

HUBUNGAN TINGKAT PERHATIAN MEDIA *VLOG GAMING* DALAM *YOUTUBE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR BAHASA INGGRIS DI SEKOLAH SMA ISLAM AL-AZHAR BEKASI

(STUDI KUANTITATIF HUBUNGAN TINGKAT PERHATIAN MEDIA *VLOG GAMING* DALAM *YOUTUBE* DI SEKOLAH SMA ISLAM AL-AZHAR BEKASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR BAHASA INGGRIS

Skripsi

Oleh :

Sumiati Prastanti

201310415033



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA
2020**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Proposal Skripsi : Hubungan Media *Vlog Gaming* Dalam *Youtube*
Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Inggris di
SMA Islam Al-Azhar Bekasi

Nama Mahasiswa : Sumiati Prastanti

Nomor Pokok Mahasiswa : 201310415033

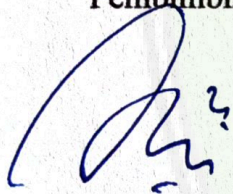
Program Studi/Fakultas : Ilmu Komunikasi / Ilmu Komunikasi

Tanggal lulus Ujian Skripsi : 10 Juni 2020

Jakarta, 14 Agustus 2020

MENYETUJUI,

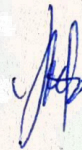
Pembimbing I



Azhar Irfansyah, S.IP.M.A

NID. 041712042

Pembimbing II



Metha Madonna, S.Sos, M.I.Kom

NID. 041407023

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Hubungan Tingkat Perhatian Media *Vlog Gaming* dalam *Youtube* Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Inggris di SMA Islam Al-Azhar Bekasi

Nama Mahasiswa : Sumiati Prastanti

Nomor Pokok Mahasiswa : 201310415033

Program Studi/Fakultas : Ilmu Komunikasi/ Ilmu Komunikasi

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 10 Juni 2020

Jakarta, 14 Agustus 2020

MENGESAHKAN,

Ketua Penguji : Drs. Hasyim Purnama, M.Si

NID. 040503001

Penguji I : Azhar Irfansyah, S.IP., M.A

NID. 041712042

Penguji II : Wa Ode Sitti Nurhaliza, S.I.Kom., M.I.Kom

NIP 1904409

MENGETAHUI,

Ketua Program Studi

Ilmu Komunikasi

Wa Ode Sitti Nurhaliza, S.I.Kom., M.I.Kom
NIP 1904409

Dekan

Fakultas Ilmu Komunikasi

Dr. Aan Widodo, S.I.Kom, M.I.Kom
NIP 1504222

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

Skripsi yang berjudul **HUBUNGAN TINGKAT PERHATIAN MEDIA VLOG GAMING DALAM YOUTUBE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR BAHASA INGGRIS** ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan tidak mengandung materi yang ditulis oleh orang lain kecuali pengutipan sebagai referensi yang sumbernya telah dituliskan jelas sesuai dengan kaidah penulisan karya ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan adanya kecurangan dalam karya ini, saya bersedia menerima sanksi dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Saya mengizinkan skripsi ini dipinjam dan di *fotocopy* melalui Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Saya memberikan izin kepada Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya untuk menyimpan skripsi ini dalam bentuk *digital* dan mempublikasikannya melalui internet selama publikasi tersebut melalui portal Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Jakarta, 14 Agustus 2020

Yang Membuat Pernyataan



Sumiati Prastanti
201310415033

ABSTRAK

Sumiati Prastanti, 201310415033. Hubungan Tingkat Perhatian Media Vlog Gaming Dalam Youtube Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Inggris Di Sekolah SMA Islam Al-Azhar Bekasi.

Seiring berkembangnya teknologi internet dan media sosial seperti Youtube. Youtube digunakan sebagai media untuk wadah kreatifitas bagi masyarakat yang ingin mengekspresikan diri atau ingin membagikan kegiatan kesehariannya di media sosial. sehingga Youtube mempunyai banyak konten yang menarik bagi penggunannya. Saat ini Youtube di pakai sebagai media untuk mencari informasi dan media untuk bermain game seperti vlog gaming. Vlog gaming adalah konten bermain game yang ada di dalam Youtube yang sedang trend di tengah masyarakat saat ini. seiring berkembangnya vlog gaming di tengah masyarakat, vlog gaming tidak hanya di jadikan tayangan bermain game saja tetapi vlog gaming di jadikan sebagai media untuk belajar bahasa Inggris kalangan siswa SMA Islam Al-Azhar Bekasi.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui hubungan tingkat perhatian dengan motivasi belajar bahasa Inggris. setelah melakukan penelitian dan analisa data-data yang di dapat melalui observasi, wawancara dan penyebaran kuesioner. Penelitian ini menunjukkan hasil adanya hubungan antara tingkat perhatian terhadap motivasi belajar bahasa Inggris siswa SMA Islam Al-Azhar Bekasi mempunyai hubungan “Tinggi” yaitu sebesar 63% sedangkan antara tingkat perhatian dan kemauan menghasilkan hubungan sedang yaitu sebesar 60%, begitu juga antara tingkat perhatian dan kesenangan menghasilkan hubungan sedang yaitu sebesar 63%.

