



UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

Kampus I : Jl. Harsono RM No.67, Ragunan, Pasar Minggu, Jakarta Selatan, 12550
Telepon : (021) 27808121, 27808882
Kampus II : Jl Perjuangan Raya, Marga Mulia, Bekasi Utara
Telepon : (021) 88955882 Fax : (021) 88955871
Website : www.ubharajaya.ac.id Email : fikom@ubharajaya.ac.id

Nomor : B/ 154 /III/2020/Fikom-UBJ
Lampiran : Satu berkas.
Hal : Informasi Tim Dosen Pembimbing Skripsi

Yth.
Tim Dosen Pembimbing Skripsi
di

Tempat

Pimpinan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya dengan menginformasikan kepada bapak/Ibu sebagai Ketua / Anggota Tim Pembimbing dari mahasiswa/i :

Nama Mahasiswa : DIDI DARMADI
NPM : 201610417002
Fakultas : Ilmu Komunikasi
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Dengan rencana judul skripsi :

Pengaruh Penguasaan Bahasa Inggris Bagi Waiter/s Dalam Melayani Tamu Asing Terhadap Upaya Meningkatkan Pelayanan di Hotel Malio Jakarta (Dalam Upaya Mengurangi Miskomunikasi dengan Tamu Asing).

dengan susunan Tim sebagai berikut :

Pembimbing I : Dr. Dwinarko, M.M., M.H
Pembimbing II : Metha Madonna S.Sos, M.I.Kom

Adapun isi dan teknis penulisan diserahkan kepada Tim Dosen Pembimbing.

Demikian pemberitahuan ini disampaikan untuk dipahami dan dilaksanakan.

Jakarta, 30 Maret 2020
Ka.Prodi Ilmu Komunikasi
Universitas Bhayangkara Jakarta Raya



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

Tembusan Yth:
Dekan Fikom



UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

Kampus I : Jl. Harsono RM No.67, Ragunan, Pasar Minggu,
Jakarta Selatan, 12550

Telepon : (021) 27808121 , 27808882

Kampus II : Jl Perjuangan Raya, Marga Mulia - Bekasi Utara

Telepon : (021) 88956882 Fax : (021) 88956871

Website : [Http://www.ubharajaya.ac.id](http://www.ubharajaya.ac.id) Email : fikom@ubharajaya.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Endah Sekar Wardani
NPM : 201610415236
Judul Skripsi : Pengaruh Iklan Ades Versi #Niatmurni Bareng Glenn Fredly Di
Youtube Terhadap Keputusan Membeli Produk Ades (Studi Pada
Masyarakat Kecamatan Tambun Selatan Bekasi)
Pembimbing II : Metha Madonna, S.sos, M.I.Kom

No	Hari/Tanggal	Saran Pembimbing	TTD
1.	26 Maret 2020	Konsultasi Judul	
2.	27 Maret 2020	Mengirim ke email pembimbing	
3.	07 April 2020	Perbaiki judul pada bagian survei	
4.	08 Mei 2020	Judul sudah ok lanjut kek isi latar belakang	
5.	15 Mei 2020	Memperbaiki bagian Bab I di identifikasi masalah terkait 3 pertanyaan. 1. Terkait pengaruhnya 2. Terkait sikap masyarakat 3. Hubungan antara pengaruh dan sikap	
6.	17 Mei 2020	Penggunaan teori di Bab II	
7.	6 Juni 2020	Bab IV dan V	
8.	18 Juli 2020	Revisi Bab IV dan V	

Jakarta, 14 Agustus 2020
Pembimbing II

**PENGARUH KEPUASAN PADA BERITA ONLINE
TERHADAP MINAT BERBAGI BERITA ONLINE DI
MEDIA SOSIAL FACEBOOK**

**(Analisis Survei Pada Komunitas Motor Nmax di
Jakarta)**



SKRIPSI

Oleh :

**Rizky Hidayat
201410417004**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
JAKARTA
2020**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Proposal Skripsi : Pengaruh Kepuasan Pada Berita Online Terhadap Minat Berbagi Berita Online Di Media Sosial Facebook (Analisis Survei Pada Komunitas Motor Nmax di Jakarta)

Nama Mahasiswa : Rizky Hidayat

Nomor Pokok Mahasiswa : 201410417004

Program Studi/Fakultas : Ilmu Komunikasi / Ilmu Komunikasi

Tanggal Lulus Ujian : April 2020

Jakarta, Maret 2020

MENYETUJUI,

Pembimbing I

Pembimbing II

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

NID. 0322038901

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

NID. 041407023

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Proposal Skripsi : Pengaruh "Silent Reader" Terhadap Efektivitas Komunikasi Dalam Grup WhatsApp
Badan Eksekutif Mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta Raya Periode 2018/2019

Nama Mahasiswa : Popy Anggraini

Nomor Pokok Mahasiswa : 201610415212

Program Studi/ Fakultas : Ilmu Komunikasi/ Ilmu Komunikasi

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 04 Agustus 2020

Jakarta, 14 Agustus 2020

MENYETUJUI,

Pembimbing I



Dr. Dra. Hamida Syari Harahap, M.Si

NID. 41507029

Pembimbing II



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

NID. 41407023



SURAT TUGAS

Nomor : ST/062X/VIII/2020/FIKOM

Tentang

**PENUGASAN DOSEN PENGUJI SIDANG SKRIPSI
SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2019/2020
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA**

Pertimbangan : Bahwa dalam rangka pelaksanaan dan pengujian sidang skripsi pada Semester Genap Tahun Akademik 2019/2020 sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, maka dipandang perlu menugaskan Dosen Tetap Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya untuk melaksanakan kegiatan dimaksud. Untuk itu perlu mengeluarkan Surat Tugas.

Dasar : 1. Peraturan Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi, Nomor : 44 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi.
2. Keputusan Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Nomor : KEP/001/VI/2015/UBJ, perihal : Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat.
3. Surat Keputusan Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Nomor : SKEP/074/VII/2019/UBJ, tanggal 04 Juli 2019 tentang Kalender Akademik Universitas Bhayangkara Jakarta Raya Semester Ganjil dan Genap Tahun Akademik 2019/2020.
4. Program Kerja Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya Tahun 2020.

DITUGASKAN :

Kepada : 1. Tabrani Sjafrizal, S.Sos, M.I.Kom
Ketua Penguji
2. Dra. Sari Endah Nursyamsi, MM
Penguji I
3. Erita Riski Putri, S.Sos., M.Si
Penguji II

Untuk : 1. Sebagai Ketua/Anggota Tim Penguji Sidang Skripsi Mahasiswa/i dari :
Nama Mahasiswa : Melinda Kusumah
NPM : 201610415215
Judul Skripsi : Peran Koordinator Engineering Operasional dalam Meningkatkan Kinerja Tim Teknisi di Summarecon Mall Bekasi (Studi Deskriptif Kualitatif Komunikasi Kelompok Pada Divisi Engineering Operasional Summarecon Mall Bekasi).
2. Melaksanakan Ujian Sidang Skripsi sesuai ketentuan.
3. Surat Tugas ini berlaku sejak tanggal dikeluarkan dan berlaku sampai dengan semester genap tahun akademik 2019/2020.

Selesai.

Dikeluarkan di : Bekasi

Pada tanggal : 05 Agustus 2020

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi

Universitas Bhayangkara Jakarta Raya



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

NIP.1504222

Skripsi Sumiati

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring berkembangnya teknologi internet dan media sosial *Youtube*. *Youtube* juga bisa digunakan untuk wadah kreatifitas, bagi masyarakat yang ingin mengekspresikan diri atau ingin membagikan kegiatan kesehariannya di media sosial. Media sosial *Youtube* di era digital ini semakin berkembang, yaitu dengan adanya media sosial *Youtube* dapat membantu masyarakat dalam berkomunikasi, berkreasi, tempat mencari hiburan dan sebagai tempat mencari informasi. Di zaman era digital ini *Youtube* semakin berkembang dan konten yang ada di dalam *Youtube* semakin banyak dan menarik bagi penggunaana *Youtube*.

Youtube dapat digunakan untuk menonton film, video, *vlog* dan juga bisa digunakan untuk mendengarkan musik, dan berbagai macam aktifitas lainnya. Banyaknya konten yang ada di *Youtube* juga bisa di nikmatin oleh pengguna *Youtube*. *Youtube* dapat menciptakan rasa kebersamaan, hampir semua masyarakat menggunakan media sosial *Youtube*. Karena *Youtube* di pandang di masyarakat sebagai sumber yang banyak di pakai, selain itu *Youtube* juga sudah menjadi bagian dari gaya hidup atau *lifestyle* bagi pengguna *Youtube*. Saat ini *Youtube* menjadi alternatif bagi masyarakat untuk mencari hiburan, sebagai sumber pencari informasi, selain itu seseorang menggunakan *Youtube* sebagai ajang aktualisasi diri di media sosial.

Menurut Palinoan (2017:218) *Youtube* pertama kali di luncurkan ke publik pada tanggal 23 april 2005, perkembangan teknologi komunikasi ini semakin berkembang pesat. Hampir semua orang di dunia dapat menikmati proses komunikasi dengan bantuan alat teknologi tinggi. Beberapa media yang dianggap new media adalah internet, seperti situs berbagi video (*Youtube*). Situs yang

sangat populer di seluruh dunia adalah *Youtube*. Maka tidak heran jika saat ini masyarakat Indonesia suka dengan *Youtube*

Dalam penelitian ini terdapat beberapa penelitian yang serupa seperti Pengaruh Konten *Vlog* Dalam *Youtube* Terhadap Pembentukan Sikap Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi, oleh Mariam Sondakh, penelitian ini membahas tentang tontonan *vlog* memberikan pengaruh negative kepada anak muda terutama mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi. *vlog* pada awalnya menjadi sarana untuk mengekspresikan diri dan pendapat kepada publik. Namun beberapa *vlogger* mengekspresikan dirinya terlalu “bebas” dan cenderung secara “negative” sehingga muncul trend seperti penggunaan kata kasar atau makian dalam video tersebut. Juga trend gaya hidup berbudaya barat yang bebas sehingga mempengaruhi sikap seseorang yang melihat tontonan *vlog* di media sosial *Youtube*. (Diakses melalui <https://communication.binus.ac.id> pada hari Jumat tanggal 19 Oktober)

Sedangkan penelitian lain yang berjudul tentang Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas Di Kota Yogyakarta oleh Muhammad Mujib, Membahas tentang adanya internet memudahkan proses belajar mengajar di sekolah menengah atas di kota Yogyakarta. Kegiatan belajar mengajar secara *virtual elektronik* pencarian informasi dapat menggunakan *search engine*,.

Penelitian saya terhadap motivasi belajar bahasa Inggris di Sekolah SMA Islam Al-Azhar Bekasi, Membahas tentang *vlog gaming* menjadi motivasi belajar bahasa Inggris di Sekolah SMA Islam Al-Azhar Bekasi. Penelitian yang terbaru di sini yaitu tentang tayangan *vlog gaming* dalam *Youtube* yang menjadi motivasi belajar di sekolah SMA Islam Al-Azhar Bekasi. Umumnya *vlog gaming* itu digunakan sebagai tempat mencari hiburan dan sebagai wadah kreatifitas di media sosial, kontennya juga berisi tentang bermain game dan selalu di asumsikan orang sebagai konten yang tidak memberikan pembelajaran yang baik bagi yang melihat tayangan *vlog gaming*, tetapi bagi siswa SMA Islam Al-Azhar Bekasi *vlog gaming* menjadi motivasi dalam belajar bahasa Inggris.

Menurut Siska (2016:5) anak-anak pada umumnya senang mendapatkan penghargaan (reward), pengakuan, kendali, sosialisasi dan saluran untuk kreatifitasnya. Bagaimana membuat bermain game menjadi motivasi belajar yaitu dalam konsep game based learning, konsep memasukkan unsur-unsur game kedalam kegiatan-kegiatan yang tidak ada hubungannya dengan bermain game di kenal dengan istilah gamify atau gamification. Tujuannya adalah untuk membuat sesuatu kegiatan lebih menarik dan menyenangkan, agar pelakunya lebih termotivasi untuk berprestasi sebaik mungkin. Kegiatan belajar anak dapat di buat sedemikian rupa agar menyerupai sebuah game. Semakin menyenangkan proses belajar, semakin banyak yang diingat anak dari proses belajar yang mengandung unsur-unsur game tidak hanya menyenangkan, tapi juga bisa memberi hasil yang lebih baik daripada cara belajar tradisional. Konsep game-based learning di clevio cader camp, dimana anak-anak justru terpacu untuk belajar dengan menciptakan program edu-game bersama teman-temannya dalam teamwork.

Menurut Siska (2016:4) meskipun bermain game banyak memiliki sisi negatif, sisi positifnya juga banyak, saat ini banyak game yang dapat membantu perkembangan anak kearah yang lebih positif. Game yang memberi ruang untuk anak menuangkan kreatifitasnya dengan membangun dan mendesain sesuatu di dunia maya sangat baik untuk mengembangkan imajinasi, cara berpikir kritis dan mengambil keputusan. Tidak sedikitpula game-game yang menambah pengetahuan akademis anak (edu-game). Seperti game online dimana anak bisa bermain dan berinteraksi dengan pemain lain juga memberi kesempatan pada anak untuk berkolaborasi dan berkompetisi dengan pendampingan yang baik anak dapat belajar membangun hubungan sosial yang positif melalui dunia game.

Vlog gaming merupakan sebuah foto dokumentasi jurnalistik yang berada di dalam *web*, yang berisi tentang hidup, pikiran, opini dan ketertarikan. *vlog gaming* menawarkan pengalaman yang menarik. Karena menggabungkan unsur-unsur seperti video, gambar, suara, teks, informasi dan juga emosi dalam sebuah konten. popularitas *vlog gaming* sedang meningkat di masyarakat seperti contohnya pembuatan blog yang sudah di kenal di Indonesia. Sehingga masyarakat saat ini mengikuti dan menggunakan konten yang sedang trend seperti *vlog gaming*.

Menurut Tamburaka (2013:8) dalam baran dan Dennis (2010) memandang literasi media sebagai rangkaian gerakan melek media. Yaitu gerakan melek media yang mereka gunakan untuk mengirim dan menerima pesan. Melek media dilihat dari beberapa keterampilan yang dapat dikembangkan dan berada dalam sebuah rangkaian, kita tidak melek media dalam semua situasi, setiap dan terhadap semua media.

Banyaknya konten *vlog gaming* di media *Youtube* menjadi trend di masyarakat. Serta menjadi motivasi belajar bahasa Inggris di kalangan siswa sekolah SMA Islam Al-Azhar Bekasi. Menurut Andi Tenri Ajeng (2014:2) Mengatakan bahwa "*vlog gaming* dapat memberikan motivasi dalam membantu dan memudahkan masyarakat, sebagai media ekspresi dalam melatih kemampuan berbahasa, melatih logika, pengenalan teknologi, stimulasi otak, melatih kerja sama, dan mengembangkan imajinasi, melalui kebutuhan yang memunculkan dorongan motivasi belajar bahasa Inggris yang timbul dalam diri sendiri. Karena itu *vlog gaming* sudah menjadi trend dan topik pembicaraan yang muncul di masyarakat. masyarakat yang tinggal di kota bekasi juga banyak yang mengakses dan menggunakan *Youtube* sebagai sumber pencari informasi, sebagai tempat mencari hiburan, sebagai wadah untuk belajar bahasa Inggris dan sebagai wadah kreatifitas masyarakat yang tinggal di Bekasi.

Menguasai bahasa Inggris akan lebih baik, setidaknya selangkah lebih maju. di era digital ini bahasa Inggris menjadi bahasa yang sangat penting untuk di kuasai. karena bahasa Inggris merupakan bahasa global, itu sebabnya seseorang harus bisa menguasai bahasa Inggris. bahasa Inggris bahasa yang paling sering digunakan banyak negara, bahasa Inggris adalah bahasa industri yang mempunyai daya saing dalam dunia kerja, bahasa Inggris bernilai manfaat, bahasa Inggris bahasa yang mudah diterima. perkembangan zaman juga semakin maju, Menguasai Bahasa Inggris juga bisa menjadi bekal masa depan yang lebih baik. (Diakses melalui <https://www.kampunginggris.com> Pada hari Jumat tanggal 19 Oktober)

Di sekolah SMA Islam AI-Azhar Bekasi *Vlog gaming* dianggap sebagai konten yang menarik bagi siswa di sekolah SMA Islam AI-Azhar Bekasi .

Sehingga siswa SMA Islam Al-Azhar Bekasi banyak yang melihat tayangan *vlog gaming* di dalam *Youtube* sebagai media motivasi dalam belajar bahasa Inggris. siswa SMA Islam Al-Azhar Bekasi menggunakan *Youtube* sebagai sarana untuk pencari informasi, sebagai tempat hiburan dan sebagai wadah kreatifitas siswa, sebagai tempat belajar bahasa Inggris di media sosial. Selain itu kegiatan belajar mengajar di SMA Islam Al-Azhar Bekasi sering menggunakan internet sebagai media pencari informasi dan sebagai penunjang dalam proses belajar mengajar.

