dari penelitian. Dalam tahap ini, peneliti melakukan beberapa kegiatan seperti survey lapangan, menyusun rancangan penelitian meliputi latar belakang masalah, fokus

penelitian, rumusan masalah, landasan teori dan rancangan analisis data, memilih dan memanfaatkan informasi, menyiapkan perlengkapan penelitian, mengurus surat izin penelitian.

b. Tahap Pekerjaan Lapangan

Tahap ini peneliti melakukan kegiatan meliputi memahami latar penelitian dan persiapan diri, memasuki lapangan, dan berperan serta sambil mengumpulkan data.

c. Tahap Analisis Data

Tahap analisis data adalah semua kegiatan yang dilakukan setelah kembali dari lapangan. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah pengecekan data untuk keabsahan data yang diperoleh, perbaikan data yang terkait dengan bahasa, sistematika penulisan maupun penyederhanaan data agar laporan penelitian ini komunikatif dan dapat dipertanggung jawabkan.

D. Kehadiran Peneliti

Peneliti berperan aktif dalam melihat dampak dari media sosial dan game online terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran dasar desain grafis di kelas X 1 TKJ SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah

E. Data dan Sumber Data

1. Data

Data dalam penelitian ini berisi informasi dan fakta yang diperoleh dari hasil pengamatan aktivitas siswa saat melakukan pembelajaran pada mata pelajaran simulasi komunikasi digital dan penilaian

dilapangan yang bisa di analisis, data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data yang sesuai dengan hasil penelitian.

2. Sumber Data

Sumber data ini sangat diperlukan oleh peneliti untuk melakukan penelitian, data yang diperlukan dalam penelitian ini dapat dikelompokkan menjadi (2) yaitu sebagai berikut:

a. Sumber data primer

Menurut Sugiyono (2018:456) Data primer yaitu sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama atau tempat objek penelitian dilakukan.

Peneliti menggunakan hasil wawancara yang didapatkan dari informan mengenai topik penelitian sebagai data primer.

b. Sumber data sekunder

Sumber data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh secara tidak langsung melalui media perantara. Adapun data sekunder untuk penelitian ini diambil dari buku penunjang dan data hasil observasi yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Data yang berkaitan untuk memenuhi kelengkapan laporan seperti data sekolah, data semua guru, dan data staf yang bekerja di sekolah tersebut.

Menurut Sugiyono (2018:456) data sekunder yaitu sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data,

misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data sekunder adalah sesuai dengan Undang-Undang Ketenagakerjaan, buku, jurnal, artikel yang berkaitan dengan topik penelitian mengenai sistem pengendalian internal atas sistem dan prosedur penggajian dalam usaha mendukung efisiensi biaya tenaga kerja.

F. Teknik Penumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Yusuf (2014:372) keberhasilan dalam pengumpulan data banyak ditentukan oleh kemampuan peneliti menghayati situasi sosial yang dijadikan fokus penelitian. Peneliti dapat melakukan wawancara dengan subjek yang diteliti, mampu mengamati situasi sosial yang terjadi dalam konteks yang sesungguhnya. Peneliti tidak akan mengakhiri fase pengumpulan data sebelum peneliti yakin bahwa data yang terkumpul dari berbagai sumber yang berbeda dan terfokus pada situasi sosial yang diteliti mampu menjawab rumusan masalah dari penelitian, sehingga ketepatan dan kredibilitas tidak diragukan oleh siapapun. Adapun metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi adalah suatu proses yang kompleks, yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua hal yang penting dalam observasi yaitu proses pengamatan dan ingatan. Observasi yang digunakan ialah observasi partisipasi pasif. Jadi dalam hal ini peneliti datang ditempat kegiatan orang yang diamati, tetapi tidak ikut terlibat dalam kegiatan tersebut Sugiyono (2018: 229)..

b. Wawancara (*interview*)

Wawancara menjadi salah satu teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Wawancara merupakan komunikasi dua arah untuk memperoleh informasi dari informan yang terkait. Menurut Yusuf (2014:372) Wawancara adalah suatu kejadian atau proses interaksi antara pewawancara dan sumber informasi atau orang yang diwawancarai melalui komunikasi secara langsung atau bertanya secara langsung mengenai suatu objek yang diteliti. Wawancara yang dipilih oleh peneliti adalah wawancara bebas terpimpin. Menurut Arikunto (2016:199) Wawancara bebas terpimpin adalah wawancara yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan secara bebas namun masih tetap berada pada pedoman wawancara yang sudah dibuat. Pertanyaan akan berkembang pada saat melakukan wawancara. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk memperoleh informasi yang relevan dengan penelitian.