Kata kunci : Tingkat Perhatian, Vlog gaming, Motivasi Belajar.

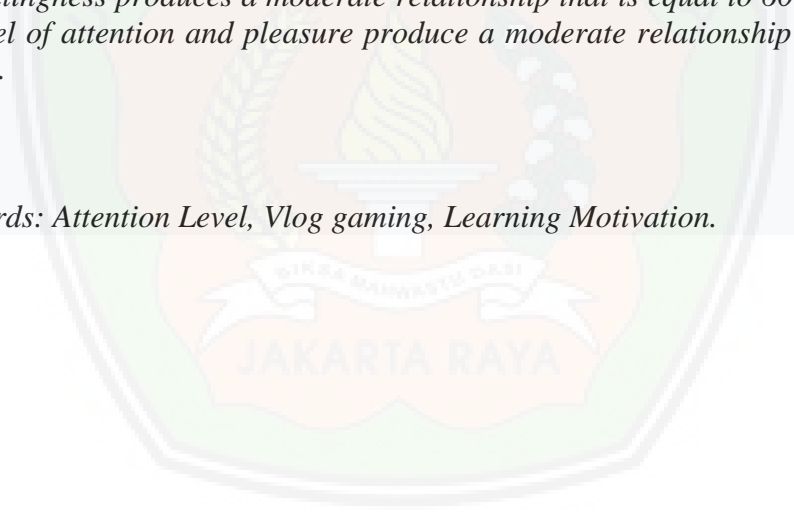
ABSTRACT

Sumiati Prastanti, 201310415033. *The Relationship of Vlog Gaming Media Attention Levels On Youtube To English Language Learning Motivation at Al-Azhar Islamic High School Bekasi.*

As the development of internet technology and social media like Youtube. Youtube is used as a medium for creativity for people who want to express themselves or want to share their daily activities on social media. so Youtube has a lot of interesting content for its users. Currently Youtube is used as a medium for finding information and media for playing games such as vlog gaming. Vlog gaming is a game play content that is on YouTube which is a trend in today's society. As the development of gaming vlogs in the community, gaming vlogs are not only used for playing games but also for gaming vlogs as a medium for learning English among Al-Azhar Islamic High School students in Bekasi.

The purpose of this study was to determine the relationship of attention level with motivation to learn English. after conducting research and analysis of data obtained through observation, interviews and questionnaires. This study shows the results of the relationship between the level of attention to English learning motivation of Al-Azhar Bekasi Islamic High School students has a moderate relationship that is equal to 63%, while between the level of attention and willingness produces a moderate relationship that is equal to 60%, as well as the level of attention and pleasure produce a moderate relationship that is equal to 63%.

Keywords: Attention Level, Vlog gaming, Learning Motivation.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Puji syukur kehadirat Allah SWT, karena hanya dengan Rahman dan Rahim-Nya maka Peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik. Skripsi ini diajukan guna memenuhi salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) di Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Adapun Judul Proposal Skripsi ini adalah: **“Hubungan Tingkat Perhatian Media Vlog Gaming Dalam Youtube Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Inggris di SMA Islam Al-Azhar Bekasi”**

Banyaknya kendala yang dihadapi peneliti dalam menyelesaikan Skripsi ini, tetapi berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak Skripsi ini dapat diselesaikan. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada pihak – pihak yang telah memberikan dukungan, dorongan, petunjuk dan nasehat yang sangat berarti. Peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada :

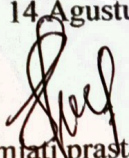
1. Bapak Irjen Pol (Purn) Dr. Drs. H. Bambang Karsono, S.H., M.M., selaku Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
2. Bapak Dr. Aan Widodo, S.I.Kom., M.I.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi.
3. Ibu Wa ode Sitti Nurhaliza, S.I.Kom., M.I.Kom, selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi.
4. Bapak Azhar Irfansyah, S.IP,M.A selaku Dosen Pembimbing I yang sudah membimbing dan memberikan nasihat.
5. Ibu Metha Madonna, S.Sos, M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing II yang sudah membimbing dan memberikan nasihat.
6. Ibu Erita Riski Putri, S.Sos., M.Si selaku Dosen Penasehat Akademik yang selalu mendukung peneliti dalam penyelesaian Proposal Skripsi ini.
7. Ibu, Bapak, kakak dan ade di Pernalang yang tidak hentinya mendukung dan mendoakan peneliti menyelesaikan Skripsi ini.
8. Ibu Mertua, Bapak Mertua, Suami, Anak dan Keluarga di Kalimantan Tengah

yang selalu memberikan dukungan dan doa serta Motivasi selama peneliti menyusun Skripsi.