Peneliti melakukan wawancara kepada kepala sekolah SMA Islam Al-Azhar Bekasi dan dengan salah satu siswa SMA Islam Al-Azhar Bekasi untuk mengetahui Hubungan Tingkat Perhatian Media *Vlog Gaming* Dalam *Youtube* Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Inggris Di SMA Islam Al-Azhar Bekasi. Berikut wawancara peneliti dengan beberapa sumber di bawah :

Berdasarkan wawancara penulis dengan kepala sekolah (Bapak Faizin) di sekolah SMA Islam Al-Azhar Bekasi pada tanggal (8/10) :

Proses belajar mengajar di SMA Islam Al-Azhar Bekasi lebih sering menggunakan internet. Karena internet sebagai penunjang dalam proses belajar mengajar siswa-siswi di SMA Islam Al-Azhar Bekasi. Internet sangat penting untuk penunjang di dunia pendidikan di era digital ini. Jumlah siswa dari kelas satu sampai dengan kelas tiga berjumlah 510 siswa, siswa yang aktif menggunakan *Youtube* ada 204 siswa, dari jumlah siswa yang aktif mengakses *Youtube* yaitu paling banyak ada di kelas XII, karena siswa kelas XII lebih banyak membutuhkan informasi dan media belajar dalam menghadapi ujian nasional dan akan menempuh pendidikan di universitas. siswa mengakses *Youtube* digunakan sebagai wadah mencari informasi, sebagai wadah kreatifitas dan sebagai wadah memotivasi siswa agar giat belajar bahasa Inggris karena bahasa Inggris sangat penting di era digital ini, karena bahasa Inggris merupakan bahasa yang paling sering di pakai di setiap negara, jadi internet sangat membantu siswa-siswi di SMA Islam Al-Azhar Bekasi dalam belajar bahasa Inggris.

Menurut hasil wawancara peneliti di atas dengan responden dari bapak kepala sekolah bapak Faizin menyatakan bahwa proses belajar mengajar di sekolah SMA Islam Al-Azhar Bekasi menggunakan internet. Internet sangat

penting untuk penunjang di dunia pendidikan. Jumlah siswa dari dari kelas X sampai XII berjumlah 510 siswa. siswa yang aktif menggunakan *Youtube* ada 204 siswa. siswa kelas XII lebih banyak membutuhkan informasi dan media belajar dalam menghadapi ujian nasional dan akan menempuh pendidikan di universitas. jadi internet sangat membantu siswa-siswi di SMA Islam Al-Azhar Bekasi dalam belajar bahasa Inggris

Berdasarkan wawancara penulis dengan salah satu siswa SMA Islam Al-Azhar Bekasi (MH) pada tanggal (8/10) :

Saya sering menggunakan internet, saya juga sering menonton *Youtube*. saya suka *Youtube* karena *Youtube* menurut saya konten sangat menarik perhatian saya karena banyak konten yang menarik di dalam *Youtube* seperti bisa mendengarkan musik di dalam *Youtube*, bisa menonton trailer film terbaru di dalam *Youtube*, tempat mencari hiburan, tempat mencari informasi, ada juga *vlog gaming* yang ada di *Youtube* dan banyak lagi konten yang menarik dalam *Youtube*, terutama *vlog gaming* yang sering saya lihat, *vlog gaming* yang sering saya tonton *vlog gaming gaming* dari luar negeri yaitu Pewdiepie bahasanya menggunakan bahasa Inggris yang menarik perhatian saya untuk bermain game selain itu juga bisa memotivasi saya dalam belajar bahasa Inggris. saya juga sering mengakses codin game.

Menurut hasil wawancara peneliti di atas dengan responden salah satu siswa SMA Islam Al-Azhar Bekasi. menurut salah satu responden mengatakan bahwa responden sering menonton *Youtube*. *Youtube* konten sangat menarik perhatian karena *Youtube* dapat mendengarkan musik, bisa menonton trailer film terbaru, tempat mencari hiburan, tempat mencari informasi, responden juga sering *vlog gaming* dari luar negeri yaitu Pewdiepie bahasanya menggunakan bahasa Inggris yang menarik perhatian. kontennya codin game, game yang mengandung 25 bahasa di dunia yang bisa dipelajari dan dapat mengedukasi tentang belajar bahasa Inggris, game ini sangat bermanfaat untuk siswa dalam memotivasi belajar bahasa Inggris.

Menurut Saebani (2015:208) perkembangan teknologi informasi juga tidak hanya mampu menciptakan masyarakat dunia global, tetapi juga secara materi mampu mendorong masyarakat cyber untuk mengembangkan ruang gerak

kehidupan baru bagi masyarakat dengan demikian tanpa disadari komunitas manusia telah hidup dalam dua dunia kehidupan, yaitu kehidupan masyarakat nyata dan kehidupan masyarakat maya (*cybercommunity*).

Pemanfaatan internet dan media sosial di masyarakat semakin meningkat seiring dengan perubahan zaman. Internet sangat memudahkan masyarakat dalam berkomunikasi, sebagai wadah untuk belajar bahasa Inggris, tempat berkreasi serta dapat dengan mudah mengakses informasi secara cepat dan mudah. Internet dan media sosial sebagai sarana hiburan dan menonton film, video dan lain sebagainya. Perkembangan internet dan media sosial tidak dapat dihindari karena internet sudah menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat di era digital ini. Sehingga mengubah sosial dan budaya masyarakat. Di era digital ini yang semuanya serba mengandalkan internet serta memanjakan masyarakat yang bisa dikatakan aktif dalam menggunakan internet, secara tidak langsung sangat menguntungkan masyarakat dalam memudahkan berkomunikasi dan sebagai tempat pencari informasi.

Menurut Baran (2015:399) Demografi internet telah mengalami perubahan dramatis dalam beberapa tahun ini, contohnya pada tahun 1996, 62% pengguna internet di amerika ada pria, pada tahun 2000 untuk pertama kalinya perempuan menjadi jenis kelamin mayoritas pengguna internet.

Berdasarkan survey APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) tahun 2017 usia pengguna internet terbanyak pada rentang usia 19-34 tahun sebanyak 49,52% atau sekitar 70,94% juta pengguna, berdasarkan layanan yang banyak di akses adalah chatting sebesar 89,35% , sosial media 87,13% , search engine 74,84% , lihat gambar dan foto 72,79%, download video 70,23%, lihat video 69,64% , download gambar 56,77% , artikel 55,30%, upload file 35,99%. (Diakses melalui <https://kominfo.go.id> pada hari Rabu tanggal 9 juni).

Vlog gaming adalah konten bermain game di dalam *Youtube* yang sedang trend di tengah masyarakat saat ini, namun *vlog gaming* juga bisa menjadi wadah, sebagai tempat belajar bahasa Inggris, di harapkan dengan adanya penelitian ini *vlog gaming* tidak di pandang dari segi bermain gamenya saja tetapi ada sisi baiknya yaitu bisa menjadi tempat untuk belajar bahasa Inggris, peneliti tertarik

untuk menggali lebih dalam terkait bagaimana Hubungan Tingkat Perhatian *Vlog Gaming Dalam Youtube* Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Inggris Di Sekolah SMA Islam Al-Azhar Bekasi. Bagaimana pun siswa SMA Islam Al-Azhar Bekasi merupakan bagian dari masyarakat yang aktif di media sosial *Youtube* di era digital ini. Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada sekolah SMA Islam Al-Azhar Bekasi. Selain itu mereka adalah siswa, mereka juga pengguna aktif media sosial *Youtube*. dari segi akademik memiliki tingkat intelegualitas yang berbeda dan beragam, namun selalu up date terhadap berbagai media sosial, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “ **Hubungan Tingkat Perhatian Media *Vlog Gaming Dalam Youtube* Di Sekolah SMA Islam Al-Azhar Bekasi Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Inggris**”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah diuraikan diatas,penulis dapat merumuskan masalah yaitu: “Sejauh mana hubungan tingkat perhatian media *vlog gaming* terhadap motivasi belajar bahasa Inggris siswa di SMA Islam Al-Azhar Bekasi”.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka identifikasi masalah untuk penelitian ini adalah :

1. Apakah ada hubungan tingkat perhatian media *vlog gaming* terhadap motivasi belajar bahasa Inggris siswa SMA Islam Al-Azhar Bekasi ?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hubungan tingkat perhatian media *vlog gaming* terhadap motivasi belajar bahasa Inggris siswa SMA Islam Al-Azhar Bekasi.
2. Untuk mengetahui hubungan tingkat perhatian siswa SMA Islam Al-Azhar Bekasi terhadap media *vlog gaming*.

3. Untuk mengetahui hubungan motivasi belajar siswa SMA Islam Al-Azhar Bekasi terhadap penggunaan media *vlog gaming*.
4. Untuk mengetahui hubungan tingkat perhatian dan motivasi belajar siswa SMA Islam Al-Azhar Bekasi.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Teoritis

- a. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam rangka mendukung teori yang berkaitan dengan hubungan tingkat perhatian media *vlog gaming* terhadap motivasi belajar bahasa Inggris siswa SMA Islam Al-Azhar Bekasi.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat dalam memperluas pengetahuan dalam bidang pendidikan yang terkait dengan perhatian siswa SMA Islam Al-Azhar Bekasi terhadap media *vlog gaming* dan motivasi belajar bahasa Inggris.
- c. Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan peneliti - peneliti selanjutnya.

1.5.2 Kegunaan Praktis

- a. Bagi peneliti
Dapat menambah ilmu dan wawasan terkait dengan media *vlog gaming* yang bisa menjadi media untuk belajar bahasa Inggris.
- b. Bagi sekolah
Penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah dalam meningkatkan motivasi belajar siswa guna memaksimalkan belajar bahasa Inggris.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang menggunakan tema penggunaan media dijadikan sebagai bahan acuan penulis dalam penulis melakukan penelitian ,

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

Judul	Tahun	Pembahasan	Hasil Penelitian
Hubungan Kualitas Komunikasi Antar Personal dengan Loyalitas Pelanggan PT Putih Salju Terhadap Produk	2015	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kualitas komunikasi antar personal dengan loyalitas pelanggan PT Putih Salju terhadap produk. Metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah "survey" dengan pendekatan kuantitatif dengan tujuan penelitian korelasional. Variabel yang diteliti adalah kualitas antar personal dan	Hasil penelitian ini menyimpulkan sebanyak 46 responden (81%) menyatakan berkualitas dalam situasi kualitas komunikasi antar personal, hampir seluruh responden yaitu sebanyak 54 orang responden (95%) sangat tinggi dalam loyalitas pelanggan di perusahaan.

<p>Oleh : Dhini Nur Cahyati Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya</p>		<p>loyalitas pelanggan dengan pengambilan sampel sebanyak 175 responden.</p>	
<p>Hubungan Efektivitas Komunikasi Antarpersonal Konselor dengan Tingkat Motivasi Belajar Para Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Karya Guna Bakti 1 Bekasi</p>	<p>2015</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan komunikasi antarpersonal yang digunakan saat konseling dengan para siswa dalam memecahkan masalah dalam meningkatkan motivasi belajar di sekolah. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode pendekatan survey</p>	<p>Hasil dari penelitian ini sebanyak 37 orang (63%) menyatakan konselor yang memberikan bimbingan dan konseling dengan menggunakan pendekatan komunikasi antarpersonal sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar. 41 orang responden (70%) menyatakan sangat termotivasi dalam belajar setelah melakukan konseling dan bimbingan.</p>

<p>Oleh : Fildzah Salimi Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya</p>			
<p>Hubungan Tingkat Perhatian Belajar Melalui <i>Website</i> “<i>zenius.net</i>” dengan Tingkat Pemahaman Siswa di sekolah SMA 1 PSKD Jakarta</p> <p>Oleh : Yofi Ayu Dwiya Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya</p>	<p>2019</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menjelaskan apakah terdapat hubungan antara tingkat perhatian belajar melalui <i>website</i> “<i>zenius.net</i>” dengan tingkat pemahaman siswa. Penelitian ini menggunakan teori Belajar Sosial. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif</p>	<p>Hasil dari penelitian ini menggunakan sampel responden sebanyak 35 orang responden. Dalam penelitian ini menghasilkan hubungan yang kuat antara tingkat perhatian dan tingkat pemahaman siswa, sebanyak 60 orang responden memiliki tingkat perhatian kuat terhadap <i>website</i> “<i>zenius.net</i>” 69 Orang responden memiliki tingkat pemahaman yang kuat dengan <i>website</i> “<i>zenius.net</i>”</p>

2.2 Kerangka Konsep

2.2.1 Pengertian Komunikasi

Menurut Cangara (2011:20) dalam Rogers dan D. Lawrence Kincaid (1981) Komunikasi adalah suatu proses di mana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi dengan satu sama lainnya, yang pada gilirannya akan tiba pada saling pengertian yang mendalam. Sedangkan menurut Carl Hovlan (2007:67) komunikasi adalah proses di mana seorang individu memberikan rangsangan (biasanya lambang kata-kata) untuk merubah tingkah laku individu lainnya. Berbeda juga dengan pendapat.

Menurut Liliweri (2015:10) bahwa komunikasi adalah setiap proses pertukaran informasi, gagasan, dan perasaan. Proses itu meliputi informasi yang disampaikan tidak hanya lisan atau tulisan, tetapi juga dengan bahasa tubuh, gaya maupun penampilan diri, atau menggunakan alat bantu di sekeliling kita untuk memperkaya sebuah pesan. Komunikasi mengacu pada tindakan, oleh satu orang atau lebih, yang mengirim dan menerima pesan yang terdistorsi oleh gangguan tertentu, terjadi dalam satu konteks tertentu, mempunyai pengaruh tertentu, dan mempunyai kesempatan untuk umpan balik.

Menurut Cangara (2011:19) Komunikasi adalah suatu transaksi, proses simbolik yang menghendaki orang-orang mengatur lingkungannya dengan :

1. Membangun hubungan antarsesama manusia
2. Melalui pertukaran informasi
3. Untuk menguatkan sikap dan tingkah laku orang lain
4. Berusaha mengubah sikap dan tingkah laku itu

Berdasarkan berbagai teori di atas, tentang definisi komunikasi maka penulis menyimpulkan komunikasi adalah suatu proses komunikasi dalam upaya menyampaikan informasi kepada penerima pesan, selain itu komunikasi juga dapat membangun hubungan baru, komunikasi. Komunikasi juga meliputi informasi yang disampaikan tidak hanya lisan atau tulisan, tetapi juga dengan Bahasa tubuh, gaya maupun penampilan diri, atau menggunakan alat bantu di sekeliling kita untuk memperkaya sebuah pesan.

2.3 Media

Media adalah segala bentuk dan saluran yang di gunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Kata media berasal dari kata latin , merupakan bentuk jamak dari kata “medium” secara harfiah kata tersebut mempunyai arti “perantara” atau “pengantar” yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan. Jadi media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. (Liliweri,2015:295)

2.3.1 Media Massa

Menurut buku dari Tamburaka (2012:13) yang berjudul tentang Agenda Setting Media Massa, media massa adalah salah satu unsur tersebut yaitu medium (media) tempat dimana proses komunikasi berlangsung. Dengan demikian media massa merupakan sarana penyampaian komunikasi dan informasi yang melakukan penyebaran informasi secara massal dan dapat diakses oleh masyarakat secara luas pula.

Suatu pesan yang disampaikan membutuhkan media agar pesan tersebut dapat tersampaikan dan di terima oleh komunikan. Media massa adalah suatu alat yang digunakan dalam menyampaikan pesan-pesan atau informasi dari sumber yang terpercaya kepada khalayak luas menggunakan alat-alat komunikasi seperti surat kabar, film, radio, televise, dan internet. Media massa adalah salah satu faktor lingkungan yang dapat mengubah perilaku khalayak melalui proses pelaziman klasik, pelaziman operan atau proses imitasi. (Cangara,2010:126)

2.3.2 Karakteristik Media Massa

Menurut McQuil(2010:56) media massa mempunyai beberapa karakteristik diantaranya :

1. Media massa pada umumnya merupakan sebuah organisasi formal yang sangat kompleks
2. Media massa diarahkan atau ditunjukkan kepada khalayak luas
3. Media massa bersifat umum da nisi media massa terbuka bagi siapapun
4. Khalayak bersifat heterogen

5. Media massa membangun kontak secara simultan dengan jumlah orang yang sangat banyak yang hidup dalam jarak satu sama lain
6. Hubungan Antara kepribadian media dan anggota khalayak adalah tidak langsung atau bermedia
7. Khalayak merupakan bagian dari budaya massa

2.4 Internet

Internet adalah alat penghubung antara organisasi dan pelanggannya. Sehingga tercipta sebuah organisasi baru secara virtual. Menurut DeFleur & Dennis dalam Nordin, internet adalah sebuah sistem komputasi di seluruh dunia yang menggunakan sarana umum untuk menghubungkan perangkat keras dan mentransmisikan informasi digital, komunitas orang dengan menggunakan sebuah teknologi komunikasi yang umum dan mendistribusikan sistem informasi secara global. Internet memberikan lingkungan komunikasi yang sinkron, memberikan banyak kepentingan psikologis. Termasuk *chat room*, di mana pengguna dapat berkomunikasi dengan ratusan orang secara bersama dan berbasis teks digunakan untuk bermain game yang mencerminkan teknologi. Perkembangan *web cam*, kamera yang dapat mengirim gambar secara *real time* untuk komputer yang terhubung komunikasi internet di masa depan. (Dewi,2015:139)

2.5 Media Sosial

Media sosial adalah sebuah media online tempat para pengguna bisa mudah berpartisipasi, berbagi dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial- utamanya facebook, twitter dan Instagram yang merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia (Romli,2012:104). Media sosial memungkinkan para pengguna untuk bersama-sama saling bertukar, berdiskusi, berkomunikasi dalam bentuk interaksi sosial serta menciptakan dan memindahkan konten (Safko,2010:6). Yang meliputi kata-kata , gambar, audio, video dan lain sebagainya, baik satu persatu maupun bersamaan (Dalman,2012:152). Konten yang dibuat dan dinikmati bersama-sama ini secara tidak langsung biasa menjadi bentuk lain dari komunikasi dari mulut ke mulut (*word of mouth*) (Tjiptono,2008)

Berdasarkan berbagai teori di atas, tentang definisi media sosial maka penulis menyimpulkan media sosial adalah jejaring sosial yang bisa berupa *Blog*, jejaring sosial-utamanya *Facebook*, *Twitter*, dan *Instagram* yang merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia, media sosial terhubung dengan jaringan internet.

