



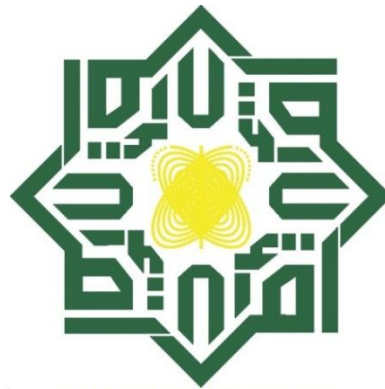
UIN SUSKA RIAU

No. 4448/KOM-D/SD-S12021

## PENGARUH KONTEN *MOBILE LEGEND* (ML) DI *YOUTUBE*

### TERHADAP PERILAKU SISWA SMAN 12

### PEKANBARU



UIN SUSKA RIAU

### SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau  
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Strata (S1) Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Oleh:

**OKTIAN FASILA**  
**NIM. 11343103775**

UIN SUSKA RIAU

**PRODI ILMU KOMUNIKASI**

**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM**

**RIAU**

**2021**

© Hak cipta milik U

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya atau bagian dari karya tersebut tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGARUH KONTEN MOBILE LEGEND (ML) DI YOUTUBE  
TERHADAP PERILAKU SISWA SMAN 12 PEKANBARU

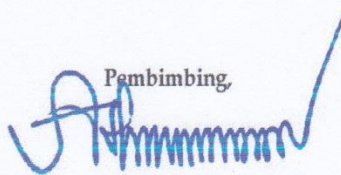
Disusun Oleh:

OKTIAN FASILA

NIM. 11343103775

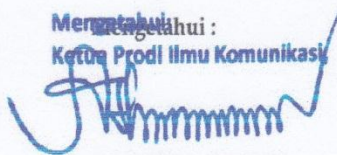
Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal 27 Januari 2021.

Pembimbing,



Dra. Atjih Sukaesih, M.Si.  
NIP. 196911181996032001

Mengetahui :  
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi



Dra. Atjih Sukaesih, M.Si.  
NIP. 196911181996032001

- a. Pengujian hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengujian tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
كلية الدعوة و الاتصال  
FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION  
Jl. H.R. Soebrantas KM.15 No. 155 Tuah Madani Tampan - Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051  
Fax. 0761-562052 Web. www.uin-suska.ac.id, E-mail: iain-sq@Pekanbaru-Indo.net.id

### PENGESAHAN UJIAN MUNAQASYAH

Yang bertandatangan dibawah ini adalah Penguji Pada Ujian Munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikutini:

Nama : OKTIAN FASILA  
NIM : 11343103775  
Judul : PENGARUH KONTEN MOBILE LEGEND (ML)  
TERHADAP PERILAKU SISWA SMAN 12 PEKANBARU

Telah dimunaqasyahkan pada Sidang Ujian Sarjana Fakultas Dakwah dan Komunikasi pada:  
Hari : Jum'at  
Tanggal : 29 Januari 2021

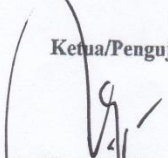
Dapat diterima dan disetujui sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 29 Januari 2021

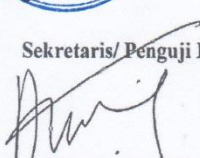


Tim Penguji

Ketua/Penguji I

  
Dr. Nurdin, M.A.  
NIP. 19660620 200604 1 015

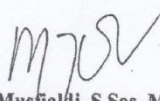
Sekretaris/Penguji II

  
Dr. Kodarni, S.St, M.Pd  
NIK. 130 311 014

Penguji III

  
Dr. M Badri, M.Si  
NIP. 19810313 201101 1 044

Penguji IV

  
Musfaldi, S.Sos, M.Si  
NIP. 19721201 200003 1 003



- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
كلية الدعوة و الاتصال  
FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION  
Jl. H.R. Soebrantas KM.15 No. 155 Tuah Madani Tampan - Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051  
Fax. 0761-562052 Web. www.uin-suska.ac.id, E-mail: iain-sq@Pekanbaru-indo.net.id

### PENGESAHAN SEMINAR PROPOSAL

Kami yang bertandatangan dibawah ini adalah Dosen Penguji pada Seminar Proposal Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : Oktian Fasila  
NIM : 11343103775  
Judul : Pengaruh Konten Mobile Legend (ML) di Youtube Terhadap Perilaku Siswa SMAN 12 Pekanbaru

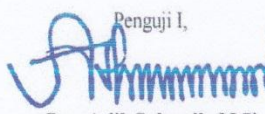
Telah Diseminarkan Pada:

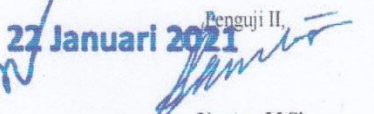
Hari : Kamis  
Tanggal : 21 Januari 2021

Dapat diterima untuk dilanjutkan menjadi skripsi sebagai salah satu syarat mencapai gelar sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif kasim Riau.

Pekanbaru, 22 Januari 2021.

Penguji Seminar Proposal,

Penguji I,  
  
Dra. Atjih Sukaesih, M.Si.  
NIP. 196911181996032001

Penguji II,  
  
22 Januari 2021  
Yantos, M.Si.  
NIP. 197101222007011016

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## PERNYATAAN ORSINILITAS

NAMA : OKTIAN FASILA

NIM : 11343103775

Menyatakan dengan ini sesungguhnya bahwa skripsi yang Berjudul Pengaruh Konten Mobile Legend (ML) di Youtube Terhadap Perilaku Siswa SMAN 12 Pekanbaru adalah betul – betul karya sendiri. Hal – hal yang bukan karya saya, dalam skripsi ini tersebut diberi tanda *citasi* dan ditunjukkan dalam daftar pustaka. Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar yang saya peroleh dari skripsi ini.

Pekanbaru, 30 Januari 2021

Yang Membuat Pernyataan,



Oktian Fasila

NIM. 11343103775





- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
كلية الدعوة و الاتصال  
FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION  
Jl. H.R. Soebrantas KM.15 No. 155 Tuah Madani Tampan - Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051  
Fax. 0761-562052 Web. www.uin-suska.ac.id, E-mail: iain-sq@Pekanbaru-indo.net.id

Pekanbaru, Januari 2021.

No. : Nota Dinas  
Lampiran : 1 (satu) Eksemplar  
Hal : Pengajuan Sidang Sarjana

Kepada yang terhormat,  
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
di-  
Tempat.

*Assalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.*  
Dengan Hormat,

Setelah kami melakukan bimbingan, arahan, koreksi dan perbaikan sebagaimana mestinya terhadap skripsi Saudara:

Nama : Oktian Fasila  
NIM : 11343103775  
Judul Skripsi : Pengaruh Konten Mobile Legend (ML) di Youtube terhadap Perilaku Siswa SMAN 12 Pekanbaru

Kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan untuk dimunaqasyahkan guna melengkapi tugas dan memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.Ikom.)

Harapan kami semoga dalam waktu dekat yang bersangkutan dapat dipanggil untuk diuji dalam sidang ujian munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi Uiniversitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Demikian persetujuan ini kami sampaikan. Atas perhatian Bapak, diucapkan terima kasih.

*Wassalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.*

Mengetahui :  
Pembimbing,

Dra. Atjih Sukaesih, M.Si.  
NIP. 196911181996032001

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya atau bagian dari karya tersebut baik secara langsung atau tidak langsung dalam bentuk dan menggunakan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## ABSTRAK

- Nama** : Oktian Fasila  
**Ilmu** : Ilmu Komunikasi (*Broadcasting*)  
**Judul** : Pengaruh Konten Mobile Legend (ML) di Youtube Terhadap Perilaku Siswa SMAN 12 Pekanbaru

Konten Mobile Legend menjadi salah satu peminat siswa SMAN 12 Pekanbaru tujuan yang akan diteliti pada penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh konten *Mobile Legend* (ML) di Youtube terhadap perilaku siswa SMAN 12 Pekanbaru. penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan jumlah sampel sebanyak 99 responden. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu *purposive sampling*. Pengumpulan data melalui observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang dilakukan adalah analisis kuantitatif yang dinyatakan dengan angka-angka dan perhitungan menggunakan metode standar (SPSS). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terpaan Konten Mobile Legend di Youtube memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku siswa SMAN 12 Pekanbaru dengan hasil uji T hitung  $9,920 > T$  tabel 1,984. Konten Mobile Legend di Youtube memiliki pengaruh sebesar 50,4% perilaku siswa SMAN 12 Pekanbaru

**Kata kunci** : Pengaruh, Konten, Mobile Legend, Perilaku

- Hak Cipta Dilindungi Undang-undang  
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## ABSTRACT

**Name** : Oktian Fasila  
**Department** : Communication (*Broadcasting*)  
**Title** : **The Effect Mobile Legend (ML) Content on Youtube on the Student Behavior of SMAN 12 Pekanbaru**

Mobile Legend content is one of the You Tube contents interested by students of SMAN 12 Pekanbaru. This study aims to know the effect of Mobile Legend (ML) content on YouTube on the behavior of students of SMAN 12 Pekanbaru. This study used a quantitative descriptive method. The samples were 99 respondents. The sampling technique in this study was based on purposive sampling technique. Data were collected from observation, questionnaires, and documentation. The data analysis technique used is quantitative analysis method stated by numbers and calculations using the standard method (SPSS). The results showed that the exposure of Mobile Legend content on Youtube had a significant influence on the behavior of students of SMAN 12 Pekanbaru with the results of the T test  $9.920 >$  table 1.984. This means that Mobile Legend content on Youtube has an effect about 50.4% on the behavior of students of SMAN 12 Pekanbaru

**Keywords:** Effect, Content, Mobile Legend, Behavior.



## KATA PENGANTAR



Segala puji kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Konten Mobile Legend (ML) Di Youtube Terhadap Perilaku Siswa SMAN 12 Pekanbaru”** ini tepat waktu.

Shalawat dan salam penulis sampaikan kepada Nabi junjungan Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari zaman kebodohan menuju zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat ini.

Pada kesempatan ini penulis juga menyampaikan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan atau arahan kepada penulis selama proses penyusunan proposal, penelitian, riset lapangan dan skripsi ini. Untuk itu pula penulis menyampaikan penghargaan terimakasih setinggi-tingginya kepada kedua orang tua tercinta **Ayahanda (Alm. Agustian) dan Ibunda (Suryati)** yang telah memberikan dukungan, do'a, semangat, dan kasih sayang, kepada penulis agar bisa menjadi anak yang berguna. Seterusnya penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Akhmad Mujahidin, MA.g selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
2. Bapak Dr. Drs. H.Suryana.jamrah .MA selaku Wakil Rektor I, Bapak Dr. H. Kusnadi, M.Pd selaku Wakil Rektor II, dan Dr.H.Promadi, MA.Ph D.selaku Wakil Rektor III
3. Bapak Dr. Nurdin, MA selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
4. Bapak Dr. Masduki, M.Ag sebagai Wakil Dekan I Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
5. Bapak Dr. Toni Hartono, M.Si, sebagai Wakil Dekan II dan Bapak Dr.Azni, S.Ag, M.Ag sebagai Wakil Dekan III Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6. Ibu Dra. Atjih sukaesih, M.Si sebagai Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
7. Bapak Yantos, M.Si sebagai Sekretaris Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
8. Bapak Muhammad Badri, M.Si sebagai Penasehat Akademik (PA) yang selalu memberikan dukungan kepada penulis.
9. Bapak Musfialdy, S.Sos, M.Si dan Ibu Dr. Aslati M.Ag selaku Pembimbing yang telah banyak memberikan masukan serta motivasinya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
10. Seluruh dosen-dosen se Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah mengajar dan mendidik baik secara teoritis maupun praktis.
11. Staff dan seluruh pegawai yang berada di Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang membantu penulis dalam menyelesaikan seluruh administrasi dan surat menyurat selama masa perkuliahan.
12. Saudara dan Kerabat penulis yang telah memberikan banyak dukungan sehingga penulis dapat mencapai titik ini.
13. Terima Kasih kepada orang-orang terdekat yang selalu memberikan dukungan yaitu Ronal Haryanto, Chandra Ferdian, Sabarudin, Pujiyanto, Randika Ginting, Riyaldi Zulhasmi, Kurnia Sandy, Rofie Fadhely, Ilham Syahputra, M. Ridwan L, Iwank Item, Grace Amor dan Madi. Semoga amal kebaikan dan jasa baik yang diberikan kepada saya selama Perma kasih penulis ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu selama menjalani proses perkuliahan di UIN SUSKA RIAU FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI konsentrasi Jurnalistik. Penulis juga memohon atas segala kesalahan dan kekurangan yang penulis perbuat selama perkuliahan



UIN SUSKA RIAU

berlangsung baik yang disengaja maupun tidak disengaja. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari perbaikan dimasa mendatang.