9. Teman seperjuangan kelas D yang telah memberikan motivasi dan dukungan dalam proses menyusun Skripsi.

Akhir kata peneliti mengucapkan Puji syukur atas terselesaikannya Skripsi ini, Peneliti mengetahui penyelesaian Skripsi ini tidak lepas dari dukungan, semangat, doa dan motivasi dari berbagai pihak. Maka dari itu peneliti mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk lebih maju kedepannya.

Jakarta, 14 Agustus 2020


Sumiati prastanti



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
ABSTRACK	v
ABSTRACK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Identifikasi Masalah	8
1.4 Tujuan Penelitian.....	8
1.5 Kegunaan Penelitian	9
1.5.1 Kegunaan Teoritis.....	9
1.5.2 Kegunaan Praktis.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Penelitian Terdahulu.....	10
2.2 Kerangka Konsep	12
2.2.1 Pengertian Komunikasi.....	12

2.3	Media	14
2.3.1	Media Massa	14
2.3.2	Karakteristik Media Massa.....	14
2.4	Internet	15
2.5	Media Sosial.....	15
2.5.1	Jenis – Jenis Media Sosial.....	16
2.5.2	Karakteristik Media Sosial.....	16
2.6	Youtube.....	17
2.7	Vlog	18
2.8	Social Learning	18
2.8.1	Belajar	18
2.8.2	Prinsip – Prinsip Belajar	19
2.9	Motivasi	19
2.9.1	Bentuk –Bentuk Motivasi.....	19
3.0	Motivasi Belajar.....	20
3.1	Kerangka Teori	20
3.1.1	Karakteristik S-O-R	22
3.1.2	Konsep Perhatian.....	23
3.1.3	Perubahan Sikap – Sikap Motivasi.....	23
3.2	Kerangka Pemikiran.....	24
3.3	Hipotesis Pemikiran	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		26
3.4	Metode Penelitian	26
3.5	Variabel Penelitian	28
3.5.1	Jenis- jenis Variabel.....	28

3.5.2 Operasi Variabel	29
3.5.3 Operasi Variabel X.....	29
3.5.4 Operasi Variabel Y	30
3.6 Instrumen Penelitian	30
3.6.1 Skala Pengukuran.....	31
3.6.2 Skala Ordinal.....	31
3.6.3 Skala Likert	32
3.7 Populasi dan Sampel	32
3.7.1 Populasi.....	32
3.7.2 Sampel.....	34
3.8 Teknik Pengumpulan Data.....	37
3.9 Teknik Analisis Data.....	38
4.0 Uji Validitas dan Reliabilitas Penelitian.....	39
4.0.1 Uji Validitas.....	39
4.0.2 Uji Reliabilitas.....	42
4.0.3 Hasil Uji Validitas Variabel Perhatian	43
4.0.4 Hasil Uji Validasi Variabel Motivasi.....	43
4.1 Lokasi dan Waktu Penelitian	44
4.1.1 Lokasi Penelitian.....	44
4.1.2 Waktu Penelitian.....	44
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	45
4.2 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	45
4.2.1 SMA Islam Al-Azhar Bekasi	45
4.2.2 Visi SMA Islam Al-Azhar Bekasi	46
4.2.3 Misi SMA Islam Al-Azhar Bekasi.....	46
4.2.4 Tujuan Sekolah SMA Islam Al-Azhar Bekasi.....	46

4.2.5 Kultur Sekolah SMA Islam Al-Azhar Bekasi.....	47
4.2.6 Struktur Organisasi	48
4.2.7 Siswa SMA Islam Al-Azhar Bekasi.....	49
4.3 Hasil Penelitian	49
4.3.1 Karakteristik Responden.....	49
4.4 Variabel X (Tingkat Perhatian)	52
4.5 Variabel Y (Motivasi Belajar).....	54
4.6 Uji Hipotesis.....	64
4.7 Hasil Uji Variabel Perhatian.....	65
4.8 Hasil Uji Hipotesis.....	68
4.9 Pembahasan.....	69
4.9.1 Perhatian Siswa SMA Islam Al-Azhar.....	69
4.9.2 Motivasi Siswa SMA Islam Al-Azhar.....	70
4.9.3 Hubungan Tingkat Perhatian.....	71
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	74
5.0 Kesimpulan	74
5.1 Saran	74