Wawancara dalam penelitian ini ditujukan kepada guru Mata pelajaran dasar desain grafis kelas X TKJ'

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal yang menyerupai catatan - catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, legger, agenda dan sebagainya. Dengan demikian metode dokumentasi adalah bentuk sumber data tentang informasi yang berhubungan dengan dokumentasi baik yang resmi maupun tidak resmi.

Adapun dokumentasi pada penelitian ini berupa, dokumen nilai siswa, dan foto - foto kegiatan penelitian di kelas X TKJ 1 SMK Negeri 2 Bengkulu tengah.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur kejadian alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2006: 102). Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa angket. Angket merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan untuk di jawab secara tertulis oleh responden yang digunakan untuk memperoleh informasi tentang dampak media sosial dan game online terhadap prestasi belajar siswa di SMK Negeri 02 Bengkulu Tengah, Jalan Sri Katon Blok V, Kecamatan Pondok Kelapa, Kabupaten Bengkulu Tengah, Provinsi Bengkulu.

G. Teknik Analisis Data

Teknik Analisis data menurut Lexy J.Moleong (hlm.280), adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data kedalam pola, kategori dan satuan uraian dasar, sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data.

Dalam penelitian kualitatif ini, peneliti menggunakan teknik analisis data deskriptif dalam menganalisis data hasil penelitiannya yang diperoleh dari proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan lapangan, yaitu:

1. Pengumpulan data

Pengumpulan data melalui *interview* dilengkapi dengan data pengamatan dan data dokumen. Data pada pertemuan pertama belum dicatat, tetapi data pada pertemuan-pertemuan selanjutnya dicatat, disusun, dikelompokkan secara intensif kemudian diberi kode agar mudah dalam analisis data.

2. Reduksi data (*Data Reduction*)

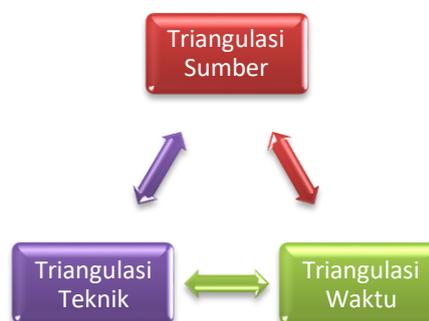
Mereduksi data berarti merangkum memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.

3. Penyajian data (*Display data*)

Penyajian data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah penyajian data atau *display data*. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar aktegori, *flowchart* dan sejenisnya. Dengan penyajian data, maka akan mempermudah untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang dipahami. Selain teks yang naratif, juga dapat berupa grafik, matrik, *network* dan *chart*.

H. Pemeriksaan Keabsahan Data

Data yang telah berhasil dikumpulkan dan dicatat dalam kegiatan penelitian, peneliti harus memilih dan menentukan cara yang tepat untuk mengembangkan data yang diperoleh. Agar data penelitian kualitatif ini dapat dipertanggung jawabkan sebagai penelitian ilmiah, dan perlu dilakukan uji keabsahan data. Uji keabsahan data yang dilakukan ini adalah teknik *triangulasi*. *Triangulasi* memiliki tiga macam bentuk yaitu :



Gambar 1.2 Triangulasi

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber digunakan untuk menguji *kredibilitas* data dilakukan dengan cara mengecek data yang diperoleh melalui berbagai sumber.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi Teknik digunakan untuk menguji *kredibilitas* dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan Teknik yang berbeda.

3. Triangulasi Waktu

Triangulasi Waktu digunakan untuk mengecek dengan wawancara, observasi, atau teknik lain dalam waktu dan situasi yang berbeda. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data, ini diperlukan untuk pengecekan atau pembandingan suatu data dalam penelitian kualitatif. Teknik triangulasi dimanfaatkan sebagai pengecekan keabsahan data yang ditemukan peneliti dari hasil wawancara peneliti dengan informan kunci lainnya dan kemudian peneliti menginformasikan dengan studi dokumentasi yang berhubungan dengan penelitian serta hasil pengamatan di lapangan sehingga kemurnian keabsahan data terjamin. Triangulasi pada penelitian ini, peneliti gunakan sebagai pemeriksaan melalui sumber lainnya. Dalam melakukan pengecekan data sebagai pembandingan yang berasal dari hasil wawancara guru atau pun siswa.