Pekanbaru, 26 Januari 2021  
Penulis,

**OKTIAN FASILA**  
**NIM. 11343103775**



UIN SUSKA RIAU

©Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Diliindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>ABSTRAK</b> .....	ii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Penegasan Istilah .....	3
C. Permasalahan .....	5
D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	6
E. Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Teori .....	8
B. Kajian Terdahulu .....	20
C. Definisi Konseptual dan Konsep Operasional .....	21
D. Hipotesis .....	23
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian .....	24
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	24
C. Populasi dan Sampel .....	24
D. Teknik Pengumpulan Data .....	26
E. Uji Validitas .....	27
F. Teknik Analisis Data .....	28
G. Uji Hipotesis .....	30
<b>BAB IV GAMBARAN UMUM</b>	
A. Sejarah Ringkas Berdirinya SMAN 12 Pekanbaru .....	32
B. Visi, Misi, dan Motto SMAN 12 Pekanbaru .....	34



UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Sarana dan Prasarana yang Dimiliki SMAN 12 Pekanbaru .....	34
D. Struktur Organisasi Sekolah Menengah Atas Negeri Pekanbaru	36
Nama-Nama Guru Tenaga Pengajar di SMAN 12 Pekanbaru	36
Rencana Program Kegiatan Guru BK Sman 12 Pekanbaru .....	38

## **BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian .....	41
B. Pembahasan .....	66

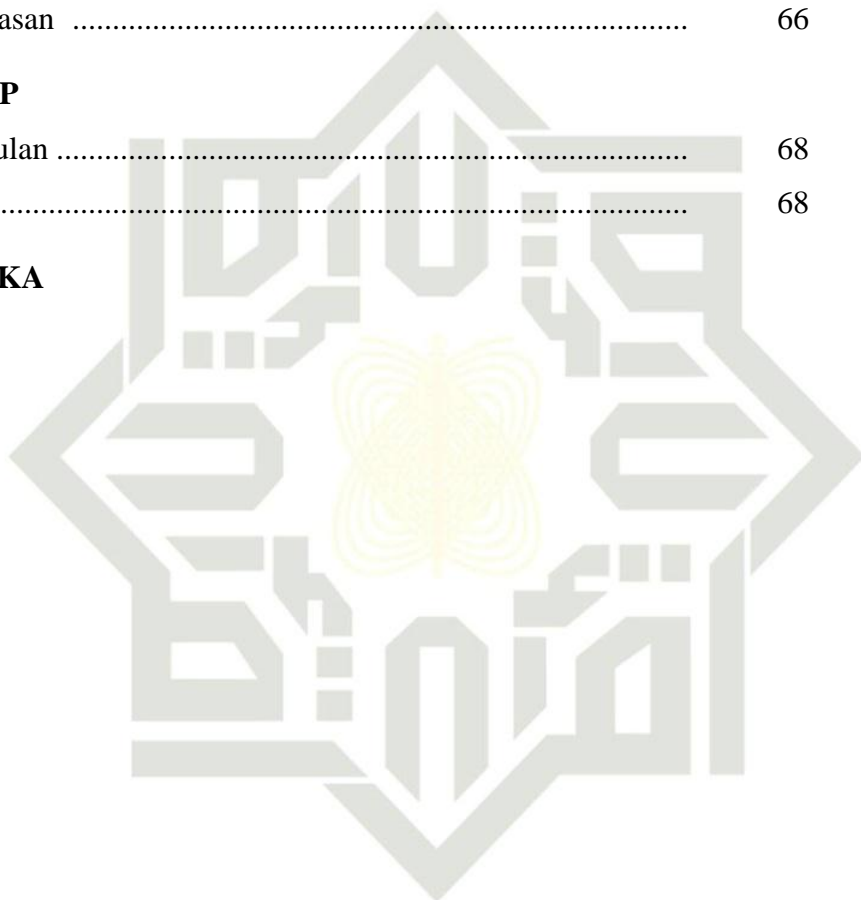
## **BAB VI PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	68
B. Saran.....	68

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



UIN SUSKA RIAU

## DAFTAR TABEL

© Hak Cipta Dititik UIN Suska Riau	Tabel 2	Konsep Operasional Variabel .....	23
Hak Cipta Dititik UIN Suska Riau	Tabel 3	Skala Likert .....	26
Hak Cipta Dititik UIN Suska Riau	Tabel 3	Interprestasi Nilai r .....	31
Hak Cipta Dititik UIN Suska Riau	Tabel 4	Sarana Dan Prasarana Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Pekanbaru .....	34
Hak Cipta Dititik UIN Suska Riau	Tabel 4	Daftar Nama Dan Jabatan Yang Bertugas Di Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Pekanbaru .....	36
Hak Cipta Dititik UIN Suska Riau	Tabel 4	Daftar Nama-Nama Guru Yang Mengajar Di Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Pekanbaru .....	36
Hak Cipta Dititik UIN Suska Riau	Tabel 4	Rencana Program Harian Kegiatan Guru Bimbingan Konseling Di SMAN 12 Pekanbaru .....	38
Hak Cipta Dititik UIN Suska Riau	Tabel 4.2	Rencana Program Mingguan Kegiatan Guru Bimbingan Konseling Di Sman 12 Pekanbaru .....	38
Hak Cipta Dititik UIN Suska Riau	Tabel 4.4	Rencana Program Bulanan Kegiatan Guru Bimbingan Konseling Di Sman 12 Pekanbaru .....	39
Hak Cipta Dititik UIN Suska Riau	Tabel 4.5	Rencana Program Semesteran Kegiatan Guru Bimbingan Konseling Di Sman 12 Pekanbaru .....	39
Hak Cipta Dititik UIN Suska Riau	Tabel 4.6	Rencana Program Tahunan Kegiatan Guru Bimbingan Konseling Di Sman 12 Pekanbaru .....	40
Hak Cipta Dititik UIN Suska Riau	Tabel 4	Rencana Program Pendukung Kegiatan Guru Bimbingan Konseling Di Sman 12 Pekanbaru .....	40
Hak Cipta Dititik UIN Suska Riau	Tabel 5	Jumlah Responden Berdasarkan Jenis Kelamin .....	41
Hak Cipta Dititik UIN Suska Riau	Tabel 5	Jumlah Responden Berdasarkan Umur .....	42
Hak Cipta Dititik UIN Suska Riau	Tabel 5	Jumlah Responden Berdasarkan Tingkatan/Kelas .....	42
Hak Cipta Dititik UIN Suska Riau	Tabel 5	Tingkat Keseringan Konten Mobile Legend di Youtube .....	43
Hak Cipta Dititik UIN Suska Riau	Tabel 5	Konten Mobile Legend Lebih Sering Tampil di Youtube Dari pada Konten Lainnya .....	44
Hak Cipta Dititik UIN Suska Riau	Tabel 5	Mengetahui Berapa Lama Waktu Penayangan Konten Mobile Legend di Youtube .....	44





2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 5.7	Penayangan Konten Mobile Legend di Youtube Tidak Menyita Waktu .....	45
Tabel 5.8	Menyaksikan Konten Mobile Legend di Youtube Sampai Selesai .....	45
Tabel 5.9	Mengetahui Konten Mobile Legend Yang Ditayangkan di Youtube .....	45
Tabel 5.10	Mengetahui Konten Mobile Legend di Media Lain .....	46
Tabel 5.11	Konten Mobile Legend di Youtube Lebih Menarik Dibanding Media Lain .....	47
Tabel 5.12	Konten Mobile Legend di Youtube Lebih Mudah Dipahami .....	47
Tabel 5.13	Mencari Tahu Lebih Jauh Tentang Konten Mobile Legend .	48
Tabel 5.14	Mencari Kebenaran Konten Mobile Legend Dari Berbagai Media .....	48
Tabel 5.15	Rekapitulasi Deskriptif Variabel Konten Mobile Legend (X) .....	49
Tabel 5.16	Memperhatikan Konten Mobile Legend di Youtube Dengan Seksama .....	51
Tabel 5.17	Memperhatikan Konten Mobile Legend di Youtube .....	51
Tabel 5.18	Memperhatikan Keunggulan Konten Mobile Legend di Youtube .....	52
Tabel 5.19	Memperhatikan Penyampaian Pesan Dalam Konten Mobile Legend di Youtube .....	52
Tabel 5.20	Ingin Memainkan Mobile Legend Setelah Melihat Konten Mobile Legend di Youtube .....	53
Tabel 5.21	Ingin bermain Mobile Legend Karena Menonton Konten Mobile Legend di Youtube .....	53
Tabel 5.22	Memainkan Mobile Legend Untuk Menghibur Diri Sendiri.	54
Tabel 5.23	Konten Mobile Legend Dapat Meningkatkan Hubungan Sosial Antara Siswa .....	54
Tabel 5.24	Menonton Konten Mobile Legend Menjadi Salah Satu Alternative Untuk Mempermudah Komunikasi antar sesama .....	55



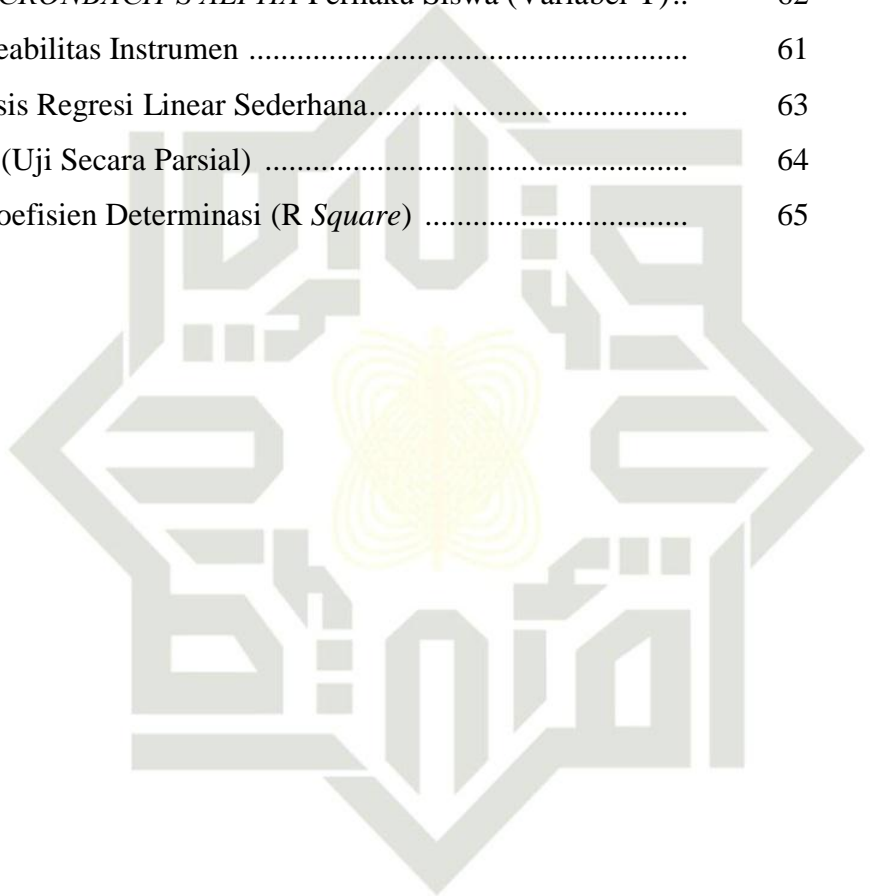
UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta dan Denda  
 1. Dilarang menyalin atau menjiplak sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Tabel 5.25	Konten Mobile Legend Dapat Membantu Melancarkan Pergaulan .....	55
Tabel 5.26	Rekapitulasi Deskriptif Variabel Perilaku Siswa (Y) .....	56
Tabel 5.27	Uji Validitas Variabel Konten Mobile Legend (X) .....	59
Tabel 5.28	Uji Validitas Variabel Perilaku Siswa (Y) .....	60
Tabel 5.29	Raliability Statistics .....	62
Tabel 5.30	Nilai <i>CRONBACH'S ALPHA</i> Perilaku Siswa (Variabel Y)..	62
Tabel 5.31	Uji Reabilitas Instrumen .....	61
Tabel 5.32	Analisis Regresi Linear Sederhana.....	63
Tabel 5.33	Uji T (Uji Secara Parsial) .....	64
Tabel 5.34	Uji Koefisien Determinasi ( <i>R Square</i> ) .....	65



UIN SUSKA RIAU

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Skala Keputusan Analisis Deskriptif .....	29
Gambar 5.1	Skala Keputusan Tanggapan Responden Terhadap Variabel Perilaku Siswa (Y) .....	52



UIN SUSKA RIAU



## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Teknologi kini sudah menjadi kebutuhan dalam kehidupan manusia. Tanpa adanya, teknologi sudah merambah berbagai aspek, mulai dari pekerjaan, pendidikan, rumah tangga, kegiatan sehari-hari, sampai untuk sekedar hiburan semata. Kemajuan teknologi sekarang ini semakin melaju pesat, sehingga segalanya menjadi instan. Salah satunya yang sering dijumpai dalam kehidupan manusia yaitu *smartphone*. Teknologi seperti *smartphone* telah menjadi sebuah kebutuhan orang-orang, terlebih bagi siswa sekolah guna untuk kepentingan hiburan semata karena sekarang kebanyakan lembaga pendidikan memperbolehkan para siswanya untuk membawa *smartphone* ke dalam kawasan sekolah, dengan alasan agar para siswa bisa menggali informasi dari internet, tetapi kenyataannya banyak hal yang dilakukan oleh para siswa dengan gadget tersebut misalnya untuk bermain *game online*.