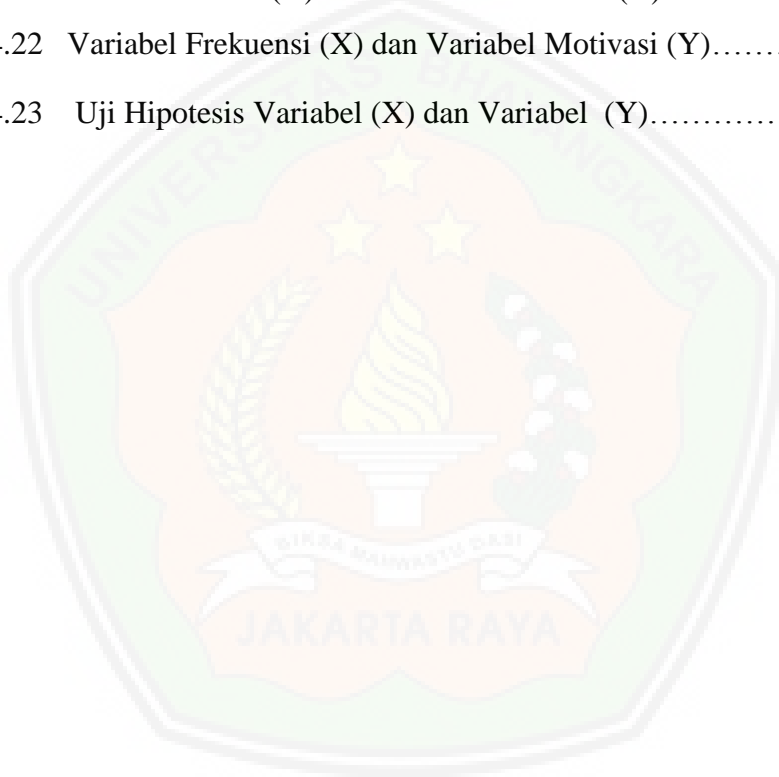
DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	10
Tabel 3.1 Operasi Variabel X.....	29
Tabel 3.2 Operasi Variabel Y.....	30
Tabel 3.3 Skala Ordinal	31
Tabel 3.4 Skala Likert	32
Tabel 3.5 Jumlah Kelas.....	33
Tabel 3.6 Acuan Interpretasi Korelasi	41
Tabel 3.7 Hasil Uji Validitas Variabel Perhatian.....	43
Tabel 3.8 Hasil Uji Validitas Variabel Motivasi.....	43
Tabel 3.9 Jenis Kelamin.....	50
Tabel 4.1 Usia	51
Tabel 4.2 Kelas.....	51
Tabel 4.3 Durasi.....	52
Tabel 4.4 Frekuensi.....	53
Tabel 4.5 Subcribe.....	53
Tabel 4.6 Kesenangan Melihat Tayangan Vlog gaming.....	54
Tabel 4.7 Vlog gaming Bahasa Inggris.....	55
Tabel 4.8 Vlog gaming Mengedukasi.....	56
Tabel 4.9 Vlog gaming Memberikan Hiburan.....	57
Tabel 4.10 Vlog gaming Memarik Perhatian.....	57
Tabel 4.11 Vlog gaming Menganjarkan Bermain Game.....	58
Tabel 4.12 Vlog gaming Mengajarkan Bahasa Inggris.....	59
Tabel 4.13 Vlog gaming Memberikan Semangat.....	59

Tabel 4.14	Vlog gaming Menjadi Daya Tarik.....	60
Tabel 4.15	Vlog gaming Menjadi Rekomendasi.....	61
Tabel 4.16	Vlog gaming Menjadi Lebih Percaya Diri.....	62
Tabel 4.17	Vlog gaming Sangat Membantu.....	63
Tabel 4.18	Uji Validasi variabel X dan Variabel Y.....	63
Tabel 4.19	Variabel Perhatian (X) dan Variabel Kesenangan.....	65
Tabel 4.20	Variabel Perhatian (X) dan Variabel Kemauan (Y).....	66
Tabel 4.21	Variabel Durasi (X) dan Variabel Motivasi (Y).....	66
Tabel 4.22	Variabel Frekuensi (X) dan Variabel Motivasi (Y).....	67
Tabel 4.23	Uji Hipotesis Variabel (X) dan Variabel (Y).....	68



DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.1 Kerang Teori.....	21
Bagan 2.2 Kerangka Pemikiran	24
Bagan 2.3 Struktur Organisasi	48



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Daftar Riwayat Hidup Penulis

Lampiran 2 : Form Perbaikan

Lampiran 3 : Kartu Bimbingan

Lampiran 4 : Data Penelitian

Lampiran 5 : Dokumentasi