2.5.1 Jenis –Jenis Media Sosial

Menurut Puntoadi (2011:34) beberapa macam media sosial diantaranya:

1. Konten sharing

Melalui situs konten sharing tersebut orang menciptakan berbagai media dan publikasi untuk berbagi dengan orang lain. *Youtube* merupakan situs konten sharing yang biasa dikunjungi oleh banyak orang

2. Social Network

Aktivitas yang menggunakan fitur yang disediakan oleh situs tertentu menjalin sebuah hubungan, interaksi dengan sesama. Situs networking tersebut diantaranya *linkedin*, *facebook*, dan *Myspace*

3. Creating Opinion

Media sosial ini memberikan sarana berbagi opini dengan orang lain di seluruh dunia. Melalui creating opinion semua orang bisa menjadi penulis jurnalis dan sekaligus komentator

4. Bookmarking

Memberikan kesempatan untuk menshare link dan tag yang diminati. Bertujuan agar setiap orang bisa menikmati yang kita sukai

5. Wiki

Sebagai situs yang memiliki berbagai karakteristik yang berbeda misalnya situs sharing

2.5.2 Karakteristik Media Sosial

Karakteristik dari media sosial adalah sebagai berikut :

a. Kualitas

Distribusi pesan melalui media sosial memiliki berbagai variasi yang tinggi, mulai dari kualitas yang sangat rendah hingga kualitas yang sangat tinggi tergantung pada konten

b. Jangkuan

Teknologi media sosial bersifat desentralisasi, tidak bersifat hiraerki

c. Frekuensi

Menggambarkan jumlah waktu yang digunakan oleh pengguna untuk mengakses media sosial setiap hari

d. Aksesibilitas

Menggambarkan kemudahan media sosial; untuk diakses oleh pengguna

e. Kegunaan

Menggambarkan siapapun yang memiliki akses internet dapat mengerjakan berbagai hal dengan menggunakan media sosial seperti posting foto digital, menulis online dll

f. Segera

Menggambarkan waktu yang dibutuhkan pengguna media sosial untuk berkomunikasi dengan orang lain secara instan. (Diakses melalui <https://pakarkomunikasi.com> pada hari Senin 2 Desember)

2.6 Youtube

Menurut David (2017:1) *Youtube* merupakan salah satu bentuk sosial media berbasis video yang mulai naik daun sejak 5 tahun yang lalu, Dilansir dari statistik dari situsnya sendiri, *Youtube* memiliki lebih dari satu milyar pengguna yang merupakan hampir sepertiga semua pengguna internet Hingga Maret 2015, konten di *Youtube* sudah mengunggah 10.000 video, karena membuat akun atau channel di *Youtube* orang akan menghasilkan uang, *Youtube* menjangkau pemirsa rata-rata usia 18-34 tahun. Beragam konten video bias diakses dalam *Youtube*. Mulai dari musik, film, berita dan informasi, olahraga, gaya hidup, *gaming* dan *vlog*.

2.7 Vlog

Menurut Palinoan(2017:218) Konten biasa datang dari genre yang beragam mulai dari katagori komedy, musik, gaming, entertainment dan lain sebagainya, memasuki tahun 2014 indonesia ramaikan dengan *vlog gaming* yaitu sebuah blog yang bermediakan video, sedangkan orang yang membuat *vlog* di sebut *vlogger*, *vlog gaming* adalah suatu bentuk kegiatan bermain game dengan menggunakan medium video daripada penggunaan teks atau audio sebagai sumber media utama.

2.8 Social Learning

Menurut Crain (1992:178) teori social learning menunjukkan bahwa perilaku tidak hanya dipengaruhi oleh personal atau model hidup, tetapi juga apa yang ditunjukkan oleh media massa. Media massa tersebut dapat berbentuk film, televise, radio, buku, majalah tabloid dan surat kabar. Prinsip dari teori social learning Bandura., teori pembelajaran sosial mendekati penjelasan perilaku tentang manusia dalam istilah dari interaksi timbal balik yang berkelanjutan antara penentu kognitif, perilaku dan lingkungan. (Lindzey, 1981:617).

Berdasarkan teori social learning di atas, maka belajar adalah salah satu upaya individu untuk perubahan tingkah laku yang relatif tetap yang dipengaruhi oleh lingkungan. proses interaksi timbal balik yang berkelanjutan antara penentu kognitif, perilaku dan lingkungan

2.8.1 Belajar

Menurut Dimiyati(2013:41) belajar merupakan perubahan yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respon baru yang membentuk berbagai sikap, keterampilan, pengetahuan, disiplin, dan kecakapan, belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya.

2.8.2 Prinsip-Prinsip Belajar

Terdapat beberapa prinsip-prinsip belajar yang relatif berlaku umum yang dapat kita pakai sebagai dasar dalam upaya pembelajaran. Prinsip-prinsip itu berkaitan dengan perhatian dan motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung, pengulangan tantangan, balikan dan penguatan, serta perbedaan individual. (Dimiyati, 2013:42)

2.9 Motivasi

Menurut Fahmi (2013:107) Motivasi adalah aktifitas perilaku yang bekerja dalam usaha memenuhi kebutuhan-kebutuhan yang diinginkan. Di sisi lain menurut Santoso Soroso motivasi adalah suatu set atau kumpulan perilaku yang memberikan landasan bagi seseorang untuk bertindak dalam suatu cara yang diarahkan kepada tujuan spesifik tertentu (*Specific goal directed way*).

Menurut Sunyoto (2013:11) dalam Berelson dan Steiner motivasi adalah suatu usaha sadar untuk memengaruhi perilaku seseorang supaya mengarah tercapainya organisasi. Motivasi menjadi penting karena dengan adanya motivasi diharapkan setiap manusia mau bekerja keras dan antusias untuk mencapai produktivitas kerja yang tinggi.

2.9.1 Bentuk-Bentuk Motivasi

Menurut Fahmi (2013:108) Motivasi muncul dalam bentuk dua dasar yaitu :

1 Motivasi ekstrensis

Motivasi yang muncul dari luar diri seseorang, selanjutnya mendorong orang tersebut untuk membangun dan menumbuhkan semangat motivasi pada diri orang tersebut untuk mengubah seluruh sikap yang dimiliki olehnya saat ini ke arah yang lebih baik.

2 Motivasi intrinsik

Motivasi yang muncul dan tumbuh serta berkembang dalam diri orang tersebut, yang selanjutnya mempengaruhi dia dalam melakukan sesuatu secara bernilai dan berarti.

3.0 Motivasi Belajar

Menurut Sudaryono (2014:154) motivasi adalah dorongan untuk berperilaku yang unik pada setiap individu dalam melakukan sesuatu. Dorongan tersebut dilandasi oleh orientasi kebutuhan individu, fisik dan non fisik. Jika orientasi tersebut sangat kuat membentuk kerangka berpikir individu maka perilakunya akan terbentuk untuk tujuan tertentu.

Menurut Drs. H. Mustaqim (2012:34) belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif tetap yang terjadi karena latihan dan pengalaman, Dengan kata lain yang lebih rinci belajar adalah :

- a. Suatu aktivitas atau usaha yang disengaja
- b. Aktivitas tersebut menghasilkan perubahan, berupa sesuatu yang baru baik yang segera Nampak atau tersembunyi tetapi juga hanya berupa penyempurnaan terhadap sesuatu yang pernah dipelajari.
- c. Perubahan-perubahan itu meliputi perubahan keterampilan jasmani, kecepatan perseptual, isi ingatan, abilitas berpikir, sikap terhadap nilai-nilai fungsi jiwa (perubahan yang berkenaan dengan aspek psikis dan fisik).
- d. Perubahan tersebut relatif bersifat konstan.

Berdasarkan pendapat teori diatas, mengenai motivasi belajar penulis menyimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan seseorang untuk berperilaku unik sesuai dengan kebutuhan individu untuk belajar mencapai tujuan tertentu.

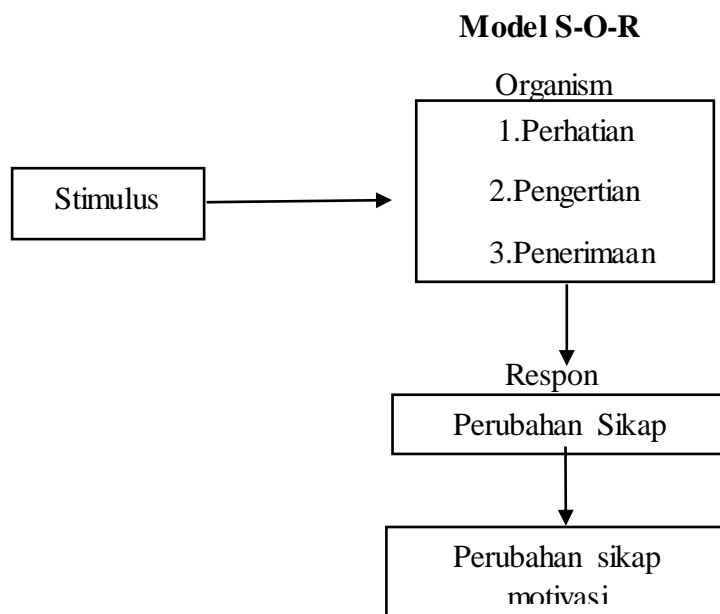
3.1 Kerangka Teori

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teori S-O-R singkatan dari Stimulus-Organism-Respon. Objek material dari komunikasi yaitu manusia yang jiwanya meliputi komponen-komponen sikap, opini, perilaku, kognisi, afeksi, konasi. Menurut model ini, organisme menghasilkan perilaku tertentu jika ada kondisi stimulus tertentu pula, efek yang ditimbulkan adalah reaksi khusus terhadap stimulus khusus, sehingga seseorang dapat mengharapkan dan

memperkirakan kesesuaian Antara pesan dan reaksi komunikasi. Effendy (2003:255)

Asumsi dasar dari model ini adalah media massa menimbulkan efek yang terarah, segera dan langsung terhadap komunikan. Model ini menunjukkan bahwa komunikasi merupakan proses aksi-reaksi. Pola S-O-R ini dapat berlangsung secara positif atau negatif.

Peneliti menggunakan model teori S-O-R, model teori S-O-R dapat digambar di bawah ini



Gambar 3.0 Model Teori S-O-R

Sumber Onong Uchjana Effendy,2003:225

Proses di atas menggambarkan perubahan sikap dan bergantung kepada proses yang terjadi pada individu. Stimulus yang diberikan kepada organisme dapat diterima atau ditolak, maka pada proses selanjutnya terhenti. Ini berarti stimulus tersebut tidak efektif dalam mempengaruhi organisme, maka tidak ada perhatian (*attention*) dari organisme, jika stimulus diterima oleh organisme berarti adanya komunikasi dan perhatian dari organisme, dalam hal ini stimulus efektif dan reaksi, langkah selanjutnya jika stimulus telah mendapat perhatian dari

organisme, kemampuan dari organisme inilah yang dapat melanjutkan proses selanjutnya. Proses di atas juga menggambarkan adanya perubahan-perubahan sikap motivasi yang terjadi pada individu, komponen pembentuk sikap dalam psikologi sosial yaitu ada komponen kognitif, komponen afektif dan komponen perilaku sedangkan dari komponen-komponen di atas, perubahan – perubahan sikap motivasi lebih kearah perubahan perilaku yaitu perubahan perilaku yang dapat diketahui melalui respon dari subjek yang berkaitan dengan objek sikap.

Teori ini diumpamakan seolah-olah disuntikkan langsung ke dalam jiwa komunikan, sebagaimana obat disimpan dan disebarkan ke dalam model fisik begitu pula seperti pesan-pesan persuasive yang disampaikan untuk mengubah psikologi.

3.1.1 Karakteristik S-O-R

Menurut Sumaryono (2002:44) teori S-O-R (Stimulus Organism Respon) yang dikemukakan oleh Hovland(1953) karena adanya pengaruh dari ilmu psikologi dalam Ilmu Komunikasi. Teori ini meliputi sikap, opini, perilaku, kognisi, afeksi dan konasi, asumsi dasar dari teori ini adalah penyebab terjadinya perubahan perilaku bergantung jika ada kualitas rangsangan(stimuli) yang berkomunikasi dengan organism. Sebuah perubahan dalam masyarakat tidak dapat dilakukan tanpa adanya bantuan serta dorongan dari pihak luar, meskipun masyarakat tersebut menginginkan perubahan. Asumsi dasar dari model ini adalah : media massa menimbulkan efek yang terarah. Segera dan langsung terhadap komunikan. Model ini menunjukkan bahwa komunikasi merupakan proses reaksi-reaksi. Artinya model ini mengasumsi bahwa kata-kata verbal, isyarat non verbal, simbol-simbol tertentu akan merangsang orang lain memberikan respon dengan cara tertentu. Elemen yang ada di teori S-O-R ini Stimuli(S), Organisme (O), Respon (R), kelebihan dan kekurangan dari teori ini adalah

1. Kelebihan

Cukup efektif untuk mempersuasif seseorang atau sekelompok orang sebab teori S-O-R menekankan untuk melakukan kajian mendalam mengenai komunikan agar proses persuasif dapat dilakukan dengan mudah. Kemungkinan keberhasilan teori ini cukup tinggi.

2. Kekurangan

Teori ini tidak menjamin bahwa stimuli yang diberikan akan berhasil mempersuasi seseorang atau sekelompok orang untuk merubah sikap, sebab gagasan yang disampaikan komunikator dapat ditolak oleh komunikan.

3.1.2 Konsep Perhatian

Perhatian menurut Gazali adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu pun semata-mata tertuju kepada suatu obyek (benda/hal) atau sekumpulan objek. Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang akan dipelajarinya.(Slameto,2002:56). Menurut Ardana (2001:74) perhatian adalah suatu kegiatan jiwa. perhatian dapat didefinisikan sebagai proses pemusatan phase-phasev atau unsur-unsur pengalaman dan mengabaikan yang lainnya. Perhatian adalah proses mental ketika stimuli atau rangkaian stimuli lainnya melemah. Perhatian terjadi bila kita mengkonsentrasikan diri pada salah satu alat indera kita, dan mengesampingkan masukan-masukan melalui alat indera lain.(Rahmat,2000:52)

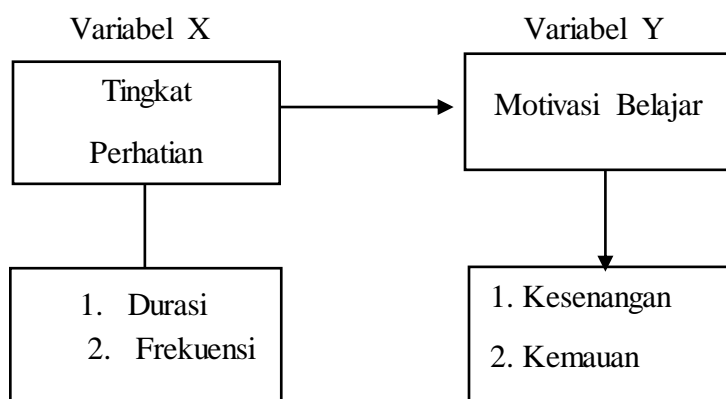
3.1.3 Perubahan Sikap-Sikap Motivasi

Perubahan adalah transformasi dari keadaan yang diharapkan di masa yang akan datang, suatu keadaan yang lebih baik (Slameto,2002:189), Sedangkan menurut Slameto(2002:188) sikap merupakan sesuatu yang dipelajari dan menentukan bagaimana individu bereaksi terhadap situasi serta menentukan apa yang di cari individu dalam kehidupan, sedang motivasi adalah sebagai dorongan batin, dorongan hati, dorongan emosi atau keinginan yang menggerakkan seseorang ke tindakan tertentu untuk memenuhi keinginan atau dorongan tersebut. (Wirawan,2013:676)

Berdasarkan pendapat teori di atas, mengenai perubahan sikap-sikap motivasi adalah transformasi dari keadaan yang dipelajari dan menentukan kehidupan individu itu sendiri sebagai dorongan seseorang untuk memenuhi keinginan seseorang.

3.2 Kerangka Pemikiran

Pemikiran dasar dari penelitian ini yang ingin diteliti oleh penulis, adalah hubungan tingkat perhatian media *vlog gaming* terhadap motivasi belajar bahasa Inggris di SMA Islam Al-Azhar Bekasi, dalam penelitian ini penulis menggunakan teori S-O-R yang artinya media di ibaratkan sebagai jarum suntik besar yang memiliki kapasitas perangsang (S) dan menghasilkan tanggapan (R) yang kuat pula.



Gambar 3.1 Kerangka Pemikiran

Proses di atas menggambarkan variabel tingkat perhatian mempunyai dua indikator yaitu durasi dan frekuensi. Durasi yaitu lamanya sesuatu yang sedang berlangsung atau rentang waktu, sehingga durasi memiliki sub indikator 0 -15 menit, 16 -25 menit, 26 – 45 menit yang memiliki tingkat rendah, sedang dan tinggi, sedangkan frekuensi yaitu jumlah pemakaian suatu unsur bahasa dalam suatu teks atau rekaman atau jumlah getaran elektrik perdetik pada elektromagnetik, sehingga memiliki sub indikator dalam melihat tayangan *vlog gaming* dalam *Youtube* 1 video rendah, 2 video sedang dan 3 video tinggi. Variabel motivasi mempunyai indikator berupa kesenangan dan kemauan, kesenangan memiliki sub indikator berupa keterikatan dan mempertahankan, dan sedangkan variabel motivasi kemauan sub indikator kehendak dan keinginan. Berdasarkan kerangka pemikiran diatas, penelitian ini menggunakan teori S-O-R dimana seseorang sebagai pengguna dan pemakai media yaitu siswa sekolah SMA Islam Al-Azhar aktif menggunakan media, karena kebutuhan akan informasi.