*Game online* atau sering disebut dengan online games adalah sebuah permainan (*games*) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun internet), permainan ini biasanya dimainkan secara bersamaan dengan pemain yang tidak terbatas banyaknya. Menurut Januar dan Turmudzi, *game online* ialah sebagai *game* komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet.

*Game online* kini juga memiliki banyak genre mulai dari RPG (*Role Playing Game*), *puzzle*, hingga *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)*. Yang populer saat ini dikalangan siswa adalah *game* dengan genre *MOBA*.<sup>2</sup> *Game* ini dimainkan oleh beberapa orang sekaligus dalam satu waktu, dan biasanya dalam permainan akan dibagi menjadi dua tim yang akan bertarung memperebutkan kemenangan. Kemenangan dapat diraih jika tim dapat menghancurkan bangunan tertentu milik lawan, salah satu *game MOBA* ini adalah *game Mobile Legend*.

---

M. Iwan Januar dan E.F Turmudzi, *Game Mania*, (Jakarta: Gema Insani, 2006), h. 52  
Harsan Alif, *Jago Bikin Game Online*, (Jakarta: Media Kita, 2011), h. 40



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*Mobile Legend* atau biasa disebut Bang-Bang adalah sebuah permainan yang dirancang untuk ponsel. Kedua tim lawan berjuang untuk mencapai menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri mengendalikan jalan setapak, tiga jalur yang dikenal dengan *top*, *middle* dan *bottom* yang menghubungkan basis-basis. Dimasing-masing tim ada lima pemain yang masing-masing mengendalikan seseorang yang dikenal sebagai hero perangkat mereka sendiri. Karakter terkontrol komputer yang lebih lemah disebut minions, yang selalu membantu hero disebuah tim permainan dan mengikuti tiga jalur ke basis tim lawan untuk melawan musuh dan menghancurkan menara lawan.<sup>3</sup>

Penggunaan sarana game *online Mobile Legend* yang terlalu berlebihan maka akan berdampak bagi si pemain. Karena game *online* bersifat sebagai hiburan yang di dalamnya tentu ada kepuasan tersendiri bagi si pemain. Sehingga dengan bermain game *online Mobile Legend* ini tentu akan membuat ketagihan dan ingin mencobanya kembali sampai dia mendapatkan kepuasan atau kemenangan tersebut. Hal ini akan berdampak buruk apabila penggunaannya adalah seorang siswa terutama dari segi akademik maupun sosialnya. Terlebih lagi dewasa ini, banyak bermunculan sarana yang memudahkan siswa untuk memahami cara bermain game *Mobile Legend*, salah satunya yaitu konten video yang berisi tata cara bermain *Mobile Legend* di *youtube*.

*Youtube* merupakan situs video yang menyediakan berbagai informasi berupa gambar bergerak dan bisa diandalkan. Situs ini memang disediakan bagi mereka yang ingin melakukan pencarian informasi video dan menontonnya langsung. Kita juga bisa berpartisipasi mengunggah video ke server *youtube* dan membagikannya ke seluruh dunia.<sup>4</sup>

*Youtube* bisa dikatakan sebagai media penyiaran di zaman modern karena kemunculannya membuat berkurangnya penonton media penyiaran lainnya seperti televisi dan radio. Salah satu alasannya karena pengguna *youtube* lebih senang

<sup>3</sup> Nika Qothrun Nada, *Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Sikap Belajar Siswa Kelas XI MIPA 2 SMAN 1 Taman Sidoarjo*, Skripsi, 2019, h. 2

<sup>4</sup> Adi Baskoro, *Panduan Praktis Searching di Internet*, (Jakarta: PT. Transmedia, 2009),







2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 1. Pengaruh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.<sup>6</sup>

### Konten *Mobile Legends*

Konten yaitu suatu unggahan di media elektronik yang berbentuk gambar, video, tulisan yang bersifat menginformasikan. Post yang informatif akan menginformasikan kepada konsumen mengenai detail produk sehingga bisa memudahkan konsumen tersebut untuk membuat keputusan yang lebih baik.<sup>7</sup> Sedangkan *Mobile Legends* adalah arena game *online* multiplayer game *mobile* yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton. Game ini dirilis di seluruh dunia untuk android pada tanggal 14 Juli 2016 dan kemudian untuk IOS pada tanggal 9 November 2016.<sup>8</sup>

### Youtube

Youtube merupakan situs video yang menyediakan berbagai informasi berupa gambar bergerak dan bisa diandalkan. Situs ini memang disediakan bagi mereka yang ingin melakukan pencarian informasi video dan menontonnya langsung. Kita juga bisa berpartisipasi mengunggah video ke server *youtube* dan membaginya ke seluruh dunia.<sup>9</sup>

### Perilaku

Perilaku menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah tanggapan atau reaksi individu yang terwujud dalam gerakan (sikap), tidak saja badan atau ucapan.<sup>10</sup>

## 5. Siswa

Siswa adalah peserta didik yang dalam hal ini siswa dilihat sebagai seseorang (subjek didik), yang mana nilai kemanusiaan sebagai individu, sebagai

<sup>6</sup> Hasan Alwi, dkk, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka, 2005), h. 849

<sup>7</sup> Amanda Putri Santoso, *Pengaruh Konten Post Instagram Terhadap Online Engagement: Studi Kasus Pada Lima Merek Pakaian Wanita*, Tesis, 2017, h. 78

<sup>8</sup> Ika Qothrun Nada, *Op.Cit*, h. 33

<sup>9</sup> Adi Baskoro, *Op.Cit*, h. 58

<sup>10</sup> Jalaludin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2003), h.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mahluk sosial yang mempunyai identitas moral, harus dikembangkan untuk mencapai tingkatan optimal dan kriteria kehidupan sebagai manusia warga negara yang diharapkan.<sup>11</sup>

### Permasalahan

#### Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat di identifikasikan sebagai berikut :

- a. Apakah ada pengaruh konten *Mobile Legend* (ML) di *Youtube* terhadap perilaku siswa SMAN 12 Pekanbaru?
- b. Seberapa berpengaruh konten *Mobile Legend* (ML) di *Youtube* terhadap perilaku siswa SMAN 12 Pekanbaru?

#### Batasan Masalah

Pembatasan masalah ditujukan agar ruang lingkup penelitian dapat lebih jelas dan terarah sehingga tidak mengaburkan penelitian. Dalam penelitian ini peneliti membatasi masalah dalam beberapa hal yaitu sebagai berikut :

- a. Subjek atau konsumen yang diteliti dalam penelitian ini yaitu siswa SMAN 12 Pekanbaru kelas X-XII yang memainkan game *Mobile Legend* (ML)
- b. Objek dalam penelitian ini yaitu pengaruh konten *Mobile Legend* (ML) di *Youtube* terhadap perilaku siswa SMAN 12 Pekanbaru.

#### Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yakni : Seberapa besar pengaruh konten *Mobile Legend* (ML) di *youtube* terhadap perilaku siswa SMAN 12 Pekanbaru?

<sup>11</sup> Muhaemin, *Pengembangan Kurikulum PAI Islam di Sekolah, Madrasah, dan Perguruan Tinggi*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), h. 12



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

### Tujuan Penelitian

Dari latar belakang dan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, berikut penulis uraikan tujuan yang akan diteliti pada penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh konten *Mobile Legend* (ML) di *youtube* terhadap perilaku siswa SMAN 12 Pekanbaru.

### Kegunaan Penelitian

#### Secara Akademis

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap jurusan Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau.
- 2) Sebagai bahan referensi bagi yang berminat melakukan penelitian yang berhubungan dengan penelitian ini.
- 3) Persyaratan bagi tugas akhir untuk mendapatkan gelar S1 pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Suska Riau.

#### Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan terhadap pembaca mengenai pengaruh konten *Mobile Legend* (ML) di *youtube* terhadap perilaku siswa.

### Sistematika Penulisan

Agar lebih mudah terarah, penulis membuat sistematika penulisan sesuai dengan masing-masing bab. Untuk pengajuan proposal penulis membagi menjadi tiga bab, masing-masing bab terdiri dari beberapa sub-bab yang merupakan penjelasan dari bab tersebut. Adapun susunan sistematika penulisan tersebut adalah sebagai berikut :

#### BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah, penegasan istilah, rumusan masalah, tujuan, kegunaan penelitian dan sistematika penulisan.

#### BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan tentang teori, kajian terdahulu, definisi konseptual variabel dan hipotesis.



### BAB III : METODELOGI PENELITIAN

Didalam bab ini tertera jenis pendekatan, lokasi, sumber data, informasi penelitian teknik pengumpulan data, validasi data dan teknik analisis data.

### DAFTAR PUSTAKA

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang menjiptip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa menandatangani dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### Teori

#### Komunikasi Massa

Pada dasarnya komunikasi massa adalah komunikasi melalui media massa (media cetak dan elektronik). Sebab, awal perkembangannya saja, komunikasi massa berasal dari pengembangan kata *media of mass communication* (media komunikasi massa).<sup>12</sup> Menurut Michael W. Gambel dan Nurudin, definisi komunikasi massa mencakup hal-hal sebagai berikut:

Komunikator dalam komunikasi massa mengandalkan peralatan modern untuk menyebarkan atau memancarkan pesan secara cepat kepada khalayak yang luas dan tersebar. Pesan itu disebarkan melalui media modern seperti surat kabar, majalah, televisi, film atau gabungan diantara media tersebut.

Komunikator dalam komunikasi massa menyebarkan pesan-pesannya bermaksud mencoba berbagi pengertian dengan jutaan orang yang tidak saling kenal atau mengetahui satu sama lain. Anonimitas audience dalam komunikasi massa inilah yang membedakan pula dengan jenis komunikasi yang lain.

Pesan adalah milik publik. Artinya bahwa pesan ini bisa didapatkan dan diterima oleh banyak orang. Karena itu, diartikan milik publik.

Sebagai sumber, komunikator massa biasanya organisasi formal seperti jaringan, ikatan, atau perkumpulan. Dengan kata lain, komunikatornya tidak berasal dari seseorang tetapi lembaga.

- e. Komunikasi massa dikontrol oleh *gatekeeper* (penapis informasi). Artinya pesan-pesan yang disebarkan atau dipancarkan dikontrol oleh sejumlah individu dalam lembaga tersebut sebelum disiarkan lewat media massa.
- f. Umpan balik dalam komunikasi massa sifatnya tertunda. Kalau dalam jenis komunikasi lain, umpan balik bisa bersifat langsung. Misalnya, dalam komunikasi antar personal. Dalam komunikasi ini umpan balik langsung

---

Nurudin, *Pengantar Komunikasi Massa*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), h. 4



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
1. Dilarang menyalin, menduplikasi, atau memperbanyak atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

dilakukan lewat surat kabar tidak bisa langsung dilakukan alias tertunda (*delayed*).<sup>13</sup>

Media massa adalah alat-alat dalam komunikasi yang bisa menyebarkan pesan secara serempak, cepat kepada *audience* yang luas dan heterogen.<sup>14</sup> Definisi komunikasi massa yang paling sederhana dikemukakan oleh Bittner dalam media massa pada sejumlah besar orang (*mass communication is messages communicated through a massa medium to a large number of people*). Dari definisi tersebut dapat diketahui bahwa komunikasi massa itu harus menggunakan media massa.<sup>15</sup>

Menurut Mulyana, komunikasi massa (*mass communication*) adalah komunikasi yang menggunakan media massa, baik cetak (surat kabar, majalah) atau elektronik (radio, televisi), yang dikelola oleh suatu lembaga atau orang yang tersebar yang dilembagakan, yang ditujukan kepada sejumlah besar orang yang tersebar dibanyak tempat, anonym dan heterogen.<sup>16</sup>

Menurut Tamburaka, komunikasi massa adalah proses komunikasi yang dilakukan melalui media massa dengan berbagai tujuan komunikasi dan untuk menyampaikan informasi kepada khalayak luas. Dengan demikian, maka unsur-unsur penting dalam komunikasi massa adalah:<sup>17</sup>

- a. Komunikator
- b. Media massa
- c. Informasi (pesan) massa
- d. *Gatekeeper*
- e. Khalayak (publik)
- f. Umpan balik.

<sup>13</sup> *Ibid*, h. 8

<sup>14</sup> *Ibid*, h. 9

<sup>15</sup> Elvinaro Ardianto, *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2004), h. 3

<sup>16</sup> Deddy Mulyana, *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005), h. 75

<sup>17</sup> Apriadi Tamburaka, *Agenda Setting Media Massa*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), h. 12





2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagai atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Berdasarkan pengertian tentang komunikasi massa yang sudah diemukakan oleh para ahli komunikasi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa komunikasi massa adalah komunikasi yang menggunakan media massa modern (media cetak dan elektronik) dalam penyampaian informasi yang ditujukan kepada sejumlah khalayak (komunikan) heterogen dan anonym sehingga pesan yang sama dapat diterima secara serentak.

Ciri-ciri khusus komunikasi massa menurut Severin dan Tankard yang dikutip Suprpto dalam bukunya “Pengantar Teori Komunikasi” adalah sebagai berikut:

Berlangsung satu arah

Bandingkan dengan komunikasi antar personal yang berlangsung dua arah. Dalam komunikasi massa *feedback* baru akan diperoleh setelah komunikasi berlangsung.

Komunikator pada komunikasi massa melembaga

Informasi yang disampaikan melalui media massa merupakan produk bersama. Seorang komunikator dalam media massa bertindak atas nama lembaga dan nyaris tak memiliki kebebasan individual.

Pesan-pesan bersifat umum

Pesan-pesan yang disampaikan melalui media massa pada umumnya bersifat umum (untuk orang banyak).

Melahirkan keserempakan

Bagaimana kekuatan sebuah radio siaran melalui acara tertentu memaksa pendengarnya untuk secara serempak mendengarkan acara tersebut.

e. Komunikasi komunikasi massa bersifat heterogen

Kemajemukan *audience* komunikasi massa menyebabkan pelaksana komunikasi massa harus benar-benar mempersiapkan semua ide atau informasi yang akan disampaikan sebaik mungkin sebelum disebarluaskan.



©Hak cipta dimiliki UIN Suska Riau  
 UIN Suska Riau  
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Di samping memiliki ciri-ciri khusus, komunikasi massa juga mempunyai fungsi bagi masyarakat. Adapun fungsi komunikasi massa menurut Dominick dan dikutip dalam Ardianto dkk adalah sebagai berikut :<sup>19</sup>

#### *Surveillance* (Pengawasan)

Pengawasan mengacu kepada yang kita kenal sebagai peranan berita dan informasi dari media massa. Media mengambil tempat para pengawal yang mempekerjakan pengawasan.

#### *Interpretation* (Penafsiran)

Media massa tidak hanya menyajikan fakta atau data, tetapi juga informasi beserta penafsiran mengenai suatu peristiwa tertentu. Tujuan penafsiran media ingin mengajak para pembaca atau pemirsa untuk memperluas wawasan dan membahasnya lebih lanjut dalam komunikasi antarpribadi atau komunikasi kelompok.

#### *Linkage* (Pertalian)

Media massa dapat menyatukan anggota masyarakat yang beragam, sehingga membentuk *linkage* (pertalian) berdasarkan kepentingan dan minat yang sama tentang sesuatu.

#### *Transmission of Values* (Penyebaran nilai-nilai)

Fungsi ini juga disebut sosialisasi. Sosialisasi mengacu kepada cara, di mana individu mengadopsi perilaku dan nilai kelompok. Media massa menyajikan penggambaran masyarakat dan dengan membaca, mendengar, dan menonton maka seseorang mempelajari bagaimana khalayak berperilaku dan nilai-nilai apa yang penting.

#### e. *Entertainment* (Hiburan)

Fungsi menghibur dari komunikasi massa tidak lain tujuannya adalah untuk mengurangi ketegangan pikiran khalayak, karena dengan melihat berita-berita ringan atau melihat tayangan-tayangan hiburan di media massa dapat membuat pikiran khalayak segar kembali.

<sup>19</sup> Elvinaro Ardianto, dkk, *Komunikasi Massa: Suatu Pengantar*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2004), h. 15-18



1. Dilarang menyalin, menyalin, atau menyebarkan isi dari artikel ini tanpa izin dari UIN Suska Riau.  
 2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagai atau seluruhnya karena tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Salah satu media massa yang saat ini memiliki dampak besar terhadap kehidupan masa kini yaitu *youtube*. Secara garis besar *youtube* merupakan sebuah situs web video *sharing* (berbagi video) populer dimana para pengguna dapat menonton, dan berbagi klip video secara gratis. Munculnya *youtube* belakangan ini memunculkan persepsi orang dalam bentuk pro dan kontra. Bagi mereka yang pro terhadap fenomena mutakhir *yotube*, mereka memanfaatkan *youtube* sebagai media pembelajaran musik dan disisi lain sebagai sarana menuju popularitas yang instan dan berkembang menjadi “mesin pencetak bintang” melalui popularitas tersebut.:

### **New Media (Media Baru)**

#### **Pengertian New Media**

Denis McQuail mendefinisikan *new media* atau media baru sebagai perangkat teknologi elektronik yang berbeda dengan penggunaan yang berbeda-beda. Media elektronik baru ini mencakup beberapa sistem teknologi seperti: sistem transmisi (melalui kabel atau satelit), sistem miniaturisasi, sistem penyimpanan dan pencarian informasi, sistem penyajian gambar (dengan menggunakan kombinasi teks dan grafik secara lentur), dan sistem pengendalian oleh komputer).<sup>20</sup>

Sifat utama yang membedakan media baru dengan media lama adalah desentralisasi (pengadaan dan pemilihan berita tidak lagi sepenuhnya berada di tangan komunikator), kemampuan tinggi (pengantaran melalui kabel atau satelit mengatasi hambatan komunikasi yang disebabkan oleh pemancar siaran lainnya), komunikasi timbal balik (komunikator dapat memilih, menjawab kembali, menukar informasi dan dihubungkan dengan penerima lainnya secara langsung), kelenturan (fleksibilitas bentuk, isi dan penggunaan).<sup>21</sup>

Rogers dalam Anis Hamidati menguraikan tiga sifat utama yang menandai kehadiran teknologi baru, yaitu *interactivity*, *de-massification*, dan *asynchronous*. *Interactivity* merupakan kemampuan sistem komunikasi baru (biasanya berisi

<sup>20</sup> Denis McQuail, *Teori Komunikasi Massa Suatu Pengantar*, diterjemahkan oleh Agus Dharma dan Amiruddin Ram, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 1987), h. 16

<sup>21</sup> *Ibid*, h. 16-17





1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sebuah komputer sebagai komponennya) untuk berbicara balik (*talk back*) kepada penggunanya. Hampir seperti seorang individu yang berpartisipasi dalam sebuah percakapan. Dalam ungkapan lain, media baru memiliki sifat interaktif yang meningkatnya mendekati sifat interaktif pada komunikasi antarpribadi secara tatap muka. Sifat kedua dari teknologi komunikasi baru adalah *de-massification* atau *de-massification* bersifat massal. Maksudnya, kontrol atau pengendalian sistem komunikasi massa biasanya berpindah dari produsen kepada konsumen media. Sifat yang ketiga adalah *asynchronous*, artinya teknologi komunikasi baru mempunyai kemampuan untuk mengirimkan dan menerima pesan pada waktu-waktu yang dikehendaki oleh setiap individu peserta.<sup>22</sup>

### Fungsi New Media

Media baru memiliki fungsi sebagai berikut :

- 1) Berfungsi menyajikan arus informasi yang dapat dengan mudah dan cepat diakses dimana saja dan kapan saja sehingga memudahkan seseorang memperoleh sesuatu yang dicari atau dibutuhkan yang biasanya harus mencari langsung dari tempat sumber informasinya.
- 2) Sebagai media transaksi jual beli. Kemudahan memesan produk melalui fasilitas internet ataupun menghubungi *customer service*.
- 3) Sebagai media hiburan. Contohnya: *game online*, jejaring sosial, streaming video, dan lain sebagainya.
- 4) Sebagai media komunikasi yang efisien. Penggunaannya dapat berkomunikasi dengan siapapun tanpa terkendala jarak dan waktu bahkan dapat melakukan *video conference*.
- 5) Sebagai sarana pendidikan dengan adanya *e-book* yang mudah dan praktis. Bagi mahasiswa dan pelajar penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan, proses pembelajaran menjadi jelas dan menarik, lebih interaktif, efisiensi waktu dan tenaga, memungkinkan proses belajar

<sup>22</sup>Anis Hamidati, *Komunikasi 2.0 Teoritis dan Implikasi*, (Yogyakarta: Mata Padi Pressindo, 2011), h. 7-8



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengemukakan sumbernya.  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bisa dilakukan dimana saja dan mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.<sup>23</sup>

### Jenis Media Baru

Perkembangan teknologi yang sebelumnya berupa media tradisional menjadi media baru telah dilengkapi dengan teknologi digital. Tumbuhnya penguasaan telekomunikasi modern ini terdiri dari komputer dan jaringan penyiaran. Masyarakat mulai dihadapkan pada gaya baru pemrosesan dan penyebaran digital informasi, internet, www (*world wide web*), dan fitur multimedia.<sup>24</sup>

Media sosial seperti *Facebook, Twitter, Instagram, Path*, dan *Youtube* merupakan jenis-jenis media baru yang termasuk dalam kategori *online* media. Jenis-jenis media baru ini memungkinkan orang biasa berbicara, berpartisipasi, berbagi dan menciptakan jejaring secara *online*. Selain itu, masih ada jenis *new media* lainnya seperti komputer atau *notebook, DVD, VCD, Portable media player, Smartphone, Video game* dan *Virtual reality*.<sup>25</sup>

### Youtube

*Youtube* perusahaan yang mengumpulkan koleksi *user generated content*, memuat ribuan film pendek dan episode televisi, dan ratusan film *full-length*. Melayan lebih dari dua miliar video perhari, telah menjadi pemimpin yang jelas dalam berbagai video *online*. Menurut Budiargo, *youtube* adalah video *online* dan yang utama dari kegunaan situs ini ialah sebagai media untuk mencari, melihat dan berbagi video yang asli ke dan dari segala penjuru dunia melalui suatu *web*.<sup>26</sup>

*Youtube* terutama memperoleh pendapatan dengan menjual iklan pada halaman homepage dan pencarian hasil-hasilnya, serta dalam videonya. Situs ini memungkinkan pengguna mengunggah, menonton, dan berbagi video. Perusahaan

<sup>23</sup>Lia Herliani, "Analisis Pemanfaatan Situs Jejaring Sosial Facebook Sebagai Media Promosi Anggota BUSAM (Bubuhan Samarinda)", eJournal Ilmu Komunikasi, Vol. 3. No. 4, 2015, h. 28

<sup>24</sup>Rahma Sugihartati, *Perkembangan Masyarakat Informasi dan Teori Sosial Kontemporer*, (Jakarta: Kencana, 2014), h. 87

<sup>25</sup>Anis Hamidati, Op.Cit, h. 13

<sup>26</sup>Dian Budiargo, *Berkomunikasi ala Net Generation*, (Jakarta: Elex Media Komputindo Kompas Gramedia, 2015), h. 47



2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

ini berkantor pusat di San Bruno, California. Perusahaan ini didirikan pada tahun 2005 oleh Steve Chan (CTO mantan) dan Chad Hurley (mantan CEO). *Youtube* ini adalah anak perusahaan dari internet pencari raksasa Google. Pada November 2006, *Youtube*, LLC dibeli oleh Google dengan nilai US\$1,65 miliar dan resmi beroperasi sebagai anak perusahaan Google.

Perusahaan *youtube* berkantor pusat di San Bruno, California, dan memakai teknologi Adobe Flash Video dan HTML5 untuk menampilkan berbagai macam konten video buatan pengguna, termasuk klip film, klip TV, dan video musik. Selain itu ada pula konten amatir seperti blog video, video orisinal pendek, dan video pendidikan. *Youtube* berawal sebagai perusahaan teknologi rintisan yang didanai oleh investasi senilai \$11,5 juta dari Sequoia Capital antara November 2005 dan April 2006. Kantor pertama *youtube* terletak di atas sebuah pizzeria dan restoran Jepang di San Mateo, California. Nama domain [www.youtube.com](http://www.youtube.com) aktif pada 14 Februari 2005 dan situs ini dikembangkan pada bulan-bulan berikutnya.

Video pertama di *youtube* berjudul Me at the zoo. Video ini menampilkan sendiri pendamping Jawed Karim di San Diego Zoo. Video ini diunggah pada tanggal 23 April 2005 dan masih ada sampai sekarang di situs ini. *Youtube* menawarkan uji beta pada Mei 2005, enam bulan sebelum peluncuran resmi pada November 2005. Pertumbuhan situs ini meroket dan pada bulan Juli 2006, perusahaan ini mengumumkan bahwa lebih dari 65.000 video diunggah setiap harinya dan situs ini menerima 100 juta kunjungan video perhari.