Melalui penggunaan media *vlog gaming* yang dilakukan oleh siswa sekolah SMA Islam Al-Azhar untuk memenuhi kebutuhan akan informasi, kegiatan ini akankah berpengaruh terhadap motivasi belajar berdasarkan kebutuhan informasi, media, pesan dan pengetahuan.

3.3 Hipotesis Pemikiran

Berdasarkan teori diatas, maka penulis memberi kesimpulan sementara dalam penelitian ini :

H₀ : Tidak ada hubungan tingkat perhatian media *vlog gaming* dengan motivasi belajar di SMA Islam Al-Azhar Bekasi

H_a : Ada hubungan tingkat perhatian media *vlog gaming* dengan motivasi belajar di SMA Islam Al-Azhar Bekasi

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.4 Metode Penelitian

Penulis menggunakan penelitian kuantitatif, Menurut Prof.Dr. Sugiyono dalam bukunya yang berjudul *Penelitian Kuantitatif, dan R&d*. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu., pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/ statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.(Sugiyono,2011:8),

Dalam buku Prof. Dr.Sugiyono dalam bukunya yang berjudul *Metode survey Penelitian* digunakan untuk mendapatkan data dari tempat tertentu yang alamiah (bukan buatan), tetapi peneliti melakukan perlakuan dalam pengumpulan data misalnya dengan mengedarkan kuesioner, tes, wawancara, terstruktur dan sebagainya(perlakuan seperti tidak seperti eksperiment(Sugiyono,2006:12).

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Eksplanasif Korelasional yang bertujuan untuk melihat atau menemukan hubungan tingkat perhatian media” *vlog gaming* dalam *youtube* terhadap motivasi belajar siswa SMA Islam Al-Azhar. Menurut Erwan Purwanto dalam buku *Metode Penelitian Kuantitatif* penelitian Eksplanasif bertujuan membangun penjelasan mengenai faktor-faktor serta mekanisme yang menyebabkan terjadinya fenomena yang diteliti.

Jenis penelitian ini cocok dan berhubungan dengan judul” Pengaruh Tingkat Perhatian Media *vlog gaming* dalam *Youtube* di SMA Islam Al-Azhar Bekasi Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Inggris” dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah Penggunaan Tingkat Perhatian *vlog gaming* dalam *Youtube* sebagai variabel independen (X), Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Inggris sebagai variabel dependen (Y) dan objek penelitian ini adalah sekolah SMA Islam Al-Azhar Bekasi.

Dipilihnya sebagai objek penelitian adalah karena menurut peneliti sekolah SMA Islam Al-Azhar Bekasi merupakan sekolah yang mewakili sekolah yang ada kota Bekasi. Dalam proses belajar mengajarnya sekolah SMA Islam Al-Azhar Bekasi sudah aktif menggunakan internet. Karena SMA Islam Al-Azhar Bekasi memiliki fasilitas-fasilitas yang dibutuhkan di era digital ini, dari segi pendidikan dan fasilitas pendidikan dapat menunjang siswa lebih maju di era digital ini. Dari segi informasi, kebutuhan akan informasi yang mana tayangan *vlog gaming* di dalam *Youtube* mengakibatkan hubungan tingkat perhatian yang melihat tayangan *vlog gaming* di dalam *Youtube*.

Terdapat empat paradigma yang memayungi sebuah penelitian yaitu,

1. Positivisme
2. Post-positivisme
3. Konstruktivisme Kritis
4. Kritis

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan kuantitatif yang artinya adalah riset yang menggambarkan atau menjelaskan suatu masalah yang hasilnya dapat digeneralisasikan. Dengan tidak mementingkan kedalaman sebuah data atau analisis, peneliti lebih mementingkan aspek pada keluasan data sehingga data atau hasil riset dianggap merupakan representasi dari seluruh populasi. (Kriyantono, 2009:55)

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan paradigma positivisme, Anis Chairi membuat pengertian Paradigma positivisme secara sederhana berdasarkan pendapat Neuman (2003), yaitu suatu pendekatan yang diadopsi dari ilmu alam yang menekankan pada kombinasi Antara angka dan logika deduktif dan penggunaan alat-alat kuantitatif dalam mengimpresasikan suatu fenomena secara “obyektif” pendekatan ini berangkat dari keyakinan bahwa legitimasi sebuah ilmu dan penelitian berasal dari penggunaan data-data yang terukur secara tepat, yang diperoleh melalui survey atau kuesioner dan dikombinasikan dengan statistik dan pengujian hipotesis yang bebas nilai/obyektif. Jadi sebuah fenomena dapat dianalisis untuk kemudian dapat ditemukan hubungannya dengan variabel-variabel yang terlibat di dalamnya.

3.5 Variabel Penelitian

Menurut Prof.Dr. Sugiyono (2017:64), variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel penelitian menurut Erwan Agus Purwanto, Ph.D, dalam bukunya yang berjudul Metode Penelitian Kuantitatif, secara sederhana variabel dikatakan sebagai konsep yang mengalami variasi nilai. Jika konsep dipakai untuk menggambarkan realitas atau fenomena sosial secara “netral” maka dengan menggunakan variabel penelitian memberi nilai “tinggi” atau “rendah” terhadap konsep yang digambarkannya tersebut.(2017:17)

Menurut Kriyantono (2010:211) variabel pengaruh adalah variabel yang di duga sebagai penyebab atau pendahulu dari variabel lainnya. Variabel ini secara sistematis divariasikan oleh periset. Sedangkan variabel tergantungan adalah variabel yang di duga sebagai akibat atau yang dipengaruhi oleh variabel yang mendahuluinya.

Menurut Sugiyono (2014:11) penelitian kuantitatif dalam melihat hubungan variabel terhadap suatu objek yang diteliti lebih bersifat sebab-akibat (kausal), sehingga dalam penelitiannya ada variabel independen dan dependen. Dari variabel tersebut selanjutnya dicari beberapa pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.

3.5.1 Jenis-Jenis Variabel

menurut Prof.Dr. Sugiyono(2017:64) hubungan Antara satu variabel dengan variabel yang lain maka macam-macam variabel penelitian dapat dibedakan menjadi :

a. Variabel Independen

Variabel ini sering disebut sebagai variabel *stimulus*, *predictor*, *antecedent*. Dalam Bahasa Indonesia sering disebut variabel bebas. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen(terikat).

b. Variabel Dependen

Sering juga disebut variabel output, kriteria, konsekuen. Dalam Bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.

3.5.2 Operasi Variabel

Penelitian kuantitatif dalam melihat hubungan variabel terhadap suatu objek yang diteliti lebih bersifat sebab dan akibat (kausal), sehingga dalam penelitiannya ada variabel independen dan variabel dependen. Dari variabel-variabel tersebut kemudian di cari pengaruhnya.(Sugiyono,2014:11).

Menurut Kriyantono(2010:211) variabel pengaruh adalah variabel yang diduga sebagai penyebab atau pendahulu dari variabel lainnya. Variabel ini secara sistematis divariasi oleh periset. Sedangkan variabel tergantung adalah variabel yang diduga sebagai akibat atau yang dipengaruhi oleh variabel pendahulunya.

3.5.3 Operasi Variabel X (Tingkat Perhatian Media *vlog gaming* dalam *Youtube*)

Variabel independen atau biasa disebut variabel x dalam penelitian ini adalah adalah “pengaruh pengguna media *vlog gaming* dalam *Youtube*. Variabel X bertindak sebagai teori yang memberikan pengaruh kepada variabel Y.

Tabel 3.3.1 Operasi Variabel X

No	Variabel Penelitian	Indikator	Sub Indikator	Skala
1	Perhatian Variabel Y	1. Durasi	a. 0 – 15 menit (Rendah) b. 16 – 25 menit (Sedang) c. 26 – 45 menit (Tinggi)	Ordinal
		2. Frekuensi	a. 1 Video (Rendah) b. 2 Video (Sedang) c. 3 Video (Tinggi)	

3.5.4 Operasi Variabel Y (Motivasi Belajar Bahasa Inggris)

Variabel dependen atau biasa disebut variabel Y dalam penelitian ini adalah “Motivasi belajar bahasa Inggris”. Beberapa unsur minat menurut (Bambang, 2013:9) yaitu :

1. Kesenangan

Perasaan senang terhadap satu objek baik orang atau benda yang membuatnya merasa senang, dan akan menimbulkan ketertarikan diri seseorang, Dengan demikian seseorang yang bersangkutan berusaha untuk mempertahankan objek tersebut.

2. Kemauan

Kemauan merupakan salah satu faktor dorongan seseorang yang mempunyai kehendak yang terarah pada satu tujuan yang dikehendaki terhadap satu objek baik orang atau benda yang menimbulkan keinginan untuk mengikuti.

Tabel 3.3.2 Operasi Variabel Y

No	Variabel Penelitian	Indikator	Sub Indikator	Skala
1	Motivasi (variabel X) (Bambang, 2013)	1.Kesenangan	1. Keterikatan 2. Mempertahankan	Likert
		2.Kemauan	1. Kehendak 2. Keinginan	

3.6 Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2017:102) yang dimaksud Instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam atau sosial yang diamati. Instrumen penelitian digunakan untuk alat pengumpulan data, dan instrument yang sering digunakan dalam penelitian beberapa daftar pertanyaan

kuesioner disampaikan dan diberikan kepada masing-masing responden yang menjadi sampel dalam penelitian ini.

3.6.1 Skala Pengukuran

Skala pengukuran merupakan kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut bila digunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data kuantitatif. Dengan skala pengukuran ini, maka nilai variabel yang diukur dengan instrument tertentu dapat dinyatakan dalam bentuk angka sehingga akan lebih akurat, efisien dan komunikatif (Sugiyono,2014:92)

3.6.2 Skala Ordinal

Skala ordinal merupakan skala yang yang digunakan atau di susun secara runtut dari yang rendah sampai yang tinggi, dengan kata lain skala ordinal adalah skala yang diurutkan dari jenjang yang yang lebih tinggi sampai yang terendah atau sebaliknya. Ciri-ciri dari skala ordinal antara lain katagori data saling memisah, katagori data memiliki aturan yang logis, katagori data ditentukan skala berdasarkan jumlah karakteristik yang dimiliki. (Uhar,2014:94)

Tabel 3.3.3 Skala Ordinal

Indikator	Sub Indikator	Jawaban	
Durasi	Tinggi : 1 konten video berdurasi 0- 15 menit	A	Ordinal
	Sedang : 2 konten video berdurasi 16 – 25 menit	B	
	Rendah :3 konten video berdurasi 26-45 menit	C	
Frekuensi	Tinggi : 1 konten video berdurasi 0- 15 menit	A	
	Sedang : 2 konten video berdurasi 16 – 25 menit	B	
	Rendah :3 konten video berdurasi 26-45 menit	C	

3.6.3 Skala Likert

Menurut Sugiyono (2014:93) skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial, dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjut disebut variabel penelitian, dengan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrument yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

Menurut Siregar (2013:25) skala likert adalah skala yang dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang tentang suatu objek atau fenomena tertentu. Skala likert memiliki dua pernyataan, yaitu : pernyataan positif dan negative, Pernyataan positif diberi skor 1,2, dan 3. Bentuk jawaban skala likert terdiri dari sangat setuju, setuju, dan tidak setuju.

Dari penjelasan di atas, peneliti akan menggunakan skala ordinal dan skala likert. Ukuran dari skala ordinal dan skala likert tersebut hanya memberikan nilai peringkat saja. Peneliti menggunakan 3 pilihan jawaban dalam kuesioner, adapun skala pengukuran sebagai berikut :

Tabel 3.3.4 Skala Likert

Indikator	Nilai	Jawaban	
Kesenangan	Termotivasi : 3	Sangat Setuju	Likert
	Kurang Termotivasi : 2	Setuju	
	Tidak Termotivasi : 1	Tidak Setuju	
Kemauan	Termotivasi : 3	Sangat setuju	
	Kurang Termotivasi : 2	Setuju	
	Tidak Termotivasi : 1	Tidak setuju	

3.7 Populasi dan Sampel

3.7.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/ subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/ sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu. (Prof.Dr.Sugiyono,2014:80)

Populasi didefinisikan sebagai kelompok subjek yang hendak dikenai generalisasi hasil penelitian. Sebagai suatu populasi, kelompok subjek ini harus memiliki ciri-ciri atau karakteristik-karakteristik bersama yang membedakannya dari kelompok subjek yang lain. Ciri yang dimaksud tidak terbatas hanya sebagai ciri lokasi akan tetapi dapat terdiri dari karakteristik-karakteristik individu. Semakin sedikit karakteristik populasi yang diidentifikasi maka populasi akan semakin heterogen dikarenakan berbagai ciri subjek akan terdapat dalam populasi. Sebaliknya semakin banyak ciri subyek yang diisyaratkan sebagai populasi yaitu semakin spesifik karakteristik populasinya maka itu akan menjadi homogen. (Azwar,2013:77-78)

Berdasarkan teori diatas, maka penulis menyimpulkan bahwa populasi adalah kumpulan sekelompok atau wilayah generalisasi yang akan menjadi pusat penelitian sebagai subyek/obyek penelitian, kumpulan yang memiliki ciri-ciri dan karakteristik-karakteristik individu maka populasi semakin heterogen dikarenakan berbagai ciri subyek akan terdapat dalam populasi.

Tabel 3.3.5 Jumlah Kelas

No	Jumlah kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1	Kelas satu	88	92	180
2	Kelas Dua	79	90	169
3	Kelas Tiga	78	83	161
	Keseluruhan	245	265	510

Populasi target dalam penelitian ini adalah siswa sekolah SMA Islam Al-Azhar Bekasi yang berjumlah 510 orang, kelas satu sebanyak 180 orang responden, kelas dua sebanyak 169 orang responden, kelas tiga sebanyak 161 orang responden.

3.7.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili). (Prof.Dr.Sugiyono,2014:81)

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut(Prof.Dr.Sugiyono,2014:118)

Teknik sampling pada dasarnya dapat dikelompokkan menjadi dua :

1. Probability sampling adalah teknik pengambilan sampling yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi dipilih untuk menjadi anggota sampling.
2. Nonprobability sampling adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel

Penelitian ini menggunakan teknik sampling probability sampling, yaitu yang menjadi sample adalah siswa SMA Islam Al-Azhar Bekasi yang aktif menggunakan media sosial *Youtube* berjumlah 150 sampel penelitian yang akan di sebar

Sampling merupakan teknik pengambilan sampling. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian. Seperti yang dijelaskan Sugiono dalam bukunya *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*(2011:82) secara sistematis teknik sampling dapat digunakan :

1. Sampel Probabilitas (Probabilitas sampling)

Teknik pengambilan sampel ini setiap anggota populasi di berikan peluang yang sama untuk menjadi sampel.

a. Random Sampling

Teknik yang paling sederhana (simple), sampel diambil secara acak, tanpa memperhatikan tingkatan yang ada dalam populasi.

b. Stratified Random Sampling

Teknik ini membantu menaksir parameter populasi, mungkin terdapat sub kelompok elemen yang bisa diidentifikasi dalam populasi yang dapat diperkirakan memiliki parameter yang berbeda pada suatu variabel yang diteliti.

c. Proportionate Stratified Random Sampling

Teknik digunakan pada saat populasi mempunyai anggota yang tidak homogen dan berstrata secara proposional.

d. Disproportionate Stratified Random Sampling

Teknik digunakan untuk menentukan jumlah sampel jika sumber data atau populasi sangat luas.

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Proportionate Stratified Random Sampling* teknik ini digunakan bila populasi mempunyai anggota yang tidak homogen dan berstrata secara proposional. Jadi jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 510 orang.

Untuk menentukan ukuran sampel dari populasi yang diketahui jumlahnya, maka sample menggunakan rumus slovin (Rakmat,2006:164)

$$N = n$$

$$1 + Ne^2$$

Keterangan :

n= Ukuran sampel

N= Ukuran Populasi

e= Kelonggaran ketidakteelitian karena kesalahan pengambilan sampel yang dapat ditolerir. dalam penelitian ini kelonggaran yang digunakan adalah 10%.

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

$$n = \frac{510}{1 + 510 \cdot 0,1^2}$$

$$n = \frac{510}{1 + 510}$$

$$n = \frac{510}{2,50}$$

n= 204 orang sampel (responden)

Jadi jumlah sampel yang didapat menjadi 204 orang. berdasarkan hasil dari perhitungan sampel di atas maka di ketahui bahwa responden yang akan diteliti adalah sebanyak 204 orang, yang merupakan siswa SMA Islam Al-Azhar Bekasi, teknik penelitian yang digunakan adalah *Proportionate Stratified Random Sampling* saat populasi mempunyai anggota yang tidak homogen dan berstrata secara proposional. Teknik ini dianggap cocok bila saat mempunyai anggota yang tidak homogen dan berstrata secara proposional. Jumlah sampel yang diambil menggunakan rumus alokasi proposional.

$$n_i = \frac{N_i}{N} \times N$$

n_i = Jumlah sampel menurut strata
 N_i = Jumlah populasi menurut strata
 N = jumlah populasi seluruhnya

Maka jumlah siswa SMA Islam Al-Azhar Bekasi yang diambil dalam setiap kelas adalah sebagai berikut :

1. Kelas Satu

$$\frac{180}{510} \times 204 = 72$$

2. Kelas Dua

$$\frac{169}{510} \times 204 = 68$$

3. Kelas Tiga

$$\frac{161}{510} \times 204 = 64,4$$

3.8 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dapat dilakukan menggunakan sumber *primer* dan sumber sekunder. Sumber *primer* adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data, dan sumber sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen. Selanjutnya bila dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan

interview (wawancara), kuesioner (angket), observasi (pengamatan) dan penggabungan ketiganya. (Prof.Dr. Sugiyono, 2014:137)

Metode pengumpulan data yang dilakukan penulis melalui data primer dan data sekunder yang di kumpulkan dilapangan.

1. Interview (wawancara)

Penelitian ini ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil. Penulis melakukan wawancara dengan siswa SMA Islam Al-Azhar Bekasi.

2. Kuesioner (Angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien, kuesioner juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas. Kuesioner dapat berupa pertanyaan/ pernyataan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos dan internet. Penulis memberikan pertanyaan atau pernyataan secara terbuka atau tertutup kepada siswa SMA Islam Al-Azhar Bekasi.

3. Observasi

Pengumpulan data dengan observasi nonpartisipan ini tidak mendapatkan data yang mendalam dan tidak sampai pada tingkat makna. Makna adalah nilai-nilai di balik perilaku yang tampak , yang terucap dan tertulis.

Penulis

melakukan observasi di sekolah SMA Islam Al-Azhar Bekasi.

3.9 Teknik Analisis Data

Analisis data menurut Nazir (2013:304-315) merupakan bagian yang amat penting dalam metode ilmiah, karena dengan analisis data tersebut dapat diberi arti dan makna yang berguna dalam memecahkan masalah penelitian. Data mentah yang telah dikumpulkan perlu dipecahkan dalam kelompok-kelompok, diadakan katagorisasi, dilakukan manipulasi serta diperas sedemikian rupa sehingga data tersebut mempunyai makna untuk menjawab masalah dan bermanfaat untuk menguji hipotesis. Proses pengolahan dan analisis data berupa:

1) Menyiapkan data

Analisis adalah mengelompokkan, membuat suatu urutan, memanipulasi serta menyingkatkan data sehingga mudah untuk di baca. Langkah pertama dalam analisis adalah membagi data atas kelompok atau kategori-kategori. Kategori harus sesuai dengan masalah penelitian sehingga kategori tersebut dapat mencapai tujuan penelitian dalam memecahkan masalah.

2) Editing

Sebelum data diolah, data tersebut perlu diedit terlebih dahulu. Dengan kata lain, data atau keterangan yang telah dikumpulkan dan *record book*, daftar pertanyaan ataupun pada *interview guide* perlu dibaca sekali lagi dan diperbaiki jika disana sini masih terdapat hal-hal yang salah atau yang masih meragukan.

3) Mengkode data

Data yang dikumpulkan dapat berupa angka, kalimat pendek atau panjang ataupun hanya “ya” atau “tidak” untuk memudahkan analisis, maka jawaban-jawaban tersebut perlu diberi kode. Pemberian kode kepada jawaban sangat penting artinya jika pengolahan data dilakukan dengan komputer. Mengkode jawaban adalah menaruh angka pada tiap jawaban.

4) Tabulasi

Membuat tabulasi termasuk dalam kerja memproses data. Membuat tabulasi tidak lain adalah memasukkan data ke dalam tabel-tabel dan mengatur angka-angka sehingga dapat dihitung jumlah kasus dalam berbagai kategori.

4.0 Uji Validitas dan Reliabilitas Penelitian

4.0.1 Uji Validitas

Validitas adalah suatu pengukuran yang menunjukkan tingkatan keandalan atau kesahihan suatu alat ukur. Jika instrument dikatakan valid berarti menunjukkan alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu yang valid sehingga valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Riduwan,2007:97)

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau keaslian suatu instrument dan juga mengemukakan bahwa secara mendasar validitas adalah suatu keadaan yang menggambarkan tingkat instrument yang bersangkutan mampu mengukur apa yang mau diukur (Umar,2002:105)

Menurut Juliansyah Noor dalam bukunya metodologi penelitian (2011:132) ada tiga tipe validitas pengukuran yang harus diketahui yaitu :

1. Validitas isi (*conten validity*)

Validitas ini menyangkut tingkatan dimana butir skala yang mencerminkan domain konsep yang diteliti.

2. Validitas konsep/konstruk (*construk validity*)

Validitas konstruk berkaitan dengan tingkatan dimana skala mencerminkan dan berperan sebagai konsep yang sedang diukur.

3. Validitas kriteria (*criterion validity*)

Validitas kriteria menyangkut masalah tingkatan dimana skala yang sedang digunakan mampu memprediksi suatu variabel yang dirancang sebagai kriteria.

Dari beberapa validitas diatas, penulis menggunakan validitas konstruk, Validitas konstruk berkaitan dengan tingkatan dimana skala mencerminkan dan berperan sebagai konsep yang sedang diukur. Ada tiga cara untuk mencari kerangka konsep dalam dunia penelitian. Kriyantono (2006:150) :

1. Mencari definisi-definisi konsep dari para ahli yang tertulis dalam literature
2. Bila tidak tersedia dalam literature, maka periset harus mendefinisikan sendiri konsep tersebut
3. Jika para ahli tidak ditemukan, maka periset menanyakan definisi konsep yang akan diukur kepada calon responden atau orang-orang yang memiliki karakteristik yang sama dengan responden.

Untuk menguji validitas tersebut digunakan rumus korelasi yang dikemukakan oleh Pearson dengan menggunakan teknik *Pearson product Moment* hasil nilai r hitung harus lebih besar dari r tabel ($r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$). Setelah instrument

dinyatakan baik (valid), maka penyebaran instrument dilanjutkan kepada seluruh sampel yang telah ditentukan.

Untuk menghitung korelasi pada uji validitas menggunakan metode *Pearson product Moment*

$$r_{xy} = \frac{\Sigma xy - \Sigma x \Sigma y}{\sqrt{(n \Sigma x^2 - (\Sigma x)^2)} \sqrt{(n \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2)}}$$

Keterangan :

n : Banyaknya responden

XY : Jumlah skor variabel X dikali skor variabel Y

ΣX : Jumlah skor variabel X

ΣY : Jumlah skor variabel Y

ΣX^2 : Jumlah kuadrat dalam skor variabel X

ΣY^2 : Jumlah kuadrat dalam skor variabel Y

Untuk mencari nilai validitas di sebuah item kita mengkorelasikan skor item dengan dengan total item-item tersebut. Jika ada item yang tidak memenuhi syarat, maka item tersebut tidak akan diteliti lebih lanjut. Syarat tersebut menurut Sugiyono(2010:179) yang harus dipenuhi yaitu harus memenuhi kriteria sebagai berikut :

- a) Jika $r > 0,03$ maka item tersebut dinyatakan valid
- b) Jika $r < 0,003$ maka item tersebut dinyatakan tidak valid

Tabel 3.3.6 Acuan Interpretasi Koefisien Korelasi

No	Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
1	0,00% - 0,199%	Sangat Rendah
2	0,20% - 0,399%	Rendah
3	0,040% - 0,599%	Sedang

4	0,60% - 0,799%	Kuat
5	0,80% - 1,000%	Sangat Kuat

Sumber (Kasmadi dan Sunariah, 2014:89)

4.0.2 Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2016:121) instrument yang reliabel adalah instrument yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Reliabilitas instrument merupakan syarat untuk pengujian validitas instrument, oleh karena itu walaupun instrument yang valid umumnya pasti reliable, tetapi pengujian reabilitas instrument perlu dilakukan.

Menurut Nazir (2013:117) reliabilitas menyangkut ketetapan alat ukur, suatu alat ukur disebut mempunyai reliabilitas tinggi atau dapat dipercaya, jika alat ukur itu mantap dalam pengertian bahwa alat ukur tersebut stabil, dapat diandalkan (*dependability*) dan dapat diramalkan (*predictability*).

Sebelum menganalisis data hasil penelitian, penulis akan melakukan pengujian terhadap reliabilitas yang merupakan syarat untuk penelitian ini, menurut Singarimbun (1989:20) reliabilitas adalah istilah yang dipakai untuk menunjukkan sejauhmana hasil pengukuran *relatife* konsisten apabila pengukuran diulang dua kali atau lebih.

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{1 - \sum Y \alpha_i^2}{\alpha t^2} \right)$$

Keterangan:

r : Koefisien reliabilitas instrument

K : Banyaknya butir pernyataan

$\sum \alpha t^2$: Total Varians Butir

αt^2 : Total Varians

Semakin besar nilai alpa yang dihasilkan > 0,60 berarti butir-butir kuesioner semakin *reliable*.

4.1 Uji Hipotesis

Hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Sedangkan secara statistik hipotesis diartikan sebagai pernyataan mengenai keadaan populasi (parameter) yang akan di uji kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian (statistik).

Hipotesis yang di uji hipotesis nol (H_0) jadi hipotesis nol adalah pernyataan tidak adanya perbedaan antara parameter dengan statistik(data sampel) sedangkan hipotesis alternative menyatakan adanya perbedaan antara parameter dengan statistik (Sugiyono, 2016:159-160).

Dalam penelitian penulis menggunakan rumus uji hipotesis regresi linear sederhana. Pengaruh regresi sederhana digunakan untuk melakukan prediksi seberapa tinggi nilai variabel dependen bila nilai variabel independen berubah-ubah kemudian data akan di olah menggunakan SPSS versi 2.1

Rumus regresi linear sederhana sebagai berikut:

$$Y' = a + bX$$

Keterangan :

Y' : Nilai yang diprediksikan

a : Konstanta atau bila harga $X=0$

b : koefisien regresi

X : Nilai Variabel independen

4.2 Deskripsi Data

4.2.1 Karakteristik Responden

Pada penelitian ini peneliti mengambil data dari 204 responden yang berasal dari siswa/siswa SMA Islam Al-Azhar Bekasi, teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah Proportionate Stratified Random sampling, teknik sampling ini digunakan bila populasi mempunyai anggota atau unsur yang

tidak homogen dan berstrata secara proposional(Sugiyono,64:2013). Karakteristik dari responden ini dapat dilihat dari segi komposisi usia, jenis kelamin dan kelas, semua ditampilkan untuk mendeskripsikan karakteristik responden dalam bentuk tabel. Data responden didapat dari daftar pernyataan yang diajukan dalam kuesioner berupa data pribadi responden, berikut pernyataannya :

1 Jenis Kelamin

Karakteristik untuk menentukan responden dalam penelitian ini adalah jenis kelamin responden. Adapun klasifikasi responden dalam penelitian ini berdasarkan tabel berikut ini :

Tabel 4.2.1.1 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
laki-laki	109	49.2	49.2	49.2
Valid Perempuan	95	50.8	50.8	100.0
Total	204	100.0	100.0	

Berdasarkan pada data tabel 4.2.1.1 dapat disimpulkan bahwa jumlah responden perempuan yang mengisi kuesioner sebanyak 95 orang responden, jumlah ini menunjukkan ada 50% responden perempuan yang mengisi kuesioner, jumlah ini diambil dari total keseluruhan responden yang berjumlah 204 responden, sedangkan jumlah responden laki-laki yang mengisi kuesioner sebanyak 109 orang jadi jumlah ini menunjukkan ada 49,2% responden laki-laki yang mengisi kuesioner jumlah ini diambil dari total keseluruhan dari jumlah responden sebanyak 204 responden, jadi responden laki-laki jumlahnya lebih banyak dibandingkan dengan responden perempuan. Karena sekolah SMA Islam Al-azhar Bekasi ada jurusan atau bidang yang banyak disukai atau diminati oleh siswa laki -laki dibandingkan dengan siswa perempuan yaitu jurusan yang banyak diminati oleh siswa laki – laki berupa teknik kimia. Hasil dari perolehan perhitungan ini diperoleh dari hasil pengisian kuesioner terhadap responden setelah itu data diolah menggunakan program SPSS Versi 21

Tabel 4.2.1.2 Responden Berdasarkan Usia

	<i>Frekuensi</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
14	40	14.0	14.0	14.0
15	122	70.0	70.0	84.0
Valid 16	42	16.0	16.0	100.0
Total	204	100.0	100.0	

Berdasarkan pada data tabel 4.2.1.2 dapat disimpulkan bahwa jumlah responden yang mengisi kuesioner berdasarkan usia sebanyak 204 orang responden, jumlah usia 14 tahun ini menunjukkan ada sebanyak 40 responden sebesar 14,0% responden. Sedangkan usia 15 tahun ini ada 122 responden sekitar 70%, usia 16 tahun ada 42 responden sekitar 16% , jumlah ini diambil dari total keseluruhan responden yang berjumlah 204 responden. Berdasarkan data diatas Hasil dari perolehan perhitungan ini diperoleh dari hasil pengisian kuesioner terhadap responden setelah itu data diolah menggunakan program SPSS Versi 21

Tabel 4.2.1.3 Responden Berdasarkan Kelas

	<i>Frekuensi</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
X	72	36.4	36.4	36.4
Valid XI	67	33.0	33.0	68.7
XII	65	30.6	30.6	100.0
Total	204	100.0	100.0	

Berdasarkan pada data tabel 4.2.1.3 dapat disimpulkan bahwa jumlah responden berdasarkan kelas X ada 72 orang, berarti jumlah ini menunjukkan ada 36,4% responden dari kelas X jumlah ini berdasarkan dari total responden yang berjumlah 204 orang yang mengisi kuesioner, sedangkan kelas XI ada 67 orang berarti jumlah ini menunjukkan ada 33% responden dari kelas XII jumlah ini ada 65 orang berarti jumlah ini menunjukkan sekitar 30.6 % , berdasarkan data tabel di atas menunjukkan bahwa responden yang dominan mengisi kuesioner terletak pada kelas X, karena kelas X sedang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di

sekolah. Berdasarkan data diatas Hasil dari perolehan perhitungan ini diperoleh dari hasil pengisian kuesioner terhadap responden setelah itu data diolah menggunakan program SPSS Versi 21.

4.3 Uji Validitas dan Reliabilitas

Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas yang dilakukan pada 204 orang responden di sekolah SMA Islam Al-Azhar Bekasi. Dalam penelitian ini menggunakan taraf signifikan 5% sehingga syarat minimum suatu instrument dianggap valid adalah jika tingkat signifikan dari r hitung $< 0,05$ atau r hitung $>$ dari r tabel, maka kuesioner dinyatakan reliable. Nilai r tabel untuk $N=204$ adalah 0,116. Hasil uji dari variabel x menggunakan aplikasi SPSS Versi 2.1 sebagai berikut:

Tabel 4.3.1 Hasil Validitas variabel X(Tingkat Perhatian)

Butir Pertanyaan	Person Corellation	Keterangan
1	0,832	Valid
2	0,782	Valid
3	0,777	Valid

Berdasar data pada tabel 4.3.1 di ketahui sebanyak 3 butir pertanyaan variabel X dinyatakan valid, yang dilakukan penelitian pada 204 orang responden Tingkat Perhatian Media Vlog Gaming hasil uji validasi pada 3 butir pertanyaan variabel X menunjukkan nilai correlation yang memiliki tingkat validasi lebih besar dari nilai r tabel atau dikatakan r itu $> 0,116$ sehingga butir pertanyaan di atas dapat dikataksan valid.

Selain itu validitas peneliti juga melakukan uji validitas variabel Y adapun uji dari validitas Y yang terdiri dari beberapa pertanyaan di bawah ini

Tabel 4.3.2 Hasil Uji Validasi Variabel Y (Motivasi Belajar)

Butir Pertanyaan	Person Corellation	Keterangan
1	0,404	Valid

2	0,445	Valid
3	0,589	Valid
4	0,611	Valid
5	0,624	Valid
6	0,596	Valid
7	0,513	Valid
8	0,318	Valid
9	0,398	Valid
10	0,439	Valid
11	0,465	Valid
12	0,297	Valid

Berdasar data pada tabel 4.3.2 di ketahui sebanyak 12 butir pertanyaan variabel X dinyatakan valid, yang dilakukan penelitian pada 204 orang responden Motivasi Belajar hasil uji validasi pada 3 butir pertanyaan variabel X menunjukkan nilai correlation yang memiliki tingkat validasi lebih besar dari nilai r tabel atau dikatakan r itu $>0,133$ sehingga butir pertanyaan di atas dapat dikatakan valid.

4.3 Variabel X (Tingkat Perhatian)

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis kepada 204 siswa sekolah SMA Islam Al-Azhar Bekasi, maka penulis dapat mengidentifikasi indikator variabel X (Hubungan Tingkat Perhatian) yang di dapat pada butir pertanyaan kuesioner.

Tabel 4.3.1 Durasi konten Vlog gaming yang di tonton dari n:204

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
15 Menit	98	53,4	53,4	53,4
25 menit	58	26,8	26,8	68,7
Valid 45 menit	48	19,8	19,8	100,0
Total	204	100,0	100,0	

Berdasarkan data tabel 4.3.1 di atas, menunjukkan ada 80 orang responden yang mengakses tayangan *vlog gaming* dalam *Youtube* selama 15 menit, berarti jumlah ini menunjukkan ada 98 responden 53.4% dari total 204 responden yang mengakses tayangan *vlog gaming* dalam *Youtube* selama 15 menit, 58 orang ada 26.8% responden mengakses tayangan *vlog gaming* dalam *Youtube* selama 25 menit ada 48 responden ada berarti jumlah ini menunjukkan ada 19.8% responden dari total 204 responden dari pertanyaan kuesioner. Berdasarkan data di atas menunjukkan banyak responden yang mengakses tayangan *vlog gaming* selama 15 menit lebih dominan karena waktu siswa untuk mengakses internet waktunya terbatas. Berdasarkan data diatas hasil dari perolehan perhitungan ini diperoleh dari hasil pengisian kuesioner terhadap responden setelah itu data diolah menggunakan program SPSS Versi 21.