Kebanyakan konten di *youtube* diunggah oleh individu, meskipun perusahaan-perusahaan media seperti CBS, BBC, Vevi, Hulu dan organisasi lain sudah mengunggah material mereka ke situs ini sebagai bagian dari program kemitraan *youtube*. Pengguna tak terdaftar dapat menonton video, sementara pengguna terdaftar dapat mengunggah video dalam jumlah tak terbatas.

*Youtube* dikenal dengan slogan: *Broadcast Yourself*, yang merupakan situs video sharing yang menyediakan berbagai informasi berupa audio-visual. Prakoso Kukuh mengatakan “Pada tahun 2011, *youtube* menduduki peringkat pertama untuk situs video *sharing*. Eksistensi situs ini yang mampu menarik perhatian





2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagai atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

masyarakat luas membuat Google Inc berani membeli *youtube* senilai US\$ 1,65 miliar pada tahun 2006<sup>27</sup>.

Dengan banyaknya pengguna *youtube* di Indonesia menimbulkan fenomena baru, kegemaran tersebut dapat menciptakan penghasilan baru bagi pengguna *youtube* tersebut. *Youtube* merupakan suatu wadah untuk menciptakan suatu popularitas baru dengan bertujuan untuk mendapatkan suatu keuntungan. Tidak sedikit para artis televisi berpindah haluan menjadi artis *youtube* dikarenakan *youtube* lebih diminati oleh masyarakat daripada televisi, hal ini sesuai dengan slogan dari *youtube* itu sendiri yaitu “*youtube* lebih dari sekedar TV”. Keuntungan yang didapatkan di dalam *youtube* dapat berupa suatu popularitas yang mudah membuat *youtube* menjadi salah satu lahan pekerjaan baru yang diciptakan secara tidak sengaja atau secara kebetulan, karena pada dasarnya para pelaku usaha di media sosial *youtube* hanya melakukan kegemarannya saja namun kegemaran itu dapat memunculkan penghasilan didalamnya.

*Youtuber* merupakan sebutan bagi para pemilik akun *youtube* yang aktif mengunggah video di *youtube* tersebut. *Youtuber* dapat berbentuk orang pribadi atau individu, kelompok ataupun perusahaan besar yang menggunakan *youtube* sebagai media untuk memperkenalkan dirinya baik barang atau jasa yang diperjualbelikan. Tidak sedikit *youtuber* yang menyebut dirinya sebagai *influencer marketing* yang bekerja pada bidang memasarkan suatu barang atau jasa di media sosial khususnya *youtube*. Syarat menjadi *influencer marketing* menurut IDN Times adalah minimal memiliki *followers* aktif sejumlah 3000 sudah dapat dikatakan sebagai seorang *influencer marketing*.<sup>28</sup>

*Youtube* memfasilitasi penggunaannya untuk mengunggah video dan bisa diakses oleh pengguna lain di seluruh dunia secara gratis. Dikarenakan hal ini membuat popularitas *youtube* menjadi lebih meningkat karena menambah variasi di setiap tampilannya. Tidak ada pembatasan durasi yang diberikan oleh *youtube* membuat nilai tambah bagi *youtube* dibandingkan dengan media sosial lainnya

<sup>27</sup>Kukuh Prakoso, *Lebih Kreatif Dengan Youtube*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2009), h. 45  
<sup>28</sup>Rosa Folia, *Ingin Jadi Influencer Marketing? Begini syarat dan hitung-hitungannya*, <https://news.idntimes.com>. Di akses pada tanggal 26 Maret 2020



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

seperti Instagram. dapat diketahui bahwa durasi pengunggahan video di dalam Instagram hanya sekitar 1 menit saja, hal ini diyakini tidak efektif dalam melakukan proses pemasaran suatu produk ataupun jasa karena durasi yang begitu singkat, sehingga banyak masyarakat yang lebih memilih *youtube* sebagai media yang dipilih. Selain itu *youtube* juga merupakan sarana mencari informasi dengan lebih mudah karena metode video yang digunakan dan dapat lebih mudah dan diterima oleh masyarakat luas.<sup>29</sup>

### Perilaku

#### Pengertian Perilaku

Perilaku adalah suatu kegiatan atau aktivitas organisme yang mempunyai bentangan yang sangat luas, mencakup: berjalan, berbicara, bereaksi, berpakaian dan lain sebagainya. Bahkan kegiatan internal (*internal activity*) seperti berifikir, persepsi dan emosi juga merupakan perilaku manusia. Perilaku merupakan faktor terbesar kedua setelah faktor lingkungan yang mempengaruhi kesehatan individu, kelompok atau masyarakat.<sup>30</sup>

Dalam wikipedia disebutkan perilaku manusia adalah sekumpulan perilaku yang dimiliki oleh manusia dan dipengaruhi oleh adat, sikap, emosi, nilai, etika, kekuasaan, persuasi, dan atau genetika. Perilaku seseorang dikelompokkan ke dalam perilaku wajar, perilaku dapat diterima, perilaku aneh, dan perilaku menyimpang. Dalam sosiologi, perilaku dianggap sebagai sesuatu yang tidak ditujukan kepada oranglain dan oleh karenanya merupakan suatu tindakan sosial manusia yang sangat mendasar. Sedangkan perilaku menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah tanggapan atau reaksi individu yang terwujud dalam gerakan (sikap), tidak saja badan atau ucapan.

Perilaku adalah suatu perbuatan atau aktivitas atau sembarang respons baik itu reaksi, tanggapan, jawaban, atau isu balasan yang dilakukan oleh suatu organisme. Secara khusus pengertian perilaku adalah bagian dari satu kesatuan

<sup>29</sup> Siti Aisyah, "Video Blog Sebagai Media Represntasi Diri Vlogger di Kota Makassar".  
<sup>30</sup> LTA S-1 Kearsipan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Hassanuddin, 2017  
 Hana Utami, *Teori dan Pengukuran Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Manusia*, (Yogyakarta: Nuha Medika, 2010), h. 53



2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumbernya.  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

pola reaksi.<sup>31</sup> Sementara itu menurut Walgito, perilaku adalah suatu aktivitas yang mengalami perubahan dalam diri individu. Perubahan itu didapat dalam segi kognitif, afektif dan dalam segi psikomotorik.<sup>32</sup>

Menurut Rakhmat karakteristik perilaku dapat diklasifikasikan dalam 3 komponen yakni sebagai berikut:<sup>33</sup>

1) Komponen kognitif, yaitu aspek intelektual yang berkaitan dengan apa yang diketahui oleh manusia. Komponen kognitif merupakan representasi apa yang dipercayai oleh individu. Ini dapat berupa pengetahuan, pandangan, keyakinan, atau hal lain yang berhubungan dengan bagaimana orang berpersepsi.

2) Komponen afektif, yakni aspek emosional dari faktor sosiopsikologis. Komponen afektif merupakan perasaan yang menyangkut aspek emosional terhadap objek. Objek dirasakan sebagai sesuatu yang menyenangkan atau tidak, berkualitas baik atau buruk, dan lain-lain.

3) Komponen konatif, adalah aspek visional yang berhubungan dengan kebiasaan atau kemauan bertindak. Komponen konatif adalah kecenderungan tindakan seseorang, baik positif maupun negatif. Komponen ini berisi tendensi untuk bertindak atau untuk bereaksi sesuatu dengan cara tertentu.

Menurut Skinner sebagaimana dikutip oleh Notoatmodjo, perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap rangsangan dari luar (stimulus).<sup>34</sup> Perilaku terjadi melalui proses adanya stimulus terhadap organisme, dan kemudian organisme tersebut merespon, maka teori Skinner ini disebut teori S-O-R (Stimulus-Organisme-Respons). Teori Skinner ini menjelaskan ada dua jenis respon yakni:

1) *Respondent respons* atau *refleksif*, adalah respon yang ditimbulkan oleh rangsangan-rangsangan tertentu. Rangsangan-rangsangan semacam ini

J. P. Chaplin, *Kamus Lengkap Psikologi*, Penerjemah: Kartini Kartono, (Jakarta: PT. RajaGrafindo persada, 1999), h. 53

Bimo Walgito, *Bimbingan dan Konseling (Studi dan Karir)*, (Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2005), h. 168

Jalaludin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2003), Hal

26  
 Soekidjo Notoatmodjo, *Ilmu Perilaku Kesehatan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 21





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

disebut *electing stimuli*, karena menimbulkan respon-respon yang *relative* tetap.

*Operant respons* atau *instrumental respons*, adalah respon yang timbul dan berkembangnya kemudia diikuti oleh stimuli atau rangsangan yang lain. perangsang yang lin ini disebut *reinforcing stimuli* atau *reinforce*, karena berfungsi untuk memperkuat respons. Berdasarkan teori S-O-R tersebut, maka perilaku manusia dikelompokkan menjadi dua, yaitu:

a) Perilaku tertutup (*covert behavior*)

Perilaku tertutup terjadi apabila respons terhadap stimuli tersebut masih belum dapat diamati oranglain (dari luar) secara jelas. Respon seseorang masih terbatas dalam bentuk perhatian, perasaan, persepsi, pengetahuan dan sikap terhadap stimulus yang bersangkutan.

b) Perilaku terbuka (*overt behavior*)

Respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk tindakan nyata atau terbuka. Respon terhadap stimulus tersebut sudah jelas dalam bentuk tindakan atau praktik yang dengan mudah dapat diamati atau dengan mudah dipelajari.

### Batasan Perilaku Manusia

Bloom membedakan perilaku dalam tiga domain perilaku yang dikutip dalam Wardiah, yaitu kognitif (*cognitive*), afektif (*affective*), dan psikomotor (*psychomotor*). Ada tiga ranah perilaku, diantaranya:<sup>35</sup>

1) Pengetahuan (*knowledge*)

Merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang (*overt behaviour*). Pengetahuan sendiri memiliki arti hasil dari mengetahui yang terjadi setelah seseorang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu.

2) Sikap (*attitude*)

Sikap merupakan predisposisi tindakan suatu perilaku atau bisa diartikan sebagai reaksi atau respons yang masih tertutup dari seseorang

<sup>35</sup> Lasmi M Wardiah, *Teori Perilaku dan Budaya Organisasi*, (Bandung: Pustaka Setia, 2016), h. 6-19



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
© Hak Cipta dimiliki UIN Suska Riau  
State Islamic University of Sultan Yarif Kasim Riau
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

terhadap suatu stimulus atau objek. Sedangkan menurut Newcom, salah seorang psikolog sosial, sikap merupakan kesiapan atau kesediaan untuk bertindak, dan bukanlah pelaksanaan motif tertentu. Sikap adalah sebuah reaksi terbuka atau aktivitas tapi predisposisi perilaku (tindakan) atau reaksi tertentu.

Tindakan (*practice*)

Merupakan berbagai kecenderungan untuk bertindak dari segi praktik. Sikap belum tentu terwujud dalam bentuk tindakan. Untuk mewujudkan sikap menjadi tindakan, diperlukan suatu kondisi yang memungkinkan, seperti fasilitas dan sarana prasarana.

### Kajian Terdahulu

Terdapat beberapa kajian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini antara lain yaitu :

Dori Silviani Br. Sitorus, dengan judul “Pengaruh Content Youtube Channel Acep Gates terhadap Opini Subscriber Tentang Odha”, JOM FISIP Vol. 6: Edisi II Juli-Desember 2019, Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *content youtube channel Acep Gates* terhadap opini *subscriber* tentang Odha. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu kuantitatif dan jenis yang digunakan adalah metode eksplanasi. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 400 orang, sedangkan teknik pengumpulan datanya menggunakan kuesioner yang disebarakan melalui *link google docs*. Hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh sebesar 40,6% antara *content youtube channel Acep Gates* terhadap opini subscriber tentang ODHA dengan kategori sedang. Persamaan penelitian ini dapat dilihat dari kajian konseptual, metode penelitian serta teknik analisis datanya. Sedangkan perbedaannya adalah dapat dilihat pada teori yang digunakan dalam masing-masing variabel.

2. Mei Kartikasari, dengan judul “Pengaruh Konten Youtube Tutorial *Make Up Back To School* terhadap Perbedaan Perilaku Imitasi Siswa Madrasah Aliyah



© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
 Site Islami UIN Syarif Hidayatullah Jakarta  
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Negeri Se-Jakarta Barat”. Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta 2018. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh konten tutorial *make up back to school* terhadap perbedaan perilaku imitasi pada aspek atensi, retensi, dan reproduksi siswa MAN se-Jakarta Barat. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket. Jenis angket dalam penelitian ini adalah angket tertutup. Sampel pada penelitian ini berjumlah sebanyak 96 orang. Hasil penelitian ini menunjukkan tidak terdapat perbedaan pada aspek atensi dan retensi dengan hasil signifikansi 0,210 untuk atensi dan 0,164 untuk retensi. Sedangkan pada aspek reproduksi motorik terdapat perbedaan. Setelah diuji menggunakan Uji Mann Whitney U Test, perbedaan tersebut terdapat pada kelompok MAN 1 dengan MAN 16, MAN 1 dengan MAN 17, MAN 12 dengan MAN 16, dan MAN 12 dengan MAN 17. Persamaannya pada penelitian ini dapat dilihat dari konsep penelitian yakni mengenai konten youtube. Sedangkan perbedaannya dapat dilihat dari objek penelitian, teori serta teknik pengujian.