Tabel 4.3.2 Frekuensi Konten *vlog gaming* yang di Tonton dari n:204

	<i>Frequenc y</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
1 video	89	48.0	48.0	48.0
2 video	65	32.0	32.0	78.7
3 video	50	20.0	20.0	100.0
Total	204	100.0	100.0	

Berdasarkan data tabel 4.3.2 di atas, dapat kita ketahui bahwa ada 204 orang responden yang melihat konten *vlog gaming* yang ada di *Youtube* dalam sehari sebanyak 1 video ada 89 responden, berarti jumlah ini menunjukkan ada 48% responden dari total 204 responden yang melihat konten *vlog gaming* yang ada di *Youtube* dalam sehari, 2 video ada 65 responden berarti jumlah ini menunjukkan ada 32% responden dari total 204 responden yang melihat konten *vlog gaming* yang ada di *Youtube* dalam sehari, 3 video ada orang responden melihat konten *vlog gaming* yang ada di *Youtube* dalam sehari sebanyak 3 video 50 responden, berarti jumlah ini menunjukkan ada 30% responden dari total 204

responden yang melihat konten *vlog gaming* yang ada di *Youtube* dalam sehari. Berdasarkan data di atas menunjukkan banyak responden yang mengakses tayangan *vlog gaming* dalam sehari 1 video karena waktu siswa untuk mengakses internet waktunya terbatas. Berdasarkan data diatas hasil dari perolehan perhitungan ini diperoleh dari hasil pengisian kuesioner terhadap responden setelah itu data diolah menggunakan program SPSS Versi 21.

Tabel 4.1.3 Frekuensi Men-Subcribe vlog gaming Berbahasa Indonesia dari n:204

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid 2 kali subcribe	104	57.5	57.5	57.5
3 kali subcribe	49	20.5	20.5	78.0
4 kali subcribe	51	22.0	22.0	100.0
Total	204	100.0	100.0	

Berdasarkan data tabel 4.3.3 di atas, menunjukkan ada 104 orang responden men-subcribe *vlog gamer* berbahasa Inggris sebanyak 2 kali, jumlah ini menunjukkan bahwa ada 57,5% responden yang men-subcribe *vlog gamer* berbahasa Inggris sebanyak 2 kali jumlah ini diambil dari total responden yang berjumlah 204 orang, 49 orang responden yang men-subcribe *vlog gamer* berbahasa Inggris sebanyak 3 kali, jumlah ini menunjukkan bahwa ada 20,5% responden yang men-subcribe *vlog gamer* berbahasa Inggris sebanyak 3 kali jumlah ini diambil dari total responden yang berjumlah 204 orang, sedangkan 51 orang responden men-subcribe *vlog gamer* berbahasa Inggris sebanyak 4 video, jumlah ini menunjukkan bahwa ada 22% responden yang men-subcribe *vlog gamer* berbahasa Inggris sebanyak 4 kali jumlah ini diambil dari total responden yang berjumlah 204 orang. Berdasarkan data di atas menunjukkan banyak responden banyak yang memilih 2 men-subcribe karena siswa melihat tayang *vlog gaming* yang menggunakan bahasa Inggris. Berdasarkan data diatas hasil dari perolehan perhitungan ini diperoleh dari hasil pengisian kuesioner terhadap responden setelah itu data diolah menggunakan program SPSS Versi 21.

4.4 Variabel Y (Motivasi Belajar)

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis kepada 204 siswa sekolah SMA Islam Al-Azhar Bekasi, maka penulis dapat mengidentifikasi indikator variabel Y (Motivasi Belajar) yang terdapat pada butir pertanyaan kuesioner.

Tabel 4.4.1 Kesenangan Melihat Tayangan *vlog gaming* dari n:204

	<i>Frekuensi</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
TS	77	38.0	38.0	38.0
S	82	43.0	43.0	82.0
Valid SS	45	19.0	19.0	100.0
Total	204	100.0	100.0	

Berdasarkan data tabel 4.4.1 di atas, bahwa ada 82 orang responden menyatakan setuju, berarti ada 43% responden yang menyatakan setuju jumlah ini diambil dari total responden yang berjumlah 204 responden, 77 orang responden menyatakan tidak setuju, berarti ada 38% responden yang menyatakan tidak setuju jumlah ini diambil dari total responden yang berjumlah 204 responden, 45 orang responden sangat setuju, berarti ada 19% responden yang menyatakan setuju jumlah ini diambil dari total responden yang berjumlah 204 responden, dapat disimpulkan bahwa media *vlog gaming* dalam *Youtube* banyak di tonton orang. Berdasarkan data di atas menunjukkan banyak responden banyak mengakses tayangan *vlog gaming* karena melihat konten *vlog gaming* yang menarik dan dapat menambah pengetahuan. Berdasarkan data diatas hasil dari perolehan perhitungan ini diperoleh dari hasil pengisian kuesioner terhadap responden setelah itu data diolah menggunakan program SPSS Versi 21.

Tabel 4.4.2 Kesenangan Melihat Tayangan *vlog gaming* Berbahasa Inggris dari n:204

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid TS	56	25.9	25.9	25.9
S	90	48.3	48.3	73.3
SS	58	26.0	26.0	100.0
Total	204	100.0	100.0	

Berdasarkan data tabel 4.4.2 di atas, bahwa ada 90 orang responden menyatakan setuju, berarti jumlah ini menunjukkan ada 48.3% responden yang menyatakan setuju jumlah ini diambil dari jumlah total responden yaitu sebanyak 204 responden, 58 orang responden menyatakan sangat setuju, berarti jumlah ini menunjukkan ada 26% responden yang menyatakan sangat setuju jumlah ini diambil dari jumlah total responden yaitu sebanyak 204 responden, 56 orang responden menyatakan tidak setuju, berarti jumlah ini menunjukkan ada 25.9% responden yang menyatakan tidak setuju jumlah ini diambil dari jumlah total responden yaitu sebanyak 204 responden, dapat disimpulkan bahwa tayangan media *vlog gaming* dalam *Youtube* yang berbahasa Inggris banyak di tonton orang. Berdasarkan data di atas menunjukkan banyak responden yang mengakses tayangan *vlog gaming* karena melihat konten *vlog gaming* yang menarik dan dapat menambah pengetahuan tentang bahasa Inggris. Berdasarkan data diatas hasil dari perolehan perhitungan ini diperoleh dari hasil pengisian kuesioner terhadap responden setelah itu data diolah menggunakan program SPSS Versi 21.

Tabel 4.4.3 Kesenangan Tayangan *vlog gaming* dapat Mengedukasi dari n:204

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid TS	56	25.7	25.7	25.7
S	84	44.3	44.3	69.3
SS	64	30.0	30.0	100.0
Total	204	100.0	100.0	

Berdasarkan data tabel 4.4.3 di atas, dapat kita ketahui bahwa dari 84 orang responden menyatakan setuju, berarti ada 44,3% responden yang menyatakan setuju jumlah ini diambil dari keseluruhan total responden yang berjumlah 204 responden, 64 orang responden menyatakan sangat setuju, berarti ada 30% responden yang menyatakan sangat setuju jumlah ini diambil dari keseluruhan total responden yang berjumlah 204 responden, 56 orang responden tidak setuju, berarti ada 25.7% responden yang menyatakan tidak setuju jumlah ini diambil dari keseluruhan total responden yang berjumlah 204 responden, Berdasarkan data di atas menunjukkan banyak responden banyak mengakses tayangan *vlog gaming* karena melihat konten *vlog gaming* yang menarik dan dapat menambah pengetahuan, mengedukasi. Berdasarkan data diatas hasil dari perolehan perhitungan ini diperoleh dari hasil pengisian kuesioner terhadap responden setelah itu data diolah menggunakan program SPSS Versi 21

Tabel 4.4.4 Kesenangan Melihat Tayangan *vlog gaming* dapat memberikan Hiburan dari n:204

	<i>Frequenc y</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
TS	60	28.3	28.3	28.3
S	94	50.3	50.3	78.7
SS	50	21.5	21.5	100.0
Total	204	100.0	100.0	

Berdasarkan data tabel 4.4.4 di atas, dapat kita ketahui bahwa ada 94 orang responden menyatakan setuju, berarti ada 50,3% responden yang menyatakan setuju jumlah ini diambil dari total keseluruhan responden yang berjumlah sebanyak 204 responden, 60 orang responden menyatakan tidak setuju, berarti ada 28,3% responden yang menyatakan tidak setuju jumlah ini diambil dari total keseluruhan responden yang berjumlah sebanyak 204 responden, 50 orang responden sangat setuju, berarti ada 21,5% responden yang menyatakan sangat setuju jumlah ini diambil dari total keseluruhan responden yang berjumlah sebanyak 204 responden. Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa

tayangan media *vlog gaming* dalam *Youtube* dapat memberikan hiburan. Bagi yang mengakses tayangan *vlog gaming*. Berdasarkan data diatas hasil dari perolehan perhitungan ini diperoleh dari hasil pengisian kuesioner terhadap responden setelah itu data diolah menggunakan program SPSS Versi 21

Tabel 4.4.5 Kesenangan Melihat *vlog gaming* dapat Menarik

Perhatian dari n:204

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
TS	55	24.2	24.2	24.2
S	89	47.2	47.2	72.0
Valid SS	60	28.6	28.6	100.0
Total	204	100.0	100.0	

Berdasarkan data tabel 4.4.5 di atas, dapat kita ketahui bahwa ada 89 orang responden menyatakan setuju, jumlah ini menunjukkan berarti ada 47,2% responden yang menyatakan setuju jumlah ini diambil dari total keseluruhan responden yang berjumlah 204 responden, 60 orang responden menyatakan sangat setuju, jumlah ini menunjukkan berarti ada 28,6% responden yang menyatakan sangat setuju jumlah ini diambil dari total keseluruhan responden yang berjumlah 204 responden, 55 orang responden tidak setuju, jumlah ini menunjukkan berarti ada 24,2% responden yang menyatakan tidak setuju jumlah ini diambil dari total keseluruhan responden yang berjumlah 204 responden. Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa konten *vlog gaming* dalam *Youtube* sangat menarik karena *vlog gaming* dalam *Youtube* memiliki konten yang bisa di jadikan motivasi belajar. Berdasarkan data diatas hasil dari perolehan perhitungan ini diperoleh dari hasil pengisian kuesioner terhadap responden setelah itu data diolah menggunakan program SPSS Versi 21

Tabel 4.4.6 Kesenangan Tayangan *vlog gaming* Menganjarkan

Bermain game dari n:204

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
TS	62	29.7	29.7	29.7
S	81	42.3	42.3	71.3
SS	61	28.0	28.0	100.0
Total	204	100.0	100.0	

Berdasarkan data tabel 4.4.6 di atas, dapat kita ketahui bahwa dari 81 orang responden menyatakan setuju, jumlah ini menunjukkan berarti ada 42,3% responden yang menyatakan setuju jumlah ini diambil dari total keseluruhan responden yang berjumlah 204 responden, 62 orang responden menyatakan tidak setuju, jumlah ini menunjukkan berarti ada 29,7% responden yang menyatakan tidak setuju jumlah ini diambil dari total keseluruhan responden yang berjumlah 204 responden, 61 orang responden sangat setuju, jumlah ini menunjukkan berarti ada 28% responden yang menyatakan sangat setuju jumlah ini diambil dari total keseluruhan responden yang berjumlah 204 responden. Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa media *vlog gaming* dalam *Youtube* dapat mengajarkan cara bermain game karena *vlog gaming* memang banyak konten yang memuat tentang game yang bisa menjadi motivasi bagi yang melihat tayangan *vlog gaming*. Berdasarkan data diatas hasil dari perolehan perhitungan ini diperoleh dari hasil pengisian kuesioner terhadap responden setelah itu data diolah menggunakan program SPSS Versi 21.

Tabel 4.4.7 Kesenangan Melihat Tayangan vlog gaming Mengajarkan Berbahasa Inggris dari n:204

	<i>Frequenc y</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
TS	65	31.5	31.5	31.5
S	79	40.7	40.7	72.0
SS	60	27.8	27.8	100.0
Total	204	100.0	100.0	

Berdasarkan data tabel 4.4.7 di atas, dapat kita ketahui bahwa ada 79 orang responden menyatakan setuju, berarti ada 40,7% responden yang menyatakan setuju jumlah ini diambil dari total keseluruhan responden yang berjumlah 204 responden, 65 orang responden menyatakan tidak setuju, berarti ada 31,5% responden yang menyatakan tidak setuju jumlah ini diambil dari total keseluruhan responden yang berjumlah 204 responden, 60 orang responden sangat setuju, berarti ada 27,8% responden yang menyatakan sangat setuju jumlah ini diambil dari total keseluruhan responden yang berjumlah 204 responden. Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa siswa SMA Islam Al-azhar Bekasi melihat tayangan *vlog gaming* dalam *Youtube* karena bisa mengajarkan berbahasa Inggris walaupun tidak terlalu lancar. Berdasarkan data diatas hasil dari perolehan perhitungan ini diperoleh dari hasil pengisian kuesioner terhadap responden setelah itu data diolah menggunakan program SPSS Versi 21

Tabel 4.4.8 Kemauan Melihat Tayangan *vlog gaming* Menjadi Lebih Bersemangat Belajar Bahasa Inggris dari n:204

	<i>Frekuensi</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
TS	43	16.8	16.8	16.8
S	96	52.2	52.2	68.7
SS	65	31.3	31.3	100.0
Total	204	100.0	100.0	

Berdasarkan data tabel 4.4.8 di atas, dapat kita ketahui bahwa dari 96 orang responden menyatakan setuju, jumlah ini menunjukkan bahwa ada 52,2% responden yang menyatakan setuju jumlah ini diambil berdasarkan dari total keseluruhan responden yang berjumlah 204 responden, 43 orang responden menyatakan tidak setuju, jumlah ini menunjukkan bahwa ada 16,8% responden yang menyatakan tidak setuju jumlah ini diambil berdasarkan dari total keseluruhan responden yang berjumlah 204 responden, 65 orang responden sangat setuju, jumlah ini menunjukkan bahwa ada 31,3% responden yang menyatakan sangat setuju jumlah ini diambil berdasarkan dari total keseluruhan responden

yang berjumlah 204 responden. Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa siswa setuju kalau melihat tayangan *vlog gaming* dalam *Youtube* dapat memperlancar berbahasa Inggris. jika melihat tayangan *vlog gaming* yang berbahasa Inggris. Berdasarkan data diatas hasil dari perolehan perhitungan ini diperoleh dari hasil pengisian kuesioner terhadap responden setelah itu data diolah menggunakan program SPSS Versi 21

Tabel 4.4.9 Kemauan Melihat Tayangan *vlog gaming* Menjadi Lebih Tertarik Belajar Bahasa Inggris dari n:204

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
TS	68	33.5	33.5	33.3
S	75	38.2	38.2	71.3
Valid SS	61	28.2	28.2	100.0
Total	204	100.0	100.0	

Berdasarkan data tabel 4.4.9 di atas, dapat kita ketahui bahwa ada 75 orang responden menyatakan setuju, berarti ada 38,2% responden yang menyatakan setuju jumlah ini diambil dari total keseluruhan jumlah responden yang berjumlah 204 responden, 68 orang responden menyatakan tidak setuju, berarti ada 33,5% responden yang menyatakan tidak setuju jumlah ini diambil dari total keseluruhan jumlah responden yang berjumlah 204 responden, 61 orang responden sangat setuju, berarti ada 28,2% responden yang menyatakan sangat setuju jumlah ini diambil dari total keseluruhan jumlah responden yang berjumlah 204 responden,. Berdasarkan data di atas bahwa melihat tayangan *vlog gaming* dalam *Youtube* dapat memberikan ketertarikan belajar bahasa Inggris. karena *vlog gaming* memang memberikan tayangan yang menarik siswa agar tayangan *vlog gaming* banyak di minati. Berdasarkan data diatas hasil dari perolehan perhitungan ini diperoleh dari hasil pengisian kuesioner terhadap responden setelah itu data diolah menggunakan program SPSS Versi 21

Tabel 4.4.1.0 Kemauan Melihat Tayangan *vlog gaming* menjadi Rekomendasi Belajar Bahasa Inggris dari n:150

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid TS	51	22.3	22.3	22.3
S	77	39.7	39.7	61.3
SS	76	38.0	38.0	100.0
Total	204	100.0	100.0	

Berdasarkan data tabel 4.4.1.0 di atas, dapat kita ketahui bahwa ada 77 orang responden menyatakan setuju, jumlah ini menunjukkan bahwa ada 39,7% responden yang menyatakan setuju jumlah ini diambil berdasarkan dari total keseluruhan responden yang berjumlah 204 responden, 76 orang responden menyatakan sangat setuju, jumlah ini menunjukkan bahwa ada 38% responden yang menyatakan sangat setuju jumlah ini diambil berdasarkan dari total keseluruhan responden yang berjumlah 204 responden, 51 orang responden tidak setuju, jumlah ini menunjukkan bahwa ada 22,3% responden yang menyatakan tidak setuju jumlah ini diambil berdasarkan dari total keseluruhan responden yang berjumlah 204 responden. Berdasarkan data di atas bahwa melihat tayangan *vlog gaming* dalam *Youtube* dapat menjadi rekomendasi belajar bahasa Inggris selain di sekolah. karena *Youtube* menjadi rekomendasi dalam mencari informasi. Berdasarkan data diatas hasil dari perolehan perhitungan ini diperoleh dari hasil pengisian kuesioner terhadap responden setelah itu data diolah menggunakan program SPSS Versi 21

Tabel 4.4.1.1 Kemauan Melihat Tayangan vlog gaming Jadi Lebih Percaya Lagi Belajar Bahasa Inggris dari n:204

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid TS	46	18.5	18.5	18.5
S	74	37.5	37.5	56.0
SS	84	44.0	44.0	100.0
Total	204	100.0	100.0	