### Definisi Konseptual dan Konsep Operasional

Konsep adalah penggambaran secara tepat fenomena yang hendak diteliti yakni istilah dan defenisi yang digunakan untuk menggambarkan secara abstrak kejadian, keadaan, kelompok atau individu yang menjadi pusat perhatian ilmu sosial. Dalam pengertian ilmiah, konsep harus memiliki kriteria yang tepat dalam menjelaskan variabel penelitian.<sup>36</sup>

Menurut Sugiyono,<sup>37</sup> pengertian Operasional Variabel adalah: “segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi hal tersebut kemudian ditarik kesimpulan”.

Agar penulisan ini lebih terarah dan dapat dilaksanakan dilapangan melalui metode yang ada dan nantinya bisa dijadikan tolak ukur dalam penelitian. Penulis menindak lanjutkan definisi konsep operasional yang jelas dan spesifik

<sup>36</sup> Achmat Kriyantono, *Teknis Praktis Riset Komunikasi* (Jakarta : Kencana, 2006), h. 58

<sup>37</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2010),





untuk mempermudah pembaca dalam memahami dan mengkaji penelitian ini.

Adapun konsep operasional variabel dalam penelitian ini yakni sebagai berikut :

### Variabel Independent (X)

Variabel independent atau variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan/timbulnya variabel terikat (*dependent*). Variabel *independent* dalam penelitian ini adalah Konten *Mobile Legend* di *Youtube*. Untuk mengetahui pengaruh dari Konten *Mobile Legend* di *Youtube* dapat diukur melalui beberapa indikator yakni: Frekuensi, Durasi, dan Atensi. Adapun penjelasan dari frekuensi, durasi, dan atensi dapat dilihat sebagai berikut

- a. Frekuensi, berkaitan dengan pengumpulan data khalayak tentang seberapa sering khalayak menonton konten *mobile legend* di *youtube*.
- b. Durasi, berkaitan dengan berapa lama khalayak mengkonsumsi media tersebut (beberapa jam sehari), atau seberapa lama waktu yang dihabiskan oleh khalayak untuk mengkonsumsi konten *mobile legend* di *youtube* tersebut.
- c. Atensi, berkaitan dengan tingkat perhatian khalayak terhadap konten *mobile legend* di *youtube*.

### Variabel Dependent (Y)

Variabel *dependent* Merupakan variabel yang dipengaruhi atau variabel yang menjadi akibat karena adanya variabel *independent*. Variabel *dependent* dalam penelitian ini adalah Perilaku siswa. Perilaku siswa memiliki indikator yakni : pengetahuan, sikap dan tindakan.

- a. Pengetahuan (*knowledge*), merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang (*overt behaviour*). Pengetahuan sendiri memiliki arti hasil dari mengetahui yang terjadi setelah seseorang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu.
- b. Sikap (*attitude*), merupakan predisposisi tindakan suatu perilaku atau bisa diartikan sebagai reaksi atau respons yang masih tertutup dari seseorang terhadap suatu stimulus atau objek.



- c. Tindakan (*practice*), merupakan berbagai kecenderungan untuk bertindak dari segi praktik. Sikap belum tentu terwujud dalam bentuk tindakan. Untuk mewujudkan sikap menjadi tindakan, diperlukan suatu kondisi yang memungkinkan, seperti fasilitas dan sarana prasarana.

**Tabel 2.1**  
**Konsep Operasional Variabel**

Variabel	Indikator	Sub Indikator
Konten Mobile Legend di Youtube (X)	1. Frekuensi	Merupakan tingkat keseringan khalayak diterpa konten <i>mobile legend</i> di <i>youtube</i>
	2. Durasi	Merupakan lamanya waktu yang dibutuhkan khalayak dalam menonton konten <i>mobile legend</i> di <i>youtube</i>
	3. Intensitas	Merupakan tingkat perhatian khalayak terhadap konten <i>mobile legend</i> di <i>youtube</i>
Perilaku Siswa (Y)	1. Pengetahuan	Terjadi setelah seseorang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu
	2. Sikap	Diartikan sebagai reaksi atau respons yang masih tertutup dari seseorang terhadap suatu stimulus atau objek
	3. Tindakan	Berbagai kecenderungan untuk bertindak dari segi praktik

#### D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban yang bersifat sementara terhadap rumusan masalah. Hipotesis adalah pendapat yang kurang, maksudnya bahwa hipotesis ini merupakan pendapat atau pernyataan yang masih belum tentu kebenarannya, masih harus diuji lebih dulu dan karenanya bersifat sementara atau dugaan awal.<sup>38</sup>

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu :

Ha Terdapat pengaruh yang signifikan antara konten *Mobile Legend* (ML) di *youtube* terhadap perilaku siswa di SMAN 12 Pekanbaru.

H0 Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara konten *Mobile Legend* (ML) di *youtube* terhadap perilaku siswa di SMAN 12 Pekanbaru.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Melihat dari tujuan permasalahan yang diteliti yaitu untuk mengetahui bentuk pengaruh konten *Mobile Legend* (ML) di *Instagram* terhadap perilaku siswa SMAN 12 Pekanbaru, maka bentuk penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian deskriptif kuantitatif.

Riset kuantitatif adalah riset yang menggambarkan atau menjelaskan suatu masalah yang hasilnya dapat digeneralisasikan. Dengan demikian tidak terlalu mementingkan kedalaman data atau analisis. Periset lebih mementingkan aspek keluasan data sehingga data atau hasil riset dianggap merupakan representasi dari seluruh populasi<sup>39</sup>. Sedangkan jenis pendekatan yang digunakan adalah jenis deskriptif yaitu periset menghubungkan atau mencari sebab akibat antara dua (lebih) konsep variabel yang akan diteliti. metode yang digunakan adalah metode survey, yaitu metode riset dengan menggunakan kuesioner sebagai instrumen pengumpulan datanya.

#### B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di SMAN 12 Pekanbaru Jl. Garuda Sakti No.3, Simpang Baru, Kecamatan Tampan, Kota Pekanbaru, Riau. Sementara waktu penelitian dimulai pada bulan Maret – September 2020.

#### C. Populasi dan Sampel

##### 1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek atau fenomena yang diriset. Kumpulan objek riset bisa berupa orang, organisasi, kata-kata dan kalimat, simbol-simbol nonverbal, surat kabar, radio, televisi, iklan, dan lainnya.<sup>40</sup> Populasi dalam penelitian ini adalah Siswa SMAN 12 Pekanbaru Kelas X, XI dan XII yang berjumlah 374 siswa.

<sup>39</sup> Rachmat Kriyantono, *Tekhnis Praktis: Riset Komunikasi* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006), h. 55

<sup>40</sup> *Ibid*, h. 153





## 2. Sampel

Sampel adalah bagian atau sejumlah cuplikan tertentu yang diambil dari suatu populasi dan diteliti secara rinci. Sampel adalah sub kelompok atau bagian dari populasi. Dengan demikian, dengan mempelajari sampel peneliti akan mampu menarik kesimpulan yang dapat direalisasi terhadap (atau dapat mewakili) populasi penelitian.<sup>41</sup>

Untuk memudahkan periset, jika jumlah populasi diketahui maka untuk menentukan ukuran sampel yang cukup besar dari suatu populasi maka digunakan rumus Slovin. Rumusnya adalah:

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

Keterangan:

$n$  = ukuran sampel

$N$  = ukuran populasi

$e$  = kelonggaran ketidak telitian karena kesalahan pengambilan sampel yang akan ditolerir, 10%, kemudian  $e$  in dikuadratkan.

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

$$n = \frac{374}{1 + \{374 (0,1)^2\}}$$

$$n = \frac{374}{1 + \{374 (0,01)\}}$$

$$n = \frac{374}{1 + \{3,74\}}$$

$$n = \frac{374}{4,74}$$

$n = 98,8$  maka, dibulat kan menjadi 99 responden.

<sup>41</sup>Haryadi Sarjono, *SPPS VS LISREL Sebuah Pengantar Publikasi Untuk Riset*, (Salemba Empat), 21



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dilarang menyalin, mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengemukakan sumbernya.  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sampling purposif (*purposive sampling*). Teknik ini mencakup orang-orang yang diseleksi atas dasar kriteria-kriteria tertentu yang dibuat periset berdasarkan kriteria tersebut tidak dijadikan sebagai sampel.<sup>42</sup> Berdasarkan pengukuran di atas diketahui bahwa responden pada penelitian ini berjumlah 99 orang, adapun kriteria yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu siswa yang bermain *Mobile Legends* baik pria maupun wanita.

#### D. Teknik Pengumpulan Data

##### Kuesioner (survei)

Kuesioner adalah daftar pertanyaan yang harus diisi oleh responden. Disebut juga angket. Kuesioner bisa dikirim melalui pos atau periset mendatangi secara langsung responden<sup>43</sup>. Survey adalah metode riset dengan menggunakan kuesioner sebagai instrumen untuk pengumpul datanya. Tujuannya untuk memperoleh informasi sejumlah responden yang dianggap mewakili populasi tertentu. Dalam survei proses pengumpulan data dan analisis data sosial bersifat sangat terstruktur dan mendetail melalui kuesioner sebagai instrumen pertama untuk mendapatkan informasi dari sejumlah responden yang diasumsikan mewakili populasi secara spesifik<sup>44</sup>. Kuesioner dalam penelitian ini menggunakan jawaban skala *likert*, yang mana responden menjawab sesuai kriteria yang ditentukan yakni : Sangat setuju (SS), Setuju (S), Kurang setuju (KS), Tidak setuju (TS), dan Sangat tidak setuju (STS). Masing-masing kriteria jawaban memiliki nilai skor yang digambarkan dalam tabel berikut :

**Tabel 3.1**  
**Skala Likert**

No	Kriteria Jawaban	Nilai Skor
1	Sangat Setuju	5
2	Setuju	4
3	Kurang Setuju	3
4	Tidak Setuju	2
5	Sangat Tidak Setuju	1

<sup>42</sup>Rachmat Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, (Jakarta : Kencana Prenada media Group, 2006), h. 158

<sup>43</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis*, (Bandung : Alfabeta, 2012), h. 97

<sup>44</sup>*Ibid*, h. 39



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
 1. Dilarang menjiplak sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumbernya.  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data kemudian ditelaah. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi profil SMAN 12 Pekanbaru serta foto penyebaran kuesioner.

### Uji Validitas

#### Uji Validitas Data

Uji validitas adalah ketepatan atau kecermatan suatu instrumen dalam mengukur apa yang ingin diukur. Uji validitas diperoleh dengan cara mengkorelasi setiap skor indikator dengan total skor indikator variabel. Kemudian hasil korelasi dibandingkan dengan nilai kritis 0,30. Uji validitas diperoleh dengan cara mengkorelasi setiap skor indikator dengan nilai kritis pada taraf signifikan 0,05. Pengukurann dikatakan valid jika mengukur tujuannya dengan nyata dan benar. Pengambilan keputusan dalam uji validitas yakni sebagai berikut :

Jika  $R_{hitung} > R_{tabel}$  (uji 2 sisi dengan sig. 0,05) maka instrumennya atau item-item pernyataan berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan valid)

Jika  $R_{hitung} < R_{tabel}$  (uji 2 sisi dengan sig. 0,05) maka instrumennya atau item-item pernyataan tidak berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan tidak valid)

#### Uji Reliabilitas Data

Uji reabilitas adalah untuk mengetahui konsisten alat ukur, apakah alat pengukur yang digunakan dapat diandalkan dan tetap konsisten jika pengukuran tersebut diulang. Untuk uji reabilitas digunakan Teknik Alpha Cronbach, dimana suatu instrument dapat dikatakan handal (*reliable*) bila memiliki koefesien keandalan atau Alpha sebesar 0,60 atau lebih.<sup>45</sup>

<sup>45</sup> Riduan, *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula* (Bandung: Alfabeta, 2004), h. 71-95





## F. Teknik Analisis Data

Untuk mendapatkan hasil penelitian mengenai pengaruh konten *Mobile Legend* (ML) di *youtube* terhadap perilaku siswa SMAN 12 Pekanbaru, maka analisis yang penulis gunakan pada penelitian ini adalah analisis deskriptif dan regresi linear sederhana.

### Analisis Deskriptif

Dalam penelitian ini penulis menggunakan analisis deskriptif atas variabel independen dan dependen yang selanjutnya dilakukan pengklasifikasian terhadap jumlah total skor responden. Analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan tentang ciri-ciri responden dan variabel penelitian. Menurut Sugiyono Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisa data dengan mendeskripsikan atau menggunakan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.<sup>46</sup>

Dari jumlah skor jawaban responden yang diperoleh kemudian disusun kriteria penilaian untuk setiap item pernyataan. Untuk mendeskripsikan data pada setiap variabel penelitian dilakukan dengan menyusun tabel distribusi frekuensi untuk mengetahui apakah tingkat perolehan nilai (skor) variabel penelitian masuk kedalam kategori: sangat baik, baik, cukup baik, tidak baik dan sangat tidak baik. Untuk menetapkan nilai rata-rata dilakukan penjumlahan dari setiap hasil indikator yang digunakan dan kemudian dibagi dengan jumlah total indikator yang ada dengan menggunakan rumus:

$$N = \frac{\text{Jumlah Nilai}}{\text{Banyaknya Data}}$$

Kemudian rentang skala tersebut digunakan sebagai rentang skala untuk pengambilan keputusan dari analisis tersebut. Hal ini dapat dilihat dari gambar berikut

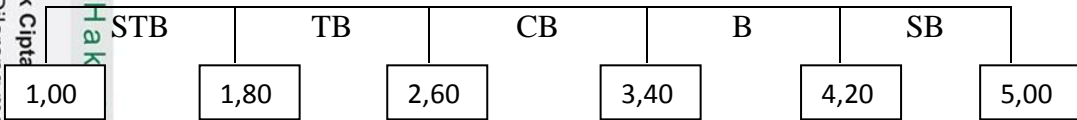
1. Dilaksanakan dengan cara sebagai berikut:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Gambar 3.1**  
**Skala Keputusan Analisis Deskriptif**



**Sumber: Sugiyono (2013:350)**

Berdasarkan tabel dan gambar di atas dapat dijelaskan apabila perolehan nilai berada diantara 1,00 – 1,80 maka tanggapan responden berada dalam kriteria sangat tidak baik, apabila perolehan nilai berada diantara 1,81 – 2,60 maka tanggapan responden berada dalam kriteria tidak baik. Kriteria cukup baik yaitu 2,61 – 3,40, kriteria baik yaitu 3,41 – 4,20 dan untuk kriteria sangat baik berada dalam rentang skala 4,21 – 5,00.<sup>47</sup>

### **Analisis Regresi Linear Sederhana**

Teknik analisis data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu regresi linear sederhana. Analisis regresi linier sederhana adalah hubungan secara linear antara satu variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y). Analisis ini digunakan untuk mengetahui arah hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen apakah positif atau negatif dan untuk memprediksi nilai dari variabel dependen apabila nilai variabel independen mengalami kenaikan atau penurunan. Data yang digunakan biasanya berskala interval atau rasio.

Rumus regresi linear sederhana sebagai berikut:

$$Y = a + b X$$

Keterangan : Y = Variabel yang diramalkan (dependent variabel)

X = variabel yang diketahui (independent variabel)

a = Besarnya nilai Y pada saat nilai X = 0

b = Besarnya perubahan nilai Y apabila X bertambah satu satuan.



## G. Uji Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban yang bersifat sementara terhadap rumusan masalah. Hipotesis adalah pendapat yang kurang, maksudnya bahwa hipotesis ini merupakan pendapat atau pernyataan yang masih belum tentu kebenarannya, masih harus diuji lebih dulu dan karenanya bersifat sementara atau dugaan awal.<sup>48</sup>

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu  $H_a$  (Terdapat pengaruh yang signifikan antara konten *Mobile Legend* (ML) di youtube terhadap perilaku siswa SMAN 12 Pekanbaru),  $H_0$  (Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara konten *Mobile Legend* (ML) di youtube terhadap perilaku siswa SMAN 12 Pekanbaru). Untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini peneliti menggunakan uji  $T_{hitung}$  dan koefisien determinasi.

### Uji $T_{hitung}$

Digunakan untuk menguji pengaruh secara parsial (pervariabel) terhadap variabel tergantungnya. Apakah variabel tersebut memiliki pengaruh yang berarti terhadap variabel tergantungnya atau tidak.

Kreteria pengujian:

- Jika nilai  $t \geq t$  tabel atau  $p$  value  $< \alpha$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dengan kata lain variabel independen berpengaruh secara parsial terhadap variabel dependen.
- Jika nilai  $t \leq t$  tabel atau  $p$  value  $> \alpha$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak dengan kata lain variabel independen tidak berpengaruh secara parsial terhadap variabel dependen.

### 2. Koefisien Determinasi

Menurut Santoso dan Ashari, Koefisien determinasi ( $R^2$ ) digunakan untuk mengetahui seberapa besar hubungan dari beberapa variabel dalam pengertian yang lebih jelas. Koefisien determinasi akan menjelaskan seberapa besar perubahan atau variasi suatu variabel bisa dijelaskan oleh perubahan atau variasi pada variabel yang lain. Nilai koefisien ini antara 0 dan 1, jika hasil lebih mendekati angka 0 berarti kemampuan variabel-variabel independen dalam

<sup>48</sup>Rachmat Kriyantono, *Teknis Praktis Riset Komunikasi* (Jakarta : Kencana, 2006), h. 28





UIN SUSKA RIAU

menjelaskan variasi variabel amat terbatas. Tapi jika hasil mendekati 1 berarti variabel independen memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi variabel dependen.<sup>49</sup> Adapun interpretasi koefisien determinasi tersebut yakni sebagai berikut :

**Tabel 3.2**  
**Interprestasi Nilai r**

Nilai korelasi	Keterangan
0	Tidak Ada Pengaruh
0.00-0.199	Pengaruh Sangat Rendah
0.20-0.399	Pengaruh Rendah
0.40-0.599	Pengaruh Sedang
0.60-0.799	Pengaruh Kuat
0.80-1.000	Pengaruh Sangat Kuat

Sumber: Sugiyono (2012:260)

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

<sup>49</sup> Budi Purbayu Santosa dan Ashari, *Analisis Statistik Dengan Microsoft Excel & SPSS*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2005), h. 125

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB IV GAMBARAN UMUM

### A. Sejarah Ringkas Berdirinya SMAN 12 Pekanbaru.

#### 1. Latar belakang.

SMAN 12 berdiri sejak tahun 1996 dengan SK Penegrian Nomor : 13 a/0/1998, tanggal 29 Januari 1998. sekolah ini berlokasi di jalan Garuda Sakti KM 3, Kelurahan Simpang Baru, Kecamatan Tampan, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau. Sekolah ini mempunyai tanah seluas +/- 11.500 M2, dimana terdiri dari luas tanah dan bangunan +/- 1.851 M2, luas halaman +/- 9.058 M2 dan luas lapangan olahraga +/- 594 M2. Pada tahun 2009 SMA Negeri 12 Pekanbaru mendapatkan akreditasi A. oleh Badan Akreditasi Nasional Sekolah/Madrasah dengan nilai 92,60.

Disamping itu SMAN 12 Pekanbaru juga telah memiliki kelas RSBI dari masing masing tingkatan. Pencapaian ini tidak luput dari kerjasama yang baik dari semua komponen dari komunitas SMAN 12 Pekanbaru.

Pada awalnya SMA Negeri 12 Pekanbaru hanya memiliki 1 ruang belajar untuk setiap tingkatan, akan tetapi seiring dengan perkembangan sarana pendidikan dan kondisi lingkungan yang menuntut adanya penambahan sarana dan prasarana hingga saat sekarang.

Pada tahun pelajaran 2010/2011, jumlah pendaftar siswa baru berjumlah 1012 calon siswa, sedangkan kuota yang ditetapkan hanya 280 siswa. Hal ini merupakan indikator bahwa SMAN 12 Pekanbaru sudah mampu bersaing dengan SMA Negeri yang lain di kota Pekanbaru. Sekolah Menengah Atas Negeri 12 telah meluluskan siswa pertamanya pada tahun 2001 (tahun ajaran 2000/2001). Pada tahun ini (April 2012) telah meluluskan 11 angkatan. Sejak pertama kali berdiri hingga sekarang, SMA Negeri 12 Pekanbaru telah mengalami pergantian kepala sekolah yakni sebagai berikut:

- a. Drs. Yusrizal : Tahun 1997-1998



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
 UIN Suska Riau  
 Universitas Islam Sultan Syarif Kasim Riau

- b. Drs. Ali Anwar : Tahun 1998-2000
- c. Drs. Wan Marjohan : Tahun 2000-2001
- d. Drs. Majnis : Tahun 2001-2003
- e. Drs. H. Bakhtiar : Tahun 2003-2007
- f. Drs. H. Hermilus, MM : Tahun 2008–2012
- g. Drs. H. Yuhasri, MM : Tahun 2012-2013
- h. Dra. Hj. Zurina : Tahun 2013 sampai sekarang

Selain itu, SMAN 12 Pekanbaru dikelola dengan baik dan mempunyai struktur organisasi serta Program Rencana Kerja Sekolah yang tersusun rapi. Pada TP. 2012/2013 SMAN 12 Pekanbaru telah menambah kelas untuk RSBI menjadi 3 kelas, penambahan ini dilakukan mengingat peningkatan mutu sekolah yang harus ditingkatkan. Selain itu SMAN 12 Pekanbaru sejak awal 2012 telah menggunakan absensi elektronik dengan memanfaatkan sistem informasi komputerisasi, jadi kartu tanda pelajar yang ada bisa dimultifungsikan.

## 2. Prestasi SMAN 12 Pekanbaru.

Sebagai sekolah yang umurnya tergolong paling muda diantara sekolah menengah atas yang ada di Pekanbaru, namun, SMA Negeri 12 Pekanbaru punya komitmen kuat untuk mendukung peningkatan kemampuan siswanya. SMA Negeri 12 Pekanbaru juga telah mengukir banyak prestasi yang cemerlang. Beberapa prestasi tersebut adalah sebagai berikut:

- Juara III Senam Help Heart tingkat Nasional, 2009
- Juara II Lomba lagu melayu antar SMA se-Disdikpora, 2009
- Juara I Pencak Silat tingkat Nasional, 2009
- Juara I Speech contest antar SMA tingkat kota Pekanbaru, 2009
- Juara II Speech contest, English Olympiade tingkat Provinsi Riau, 2009





## B. Visi, Misi dan Motto SMAN 12 Pekanbaru.

### 1. Visi SMAN 12 Pekanbaru

Insan cerdas, berakhlak mulia, anggun dalam budi pekerti, unggul dalam berfikir, dan siap bekerja di masyarakat.

### 2. Misi SMAN 12 Pekanbaru

Management terbuka dengan kepemimpinan demokratis dan guru profesional.

Semangat kebersamaan untuk maju, disiplin dan mengamalkan nilai-nilai agama sebagai sumber kearifan dalam bertindak.

Pengembangan kegiatan intra dan ekstrakurikuler secara efektif sebagai modal kecakapan hidup.

### 3. Motto SMAN 12 Pekanbaru

Tiada hari tanpa belajar. Get the success in the future.

### Sarana dan Prasarana yang Dimiliki SMAN 12 Pekanbaru

Sarana dan prasarana adalah suatu komponen yang penting dalam membantu tercapainya tujuan sekolah. Khususnya dalam aktivitas bimbingan konseling yang diberikan pada Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Pekanbaru.