Berdasarkan data tabel 4.4.1.1 di atas, dapat kita ketahui bahwa ada 84 orang responden menyatakan sangat setuju, jumlah ini menunjukkan ada 44% responden yang menyatakan sangat setuju jumlah ini diambil berdasarkan jumlah dari total responden yang berjumlah 204 responden, 74 orang responden menyatakan setuju, jumlah ini menunjukkan ada 37,5% responden yang menyatakan setuju jumlah ini diambil berdasarkan jumlah dari total responden yang berjumlah 204 responden, 46 orang responden tidak setuju, jumlah ini menunjukkan ada 18,5% responden yang menyatakan tidak setuju jumlah ini diambil berdasarkan jumlah dari total responden yang berjumlah 204 responden. Berdasarkan tabel di atas bahwa setelah melihat tayangan *vlog gaming* dalam *Youtube* bisa menjadi lebih percaya diri lagi belajar bahasa Inggris. Karena bahasa Inggris bahasa yang banyak di minati dan bahasa Inggris adalah bahasa Internasional. Berdasarkan data diatas hasil dari perolehan perhitungan ini diperoleh dari hasil pengisian kuesioner terhadap responden setelah itu data diolah menggunakan program SPSS Versi 21

Tabel 4.4.1.2 Kesenang Melihat Tayangan vlog gaming Sangat Membantu Memperbanyak Kosakata Bahasa Inggris dari N:204

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
TS	40	16.0	16.0	16.0
S	68	33.2	33.2	48.0
SS	96	50.8	50.8	100.0
Total	204	100.0	100.0	

Berdasarkan data tabel 4.4.1.2 di atas, dapat kita ketahui bahwa ada 96 orang responden menyatakan sangat setuju, jumlah ini menunjukkan ada 50,8% responden yang menyatakan sangat setuju jumlah ini diambil berdasarkan jumlah dari total responden yang berjumlah 204 responden, 68 orang responden menyatakan setuju, jumlah ini menunjukkan ada 33,2% responden yang menyatakan setuju jumlah ini diambil berdasarkan jumlah dari total responden

yang berjumlah 204 responden, 40 orang responden tidak setuju, jumlah ini menunjukkan ada 16% responden yang menyatakan tidak setuju jumlah ini diambil berdasarkan jumlah dari total responden yang berjumlah 204 responden, bahwa setelah melihat tayangan *vlog gaming* dalam *Youtube* siswa bisa menjadi lebih percaya diri dalam mempelajari bahasa Inggris karena bahasa Inggris bahasa yang banyak di minati dan bahasa Inggris adalah bahasa internasional. Berdasarkan data diatas hasil dari perolehan perhitungan ini diperoleh dari hasil pengisian kuesioner terhadap responden setelah itu data diolah menggunakan program SPSS Versi 21

4.5 Lokasi dan Waktu Penelitian

4.5.1 Lokasi Penelitian

Sekolah SMA Islam Al-Azhar Bekasi, Jln. Bulevar Utara Blok L-A Summarecon Bekasi

4.5.2 Waktu Penelitian

Pra riset penyusunan bab 1-3 dari bulan Juni-Agustus 2019 serta Bab 4-5 dari bulan Agustus-Nopember 2019.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

4.6 Gambaran Umum Lokasi Penelitian

4.6.1 SMA Islam Al-Azhar Bekasi

Al-Azhar Summarecon Bekasi merupakan salah satu wujud tanggung jawab sosial PT. Summarecon Agung Tbk dengan memberikan kontribusi yang bermanfaat kepada masyarakat dan lingkungan sekitar, khususnya melalui pendidikan professional untuk mewujudkan generasi muda yang berkualitas dengan akhlak yang mulia.

Yayasan Syiar Bangsa yang mendapat dukungan penuh dari PT. Summarecon Agung Tbk bersama dengan yayasan Pesantren Islam Al-Azhar (YPIA) yang berpusat di sisimangaraja kebayoran baru Jakarta selatan, bekerja sama mendirikan dan mengelola sekolah Islam Al-Azhar Summarecon Bekasi. terpilihnya YPI Al-Azhar sebagai penyelenggara pendidikan karena reputasi dan kredibilitasnya sebagai institusi pendidikan yang terbukti berhasil mencetak lulusan yang berkualitas.

Sekolah pertama di kawasan Summarecon Bekasi ini mulai dibangun pada tanggal 1 Agustus 2012 diatas lahan seluas 1 Ha. Pada tahap pembangunan yang pertama sekolah Islam Al-Azhar Bekasi memiliki luas bangunan 12.000 M2 dan terdiri dari lima lantai. Pada tahap awal sekolah Islam Al-Azhar terdiri dari SMP Islam Al-Azhar 31 dan SMA Islam Al-Azhar 8, didukung oleh staf pengajar yang professional serta fasilitas yang menunjang yang lengkap diharapkan akan menjadi barometer sekolah Islam di Bekasi dan sekitarnya.

Sekolah Islam Al-Azhar dilengkapi dengan berbagai fasilitas modern seperti monitor LCD dan penyejuk udara/AC di setiap ruang kelas, ruang UKS/Klinik, ruang perpustakaan, kantin dan koperasi, laboratorium bahasa, kimia, biologi, fisika, computer, dan laboratorium agama. Kelengkapan fasilitas

ini dihadirkan untuk mewujudkan visi dari yayasan Syiar Bangsa, yaitu mewujudkan pendidikan yang berkualitas, bertaraf internasional dengan dasar ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) serta iman dan takwa (IMTAK) dalam meraih prestasi yang diridhai illahi. (Diakses melalui <https://alazharsummareconbekasi.sch.id> pada hari Senin 2 Desember)

4.6.2 Visi SMA Islam Al-Azhar Bekasi

Visi dari sekolah SMA Islam Al-Azhar Bekasi adalah :

1. Mewujudkan peserta didik yang berakidah kuat dan multiakselerasi
2. Menyelenggarakan pendidikan yang bertaraf internasional
3. Melaksanakan Islamic culture di sekolah
4. Menyelenggarakan pendidikan berbasis ICT

4.6.3 Misi SMA Islam Al-Azhar Bekasi

Misi dari sekolah SMA Islam Al-Azhar Bekasi adalah :

1. *Assiduous* “tekun” belajar dan bekerja
2. *Knight* “satria” dalam menegakkan kebenaran dan akidah
3. *Smart* “cerdas” dalam berpikir dan bertindak
4. *Enthusiasm* “semangat” kebangsaan dan wawasan global
5. *Leadership* “kepemimpinan” yang kuat dan islami
6. *Enterpreneurship* “kewirausahaan” tatanan pada diri dan pribadi
7. *Religious* “taat pada Allah” dimana dan kapanpun berada

4.6.4 Tujuan Sekolah SMA Islam Al-Azhar Bekasi

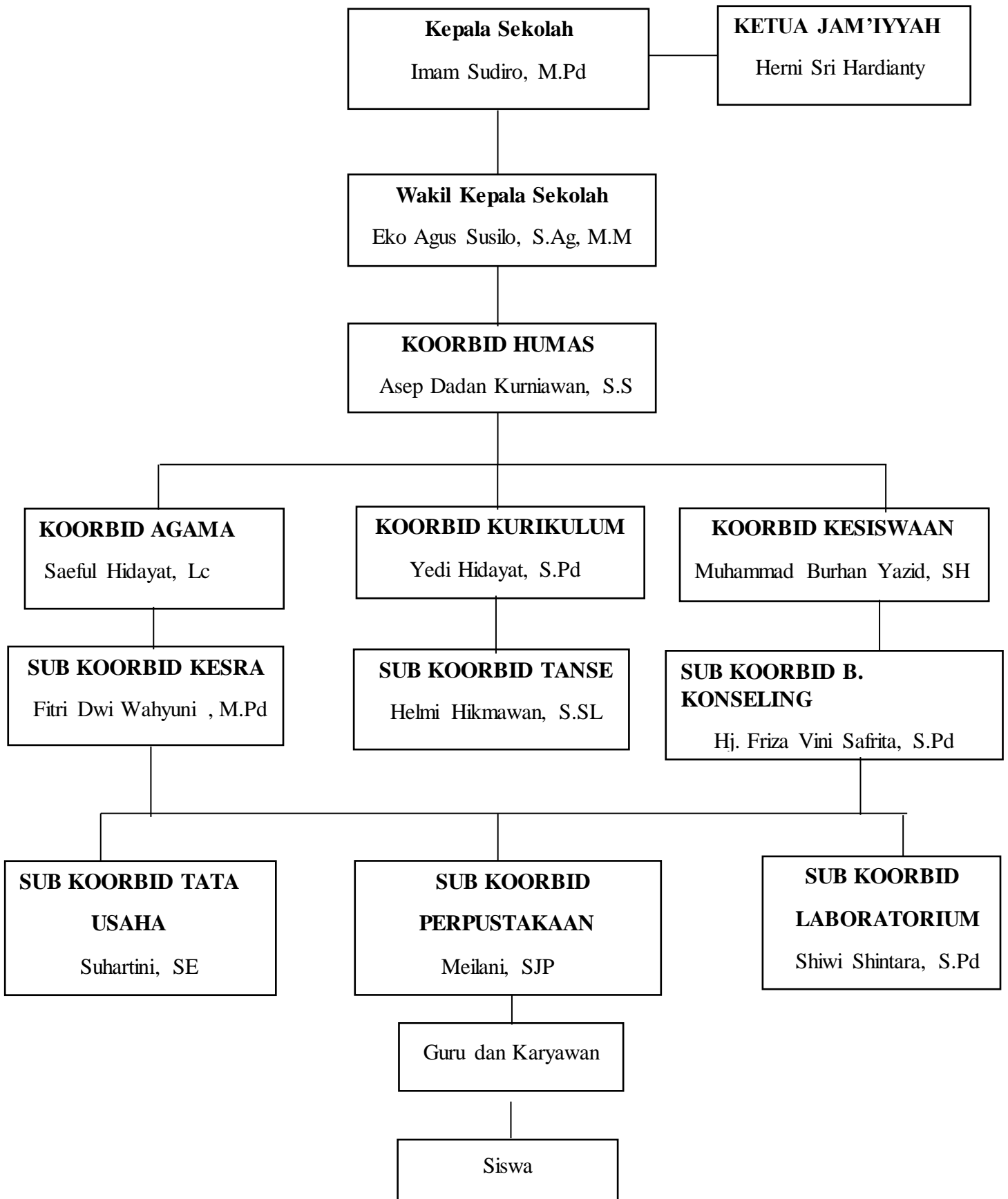
1. Membiasakan peserta didik *assiduous* “tekun” belajar dan bekerja
2. Memupuk peserta didik berjiwa *knight* “satria” dalam menegakkan kebenaran dan akidah
3. Menjadikan peserta didik *smart* “cerdas” dalam berpikir dan bertindak
4. Menumbuhkan *enthusiasm* “semangat” kebangsaan dan wawasan global bagi peserta didik

5. Menanamkan peserta didik sikap *leadership* “kepemimpinan” yang kuat dan islami
6. Mengembangkan peserta didik nilai-nilai *entrepreneurship* “kewirausahaan” yang tinggi
7. Menanamkan perilaku *religious* “taat pada Allah” dimana dan kapanpun berada
8. Meningkatkan *activity* “kegiatan” yang terarah, terprogram, dan berhasil guna
9. Memberikan *satisfaction* “kepuasan” yang utama bagi pelanggan
10. Menjadikan peserta didik memiliki sikap *independent* “mandiri” dalam kehidupannya

4.6.5 Kultur Sekolah SMA Islam Al-Azhar Bekasi

1. Suavity “kesantunan dan keramahan” dalam berkomunikasi dan berinteraksi
2. Ubiquitary “terlihat kemana-mana” prestasi dan akhlaknya
3. Caring “perduli” terhadap sesama manusia
4. Integrity “kejujuran” dalam tugas dan kewajibannya
5. Pacesetter “perintis jalan” kebaikan untuk kemaslahatan umat
6. Trustworthiness “dapat dipercaya” baik ide maupun karyanya
7. Obedient “patuh” pada norma institusi, negara dan agama
8. Network “jaringan” yang luas secara nasional dan global
9. All-around “pandai dalam segala bidang”
10. Gallant “berani” dalam menegakkan kebenaran dan kemajuan
11. Accountability “dapat dipertanggung jawabkan” prestasi dan kerjanya
12. Ready “siap” menolong kapan dan dimana saja
13. Idea “gagasan/pikiran” brilian dan cemerlang
14. Aboveboard “tulus hati, ikhlas” dalam niat dan beramal

4.6.6 Struktur Organisasi



4.6.7 Siswa SMA Islam Al-Azhar Bekasi

Dalam penelitian ini dipilihnya Siswa SMA Islam Al-Azhar Bekasi karena sebagai responden dengan beberapa pertimbangan sebagai berikut :

1. Dipilihnya Siswa SMA Islam Al-Azhar Bekasi, karena siswanya aktif menggunakan media sosial
2. Peneliti mengambil sampel pada usia 15-17 tahun karena di usia tersebut responden sudah memasuki rentan usia remaja yang merupakan target usia remaja oleh peneliti
dipilih Siswa SMA Islam Al-Azhar Bekasi, karena merupakan siswa/siswa yang mempunyai tingkat prestasi yang cukup baik, lulusan dari SMA Islam Al-Azhar Bekasi siswa/siswanya di terima di perguruan tinggi terbaik di Indonesia, dan mempunyai dasar pendidikan Islam yang cukup baik. Selain itu memudahkan peneliti di lapangan, penulis juga percaya bahwa siswa/siswa SMA Islam Al-Azhar Bekasi tersebut merupakan responden remaja yang kaya akan ilmu.
3. Sekolah SMA Islam Al-Azhar Bekasi, sekolah yang dari golongan menengah keatas, dilihat dari SPP SMA Islam Al-Azhar Bekasi Rp 1,500.000/prbln
4. Sekolah SMA Islam Al-Azhar Bekasi dilengkapi dengan berbagai fasilitas modern seperti monitor LCD, infokus, Komputer dan Wifi yang akan mendukung dlm proses belajar di era modern ini

4.7 Hasil Uji Variasiabel Perhatian

Tabel 4.7.1 Variabel Perhatian (X) dan Variabel Kesenangan (Y) Correlations

		Perhatian	Kesenangan
Perhatian	Pearson Correlation	1	0.63**
	Sig. (2-tailed)		.002
	N	204	204
Kesenangan	Pearson Correlation	0.63**	1
	Sig. (2-tailed)	.002	
	N	204	204

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan data table di atas 4.7.1 menunjukkan bahwa hasil dari jawaban responden yang berjumlah 204 responden yang memberikan jawaban di setiap butir-butir pertanyaan pada penelitian, bahwa koefisien korelasi menunjukkan hubungan antara variabel bebas yaitu tingkat perhatian(X) dengan motivasi kesenangan(Y) memiliki tingkat signifikan “tinggi” dengan nilai sebesar 0,063 yang artinya hubungan tingkat perhatian dengan motivasi kesenangan mempunyai hubungan yang “kuat” yang berada di interval 0,060-0,799. Dalam hal ini banyak siswa yang menggunakan internet untuk mengakses *vlog gaming* dalam *Youtube* untuk memberikan hiburan dan informasi tentang bahasa Inggris yang sedang di minati. Berdasarkan data di atas hasil dari perolehan perhitungan ini di peroleh dari hasil pengisian kuesioner terhadap responden setelah itu data diolah menggunakan program SPSS versi 21.

Tabel 4.7.2 Variabel Perhatian (X) dan Variabel Kemauan (Y)

Correlations

		Perhatian	Kemauan
Perhatian	Pearson Correlation	1	0.60**
	Sig. (2-tailed)		.002
	N	204	204
Kemauan	Pearson Correlation	0.60**	1
	Sig. (2-tailed)	.002	
	N	204	204

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan data table di atas 4.7.2 menunjukkan bahwa hasil dari jawaban responden yang berjumlah 204 responden yang memberikan jawaban di setiap butir-butir pertanyaan pada penelitian, bahwa koefisien korelasi menunjukkan hubungan antara variabel bebas yaitu tingkat perhatian(X) dengan motivasi kemauan(Y) memiliki tingkat signifikan “tinggi” dengan nilai sebesar 0,060 yang artinya hubungan tingkat perhatian dengan motivasi kemauan mempunyai hubungan yang “kuat” yang berada di interval 0,060-0,799. Dalam hal ini banyak siswa SMA Islam Al-Azhar Bekasi yang menggunakan internet untuk mengakses

vlog gaming, *vlog gaming* dalam *Youtube* rata-rata mempunyai durasi tayangan video yang panjang, durasi tayang *vlog gaming* biasanya 15 menit sampai 45 menit, durasi tersebut hanya untuk satu konten video saja. Bagi siswa SMA Islam Al-Azhar Bekasi *vlog gaming* merupakan media untuk belajar bahasa Inggris dan sebagai tempat untuk mencari hiburan. Berdasarkan data di atas hasil dari perolehan perhitungan ini di peroleh dari hasil pengisian kuesioner terhadap responden setelah itu data diolah menggunakan program SPSS versi 21.

Tabel 4.7.3 Variabel Durasi (X) dan Variabel Motivasi (Y)

Correlations

		Durasi	Motivasi
Durasi	Pearson Correlation	1	0.63**
	Sig. (2-tailed)		.002
	N	204	204
Motivasi	Pearson Correlation	0.63**	1
	Sig. (2-tailed)	.002	
	N	204	204

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan data tabel di atas 4.7.3 menunjukkan bahwa hasil dari jawaban responden yang berjumlah 204 responden yang memberikan jawaban di setiap butir-butir pertanyaan pada penelitian, bahwa koefisien korelasi menunjukkan hubungan antara variabel bebas yaitu durasi (X) dengan motivasi (Y) memiliki tingkat signifikan “tinggi” dengan nilai sebesar 0,060 yang artinya hubungan durasi dengan motivasi mempunyai hubungan yang “kuat” yang berada di interval 0,060-0,799. Dalam hal ini banyak siswa SMA Islam Al-Azhar Bekasi yang menggunakan internet untuk mengakses *vlog gaming*, *vlog gaming* dalam *Youtube* rata-rata mempunyai durasi tayangan video yang panjang, durasi tayang *vlog gaming* biasanya 15 menit sampai 45 menit, durasi tersebut hanya untuk satu konten video saja. Bagi siswa SMA Islam Al-Azhar Bekasi *vlog gaming* merupakan media untuk belajar bahasa Inggris dan sebagai tempat untuk mencari hiburan. Berdasarkan data di atas hasil dari perolehan perhitungan ini di peroleh

dari hasil pengisian kuesioner terhadap responden setelah itu data diolah menggunakan program SPSS versi 21

Tabel 4.7.4 Variabel Frekuensi (X) dan Variabel Motivasi (Y)

Correlations

		Frekuensi	Motivasi
Frekuensi	Pearson Correlation	1	0.60**
	Sig. (2-tailed)		.002
	N	204	204
Motivasi	Pearson Correlation	0.60**	1
	Sig. (2-tailed)	.002	
	N	204	204

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan data tabel di atas 4.7.4 menunjukkan bahwa hasil dari jawaban responden yang berjumlah 204 responden yang memberikan jawaban di setiap butir-butir pertanyaan pada penelitian, bahwa koefisien korelasi menunjukkan hubungan antara variabel bebas yaitu frekuensi (X) dengan motivasi (Y) memiliki tingkat signifikan “tinggi” dengan nilai sebesar 0,060 yang artinya hubungan frekuensi dengan motivasi mempunyai hubungan yang “kuat” yang berada di interval 0,060-0,799. Dalam hal ini banyak siswa SMA Islam Al-Azhar Bekasi yang menggunakan internet untuk mengakses *vlog gaming*, siswa melihat tayangan *vlog gaming* dalam *Youtube* rata-rata mempunyai durasi tayangan video yang panjang, durasi tayang *vlog gaming* dalam sehari 1 sampai 2 video untuk media belajar bahasa Inggris di era digital ini banyak di minati. Karena bahasa Inggris bahasa adalah bahasa yang banyak di pakai banyak dunia. Berdasarkan data di atas hasil dari perolehan perhitungan ini di peroleh dari hasil pengisian kuesioner terhadap responden setelah itu data diolah menggunakan program SPSS versi 21.

4.8 Uji Hipotesis

**Tabel 4.8.1 Uji Hipotesis Variabel (X) dan Variabel (Y)
Correlations**

		Frekuensi	Motivasi
X	Pearson Correlation	1	0.60*
	Sig. (2-tailed)		0.60
	N	204	204
Y	Pearson Correlation	0.60*	1
	Sig. (2-tailed)	.0.60	
	N	204	204

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan data tabel di atas 4.8.1 menunjukkan nilai hubungan antara variabel bebas yaitu tingkat perhatian (Y) dengan motivasi belajar (X). yang di dapatkan dari hasil r_{xy} (koefisien korelasi) sebesar 0,60 yang menyatakan bahwa nilai korelasi sebesar 0,60 menunjukkan adanya antara variabel bebas (tingkat perhatian) dengan (motivasi belajar) yang mempunyai hubungan “tinggi” karena berada di interval 0,060-0,799. Hubungan antara variabel bebas tingkat perhatian (X) dengan motivasi belajar (Y) bersifat positif yang artinya memiliki hubungan semakin tinggi terhadap media *vlog gaming* dalam *Youtube* sebagai motivasi belajar bahasa Inggris siswa SMA Islam Al-Azhar Bekasi. Berdasarkan data di atas hasil dari perolehan perhitungan ini di peroleh dari hasil pengisian kuesioner terhadap responden setelah itu data diolah menggunakan program SPSS versi 21.

4.9 Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar bahasa Inggris siswa SMA Islam Al-Azhar Bekasi. Hubungan motivasi belajar terhadap media *vlog gaming* dalam *Youtube*. secara regresi linear maupun simultan, serta membahas sejauh mana hubungan tingkat perhatian media *vlog gaming* terhadap motivasi belajar bahasa Inggris SMA Islam Al-Azhar Bekasi.

4.9.1 Variabel Perhatian (X) dan Variabel Kesenangan (Y)

Dari hasil analisis deskriptif kuantitatif dapat dilihat bahwa sebagai besar tingkat perhatian dan motivasi kesenangan terhadap tayangan media *vlog gaming* dan *Youtube* untuk belajar bahasa Inggris siswa SMA Islam Al-Azhar Bekasi dalam katogori “tinggi” oleh karena itu, media *vlog gaming* di senangin oleh

siswa dalam meningkatkan belajar bahasa Inggris. Kesenangan melihat tayangan *vlog gaming* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam menambah pengetahuan tentang bahasa Inggris. Dalam hal ini perhatian media *vlog gaming* dalam *Youtube* terhadap kesenangan dalam belajar bahasa Inggris tercapai. Rata-rata siswa yang menggunakan *Youtube* adalah kelas XII karena kelas XII yang akan menghadapi ujian nasional serta akan menempuh keperguruan tinggi.

Perhatian dan kesenangan diperlukan untuk menggerakkan kegiatan belajar siswa, sehingga di butuhkan factor-faktor untuk mendukung serta mendorong kegiatan belajar siswa, perhatian dan kesenangan belajar yang optimal akan mendapatkan proses belajar yang diinginkan, perhatian dan kesenangan belajar siswa dapat diperoleh dari dorongan individu itu sendiri maupun dari lingkungan sekolah maupun dari media internet, motivasi belajar yang tinggi harus dimiliki siswa untuk mencapai prestasi yang baik dan sesuai yang diinginkan. Dari hasil data tabel di atas perhatian dan kesenangan mempunyai nilai 0,63 dari interval 0,060-0,799.

4.9.2 Variabel Perhatian (X) dan variabel Kemauan (Y)

Dari hasil analisis deskriptif kuantitatif dapat dilihat bahwa besar tingkat perhatian dan dapat meningkatkan motivasi belajar kemauan terhadap tayangan media *vlog gaming* dalam *Youtube* untuk belajar bahasa Inggris siswa SMA Islam Al-Azhar Bekasi dalam katagori “tinggi” oleh karena itu, media *vlog gaming* mempunyai peran penting dalam membantu siswa belajar bahasa Inggris, perhatian dan kemauan siswa dalam melihat tayangan *vlog gaming* dalam *Youtube* untuk meningkatkan belajar bahasa Inggris.

Perhatian dan kemauan perlu ditingkatkan sehingga siswa memiliki motivasi belajar yang “tinggi” dan dapat meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris. Perhatian dan kemauan sangat diperlukan untuk menggerakkan motivasi belajar siswa dalam mempelajari bahasa Inggris. belajar bahasa Inggris yang optimal membuat siswa akan mendapatkan hasil dari proses dan tujuan belajar yang diinginkan karena perhatian dan kemauan akan membuat siswa giat dalam belajar bahasa Inggris. Dari hasil data tabel di atas perhatian dan kesenangan mempunyai nilai 0,63 dari interval 0,060-0,799.

Menurut Ardana(2001:74) perhatian adalah suatu kegiatan jiwa perhatian dapat di definisikan sebagai pemusatan phases-phase atau unsur-unsur pengalaman dan mengabaikan yang lainnya. Perhatian adalah melatih mental dan stimuli atau rangkaian stimuli lainnya yang melemah. Perhatian terjadi bila kita mengkonsentrasikan dari salah satu alat indra kita. Dan mengesampingkan masukan-masukan melalui alat indra lain.(Rahmat, 2000:52) menurut teori dari Sumaryono(2002:44) dalam teori S-O-R (Stimulus-Organism-Respon) yang dikemukakan oleh Hovland (1953) karena adanya pengaruh dari ilmu psikologi dalam ilmu komunikasi menyatakan bahwa sebuah perubahan masyarakat tidak dapat dilakukan tanpa adanya bantuan serta perhatian dari pihak luar.

4.9.3 Variabel Motivasi (X) dan Variabel Durasi

Berdasarkan dari hasil perhitungan regresi linear dan simultan terhadap motivasi dan frekuensi di peroleh nilai 0,63 hasil ini di peroleh dari data program SPSS versi 21. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar bahasa Inggris di SMA Islam Al-Azhar Bekasi dalam durasi siswa mengakses atau melihat tayangan *vlog gaming* dalam *Youtube*. Hasil ini di analisis secara regresi linear dan simultan.

Oleh karena itu motivasi belajar dan durasi siswa SMA Islam Al-Azhar Bekasi melihat tayangan *vlog gaming* dalam *Youtube* dapat meningkatkan prestasi belajar bahasa Inggris, motivasi belajar dan durasi menjadi faktor pendorong yang kuat bagi siswa untuk mendukung proses belajar bahasa Inggris di media sosial *Youtube*. Oleh karena itu lingkungan sekolah dan orang tua siswa memiliki peran penting dalam membantu siswa untuk mendukung menggunakan media sosial untuk melancarkan proses kegiatan belajar bahasa Inggris.

4.9.4 Variabel Motivasi (X) dan Variabel Frekuensi(Y)

Berdasarkan dari hasil perhitungan regresi linear dan simultan terhadap motivasi dan frekuensi di peroleh nilai 0,60 hasil ini di peroleh dari data program SPSS versi 21. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar bahasa Inggris di SMA Islam Al-Azhar Bekasi dalam frekuensi siswa mengakses atau

melihat tayangan *vlog gaming* dalam *Youtube*. Hasil ini di analisis secara regresi linear dan simultan.

Oleh karena itu motivasi belajar dan frekuensi siswa SMA Islam Al-Azhar Bekasi melihat tayangan *vlog gaming* dalam *Youtube* dapat meningkatkan prestasi belajar bahasa Inggris, motivasi belajar dan frekuensi menjadi faktor pendorong yang kuat bagi siswa untuk mendukung proses belajar bahasa Inggris di media sosial *Youtube*. Oleh karena itu lingkungan sekolah dan orang tua siswa memiliki peran penting dalam membantu siswa untuk mendukung menggunakan media sosial untuk melancarkan proses kegiatan belajar bahasa Inggris.

Menurut sunyoto(2013:11) dalam Berelson dan Steiner motivasi adalah suatu usaha sadar untuk mempengaruhi perilaku seseorang supaya mengarah tercapainya organisasi. Motivasi menjadi penting karena dengan adanya motivasi diharapkan setiap manusia mau bekerja keras dan antusias untuk mencapai produktivitas kerja yang tinggi. Sedangkan motivasi belajar adalah dorongan seseorang untuk berperilaku unik sesuai dengan kebutuhan individu untuk belajar mencapai kebutuhan.

4.1.0 Hasil Uji Hipotesis Variabel Hubungan Tingkat Perhatian Media Vlog gaming dalam Youtube Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Inggris di sekolah SMA Islam Al-Azhar Bekasi.

Hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan signifikan yaitu hubungan tingkat perhatian dan motivasi belajar.hal ini di tunjukkan dari hasil uji hipotesis menghasilkan nilai 0,60 yang terletak pada interval 0,060-0,799 nilai koefisien. Dalam penelitian berarti menghasilkan nilai positif yaitu $r_{xy}=0,116$, nilai rhitung 204 pada signifikan 5% sebesar rtabel $<0,05$.

Hal ini berarti rhitung lebih besar dari r tabel ($204>0,116$) sehingga di simpulkan bahwa hubungan tingkat perhatian media *vlog gaming* dalam *Youtube* memberikan hubungan yang positif terhadap motivasi belajar bahasa Inggris.dengan demikian dikatakan semakin baik hubungan tingkat perhatian media *vlog gaming* dalam *Youtube* maka akan semakin baik motivasi belajar siswa SMA Islam Al-Azhar Bekasi.

Sedangkan jika dilihat dari umur yang paling banyak mengakses vlog gaming dalam Youtube yaitu di usia 15 tahun karena usia ini dianggap lebih matang serta lebih banyak membutuhkan informasi. Sedangkan jika dilihat dari jenis kelamin rata-rata yang paling banyak mengakses *vlog gaming* dalam *Youtube* adalah laki-laki karena biasanya laki-laki paling senang dan hobby bermain game. Sedangkan jika dilihat dari kelas siswa yang paling banyak adalah siswa X Karena siswa X banyak membutuhkan informasi selain itu siswa kelas X akan menghadapi ujian.

Kesenangan siswa melihat tayangan *vlog gaming* dalam *Youtube* yang menggunakan bahasa Inggris menjadikan siswa mempunyai motivasi untuk belajar bahasa Inggris lebih giat karena *vlog gaming* yang dilihat siswa SMA Islam A-Azhar Bekasi yaitu *codin game* yang kontennya mengandung 25 bahasa yang sering digunakan di beberapa Negara. Selain itu *vlog gaming* dalam *Youtube* juga dapat membantu siswa dalam menambah pengetahuan tentang bahasa Inggris. *Vlog gaming* bagi siswa SMA Islam Al-Azhar Bekasi dianggap mempunyai banyak manfaat yaitu dapat memberikan pengetahuan, menambah wawasan serta informasi juga dapat memberikan hiburan.

Pada penelitian di atas peneliti berpendapat bahwa *vlog gaming* dalam *Youtube* tidak selalu memberikan dampak negative bagi yang melihat tayangan *vlog gaming* dalam *Youtube*, banyak masyarakat menganggap bahwa *vlog gaming* dalam *Youtube* tidak memberikan manfaat serta dapat berpengaruh buruk bagi yang melihat tayangan *vlog gaming* dalam *Youtube*. Konten *vlog gaming* dianggap tidak mendidik. Tapi bagi siswa SMA Islam Al-Azhar Bekasi *vlog gaming* memberikan dampak yang positif yaitu dapat memotivasi siswa SMA Islam AL-Azhar Bekasi dalam belajar bahasa Inggris.

Hal ini di perkuat teori dari Onong Uchjana Effendy(2003:225) mengatakan bahwa teori S-O-R singkat dari Stimulus-Organism-Respon. Objek material dari komunikasi yaitu manusia yang jiwanya meliputi komponen-komponen sikap, opini, perilaku, kognisi, afeksi dan konasi. Menurut model ini, organism menghasilkan perilaku tertentu jika kondisi stimulus tertentu pula. Efek yang di timbulkan adalah reaksi khusus terhadap stimulus khusus sehingga

seseorang dapat mengharapkan dan memperkirakan kesesuaian antara pesan dan reaksi komunikasi. Asumsi dasar dari model ini adalah media massa menimbulkan efek yang terarah. Sefera dan langsung terhadap komunikasi model ini menunjukkan bahwa komunikasi merupakan proses aksi-reaksi.

Sesuai dengan Teori S-O-R maka proses stimuli itu terjadi saat siswa SMA Islam Al-Azhar Bekasi sedang melihat tayang *vlog gaming* dalam *Youtube* yang menggunakan bahasa Inggris. Sehingga organisme itu merujuk pada perubahan sikap atau perilaku siswa yang senang melihat tayangan *vlog gaming* dalam *Youtube*. Perubahan itu terjadi setelah siswa SMA Islam Al-Azhar Bekasi melihat tayangan *vlog gaming* dalam *Youtube* yaitu menghasilkan respon bahwa siswa SMA Islam Al-Azhar Bekasi dapat termotivasi belajar bahasa Inggris setelah melihat tayangan *vlog gaming* dalam *Youtube*. Jadi *vlog gaming* dalam *Youtube* menjadi motivasi tersendiri bagi siswa SMA Islam Al-Azhar Bekasi dalam belajar bahasa Inggris.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Derdasarkan pembahasan yang telah di uraikan sebelumnya maka dapat di simpulkan bahwa :

Vlog gaming bagi siswa SMA Islam A-Azhar Bekasi dianggap mempunyai banyak manfaat yaitu dapat memberikan pengetahuan tentang bahasa Inggris, menambah wawasan serta informasi. jika dilihat dari umur yang paling banyak mengakses *vlog gaming* dalam *Youtube* yaitu di usia 15 tahun karena usia ini dianggap lebih matang serta lebih banyak membutuhkan informasi. Sedangkan jika dilihat dari jenis kelamin rata-rata yang paling banyak mengakses *vlog gaming* dalam *Youtube* adalah laki-laki karena biasanya laki-laki paling senang dan hobby bermain game. Sedangkan jika dilihat dari kelas siswa yang paling banyak adalah siswa X Karena siswa X banyak membutuhkan informasi selain itu siswa kelas X akan menghadapi ujian.

Peneliti berpendapat bahwa *vlog gaming* dalam *Youtube* tidak selalu memberikan dampak negative bagi yang melihat tayangan *vlog gaming* dalam *Youtube*, banyak masyarakat menganggap bahwa *vlog gaming* dalam *Youtube* tidak memberikan manfaat serta dapat berpengaruh buruk bagi yang melihat tayangan *vlog gaming* dalam *Youtube*. Konten *vlog gaming* dianggap tidak mendidik. Tapi bagi siswa SMA Islam Al-Azhar Bekasi *vlog gaming* memberikan dampak yang positif yaitu dapat memotivasi siswa SMA Islam AL-Azhar Bekasi dalam belajar bahasa Inggris.

5.2 Saran

- a. Bagi siswa
 - a. Dari hasil kesimpulan diketahui bahwa motivasi belajar siswa sebagian besar dalam katagori tinggi, maka perlu bagi siswa untuk

meningkatkan lagi motivasi belajar khususnya motivasi dari dalam diri sendiri.

- b. Siswa hendaknya dapat memilih lingkungan teman agar dapat memberikan motivasi belajar yang tinggi supaya dapat membawa nilai yang positif dalam hubungan tingkat perhatian dan motivasi belajar.

b. Bagi orang tua

- a. Hendaknya orang tua untuk mendukung ketika sang anak mengakses media social, sehingga anak lebih bersemangat dalam belajar bahasa Inggris.
- b. Hendaknya orang tua lebih memberikan perhatian dan dukungan dalam hal mengakses media social agar anak lebih bersemangat dalam belajar bahasa Inggris.

4. Bagi guru

- a. Guru dapat menciptakan suasana yang nyaman dan mendukung siswanya untuk selalu menggunakan media social
- b. Guru dapat memberikan motivasi pada siswa dengan memberikan arahan dan membangkitkan kemauan dan kesenangan dalam proses motivasi belajar.