Adapun sarana dan prasarana yang dimiliki oleh SMAN 12 Pekanbaru sebagai penunjang proses belajar mengajar, dapat diperhatikan melalui tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.1**  
**Sarana Dan Prasarana**  
**Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Pekanbaru**

No	SARANA DAN PRASARANA	JUMLAH
1	Ruangan belajar	27
2	Ruangan Kepala Sekolah	1
3	Ruangan Wakil Kepala Sekolah/Staf	1
4	Ruangan Tata Usaha	1
5	Laboratorium IPA	1
6	Ruangan Operator Sekolah	1

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

7	Perpustakaan	1
8	Ruangan Bimbingan Konseling	1
9	Ruangan Osis	1
10	Koperasi Sekolah	1
11	Labor Komputer	1
12	Mushalla	1
13	Rumah Jaga Sekolah	1
14	Gudang Perlengkapan Sekolah	1
15	WC	20
16	Taman Depan	1
17	Lapangan Parkir	1
18	Kantin	5
19	Meja	860
20	Kursi	860
21	Lemari	65
22	Lapangan Basket	1
23	Lapangan Voly	1
24	Tongkat Estafet	10
25	Batu Lempar	24
26	Komputer	55
27	Laptop	5
28	Projektor	8
29	Layar Projektor	6
30	Sound System	2
31	Speaker	3
32	Baju Tari Melayu	1
33	Rebana	1
34	Angklong	1

Sumber data: Dokumen SMAN 12 Pekanbaru



#### D. Struktur Organisasi Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Pekanbaru

**Tabel 4.2**  
**Daftar Nama Dan Jabatan Yang Bertugas**  
**Di Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Pekanbaru**

No	NAMA	JABATAN
1	Dra. Hj. Zurina	Kepala Sekolah
2	Suprpto S.Pd	Waka Bidang Kesiswaan
3	Ermita S.Pd, MM	Waka Bidang Sarana Prasarana
4	Irfan Maidelis S.Pd, MM	Waka Bidang Kurikulum
5	Safran S.Pd	Humas
6	Sanimar	Kepala Tata Usaha

Sumber data: Dokumen Sekolah SMAN 12 Pekanbaru

#### E. Nama-Nama Guru Tenaga Pengajar di SMAN 12 Pekanbaru

**Tabel 4.3**  
**Daftar Nama-Nama Guru Yang Mengajar**  
**Di Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Pekanbaru**

No	Nama	Bidang Studi
1	Dra. Hj. Zurina	Kepala Sekolah
2	Drs. H. Basrun M.Pd	Komite
3	Suprpto M.Pd	Waka Bidang Kesiswaan
4	Ermita S.Pd, MM	Waka Bidang Sarana Prasarana
5	Irfan Maidelis S.Pd, MM	Waka Bidang Kurikulum
6	Safran S.Pd	Humas
7	Sanimar	Kepala Tata Usaha
8	H. Zufri S.Pd	Staf Kesiswaan
9	Drs. Sabarudin Z	Staf Kesiswaan
10	Dra. Desta Velly	Staf Kurikulum
11	Dra. Sri Yulianti	Staf Kurikulum
12	Dra. Hj. Ida Suryani, MM	Tim Pengembang Kurikulum
13	Nelwita S.Pd	Tim Pengembang Kurikulum
14	Drs. Zalman	Koordinator Bimbingan Konseling
15	Suprpto M.Pd	Koordinator Ekstra Kurikuler
16	Dra. Sulastri	Biologi
17	Asmida S.Pd	Biologi
18	Aprizal Adani, S.Si	Biologi
19	Tabariah S.Hi	PAI

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





UIN SUSKA RIAU

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

20	Dra. Rahma, MA	PAI
21	Gusmira, S.Pd	Sosiologi
22	Selva Gustirini, S.Pd	Sosiologi
23	Rika Noviantri S.Sos, M.Si	Sosiologi
24	Hayatun Nopus, S.Pd	Bahasa Indonesia
25	Ratipah Sundari, S.Pd	Bahasa Indonesia
26	Dra. Yulita	Bahasa Indonesia
27	Budiawati, S.Pd	Fisika
28	Zuhrinurwati, S.Pd	Fisika
29	Budiawati, S.Pd	Fisika
30	Zulfanita, S.Pd	Geografi
31	Dra. Hj. Irfanelisma	Geografi
32	Abdul Gafar, S.Pd	Bahasa Inggris
33	Dra. Wisamar Asturiyah, M.Pd	Bahasa Inggris
34	Asbar, S.Pd	Bahasa Inggris
35	Desi Rahmawati, SE	Ekonomi
36	Dra. Hj. Ida Suryani, MM	Ekonomi & Akutansi
37	Siti Rohana, S.Pd	Kimia
38	Zainul, ST	Kimia
39	Fauza, S.Pd	Matematika
40	Dra. Hj. Itmawati	Matematika
41	Watri Asni, S.Pd	Kewarganegaraan
42	Nelwita S.Pd	Kewarganegaraan
43	Veronika s, S.Pd	Sejarah
44	Yusbaniar, S.Pd	Sejarah
45	Nurhabilah S.Kom	T I K

Sumber data : Dokumentasi SMAN 12 Pekanbaru



## F. Rencana Program Kegiatan Guru BK Sman 12 Pekanbaru

**Tabel 4.4**  
**Rencana Program Harian Kegiatan Guru Bimbingan**  
**Konseling Di SMAN 12 Pekanbaru**

	JENIS KEGIATAN	WAKTU PELAKSANAAN
		N
	Masuk kelas sesuai jadwal yang telah ditentukan, untuk memberi layanan bimbingan pribadi, social, belajar dan karier berdasarkan silabus yang telah ditetapkan.	H A R I A N
2	Melayani murid yang menginginkan konseling individual atau konsultasi.	
3	Menerima laporan dan mencari masukan dari wali kelas, guru mata pelajaran dan lainnya tentang permasalahan siswa.	
4	Mengadakan studi kasus atau laporan dari wali kelas, guru mata pelajaran dan lainnya, sekaligus menindak lanjutinya.	
5	Membuka kotak masalah dan menindak lanjutinya.	
6	Mengerjakan tugas administrasi dan himpunan data.	

Sumber data : Dokumentasi SMAN 12 Pekanbaru

**Tabel 4.2**  
**Rencana Program Mingguan Kegiatan Guru Bimbingan**  
**Konseling Di Sman 12 Pekanbaru**

NO	JENIS KEGIATAN	WAKTU PELAKSANAAN
1	Menindak lanjuti laporan dari wali kelas, guru mata pelajaran dan lainnya dengan mengadakan pemanggilan murid setelah diadakan studi kasus sebelumnya.	M I N G G U A N
2	Memberikan tanggapan atas kotak masalah.	
3	Mengerjakan administrasi BK dan himpunan data.	
4	Mengisi materi bimbingan di madding di tempat madding yang disediakan.	

Sumber data : Dokumentasi SMAN 12 Pekanbaru

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Tabel 4.4**  
**Rencana Program Bulanan Kegiatan Guru Bimbingan**  
**Konseling Di Sman 12 Pekanbaru**

	JENIS KEGIATAN	WAKTU PELAKSANAAN
	Merekap hasil konseling dan atau konsultasi.	<b>B U L A N A N</b>
	Merekap masukan/ laporan dari wali kelas guru mata pelajaran dan lainnya.	
	Mengisi media informasi / madding sekolah dengan materi bimbingan.	
4	Berpartisipasi dalam pertemuan kelompok guru mata pelajaran.	
5	Mengadakan konsultasi dengan wali kelas dan atau Waka tentang penenganan permasalahan murid.	

Sumber data : Dokumentasi SMAN 12 Pekanbaru.

**Tabel 4.5**  
**Rencana Program Semesteran Kegiatan Guru Bimbingan**  
**Konseling Di Sman 12 Pekanbaru**

	JENIS KEGIATAN	WAKTU PELAKSANAAN
0		<b>S E M E S T E R A N</b>
1	Melaporkan dan atau mengkonsultasikan kebijakan BK yang diambil berdasarkan hasil evaluasi.	
2	Menindaklanjuti hasil evaluasi	
3	Mengadakan evaluasi intern	
4	Menindaklanjuti hasil analisis.	
5	Mengumpulkan data nilai dari wakil kelas dan menganalisisnya	
6	Membuat buku prestasi akademis (tertinggi-terrendah) dan mengoprasionakan dengan analisis /studi kasus.	

Sumber data : Dokumentasi SMAN 12 Pekanbaru

- Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta ini adalah milik UIN Suska Riau. UIN Suska Riau is a member of the International Association of Universities (IAU) and the International Association of Islamic Universities (IAIU). UIN Suska Riau is a member of the International Association of Islamic Universities (IAIU) and the International Association of Universities (IAU).

**Tabel 4.6**  
**Rencana Program Tahunan Kegiatan Guru Bimbingan**  
**Konseling Di Sman 12 Pekanbaru**

	JENIS KEGIATAN	WAKTU PELAKSANAAN
1	Mengusahakan tambahan personil BK	TAHUNAN
2	Melengkapi sarana dan prasarana BK.	
3	Menyusun program tahunan berdasarkan analisis SWOT.	
4	Menyusun laporan tahunan dan melaporkan pelaksanaan BK kepada Kepala Sekolah.	
5	Mengadakan evaluasi tahunan.	
6	Mewujudkan buku pribadi murid dan mengoperasikannya.	
7	Menfasilitasi sosialisasi dan promosi sekolah favorit dll. Dengan mengadakan carier day.	

Sumber data : Dokumentasi SMAN 12 Pekanbaru

**Tabel 4.7**  
**Rencana Program Pendukung Kegiatan Guru Bimbingan**  
**Konseling Di Sman 12 Pekanbaru**

NO	JENIS KEGIATAN
1	Aplikasi Instrumentasi.
2	Himpunan Data
3	Konferensi Kasus
4	Kunjungan Rumah (Home Visit).
5	Tampilan Kepustakaan
6	Alat Tangan Kasus

Sumber data : Dokumentasi SMAN 12 Pekanbaru

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang menyalin, mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan sumber dan menyebutkan sumber.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- a. Penggunaan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Penggunaan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Pengaruh Konten Mobile Legend (ML) Di Youtube Terhadap Perilaku Siswa SMAN 12 Pekanbaru bukan merupakan faktor dominan, tetapi cukup untuk mempengaruhi perilaku siswa dalam menonton konten mobile legend di Youtube. Hasil perhitungan persentase pengaruh yang muncul pada pengujian yang telah dilakukan antara variabel terpaan Konten Mobile Legend terhadap perilaku siswa adalah sebesar 50,4%. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan koefisien penentu (determinasi).

Berdasarkan hasil penelitian, adanya Konten Mobile Legend yang ditayangkan di televisi mampu mempengaruhi seseorang dalam berbagai hal dari yang ingin meningkatkan komunikasi dan menghibur diri sendiri menjadikan Konten Mobile Legend sebagai alternative untuk mempermudah pergaulan, melancarkan aktivitas. Sebagian kecil siswa SMAN 12 Pekanbaru memainkan Mobile Legend setelah melihat informasi yang ditayangkan oleh youtube, dengan kata lain Konten Mobile Legend yang kerap tayang di media youtube memberikan kontribusi positif terhadap perilaku siswa untuk menggunakan Konten Mobile Legend sebagai sarana komunikasi antar sesama di SMAN 12 Pekanbaru.

#### B. Saran

Beberapa pertimbangan mendasar yang dapat peneliti ajukan sebagai saran-saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendapatkan hasil penelitian yang lebih sempurna, peneliti lain disarankan dapat mengukur perilaku siswa dari konsep-konsep lainnya.
2. Kepada pembuat konten permainan Mobile Legend disarankan lebih giat dan berinovasi lagi untuk menciptakan konten yang menarik dimata konsumen. Sebab dari hasil penelitian diketahui bahwa pengaruh yang dihasilkan dari konten Mobile Legend yang ditayangkan diyoutube

*relative* sedang atau terlalu standar untuk mempengaruhi minat konsumen.

3. Bagi Youtube, diharapkan tetap mempertahankan kinerja dan citra perusahaan sebagai penyedia media yang memberikan keamanan dan informasi untuk konsumen. Selain itu Youtube juga perlu mengembangkan pendekatan terhadap masyarakat.



UIN SUSKA RIAU

Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU





## DAFTAR PUSTAKA

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
- Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
- © Prakritika Unik UIN Suska Riau  
State Islamic University of Sultan Saifuddin Riau
- Alit, Harsan. *Jago Bikin Game Online*. Jakarta: Media Kita. 2011
- Ally, Hasan. dkk, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka. 2005
- Ardianto, Elvinaro. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media. 2004
- Bakoro, Adi. *Panduan Praktis Searching di Internet*. Jakarta: PT. Transmedia. 2009
- Sudiargo, Dian. *Berkomunikasi ala Net Generation*. Jakarta: Elex Media Komputindo Kompas Gramedia. 2015
- Chaplin, J. P. *Kamus Lengkap Psikologi, Penerjemah: Kartini Kartono*. Jakarta: PT. RajaGrafindo persada. 1999
- Hamidati, Anis. *Komunikasi 2.0 Teoritis dan Implikasi*. Yogyakarta: Mata Padi Pressindo. 2011
- Januar, M. Iwan dan E.F Turmudzi. *Game Mania*. Jakarta: Gema Insani. 2006
- Kriyantono, Rachmat. *Teknis Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana. 2006
- McQuail, Denis. *Teori Komunikasi Massa Suatu Pengantar*, diterjemahkan oleh Agus Dharma dan Amiruddin Ram. Jakarta: Penerbit Erlangga. 1987
- Muhaimin. *Pengembangan Kurikulum PAI Islam di Sekolah, Madrasah, dan Perguruan Tinggi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2005
- Mulyana, Deddy. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2005
- Notoadmodjo, Soekidjo. *Ilmu Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta. 2010
- Nurudin. *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2011
- Prakoso Kuku. *Lebih Kreatif Dengan Youtube*. Yogyakarta: Andi Offset. 2009
- Rakhmat, Jalaludin. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2003
- Riduan. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta. 2004
- Santosa, Budi Purbayu dan Ashari, *Analisis Statistik Dengan Microsoft Excel & SPSS*. Yogyakarta: Andi Offset. 2005



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Himpunan Ilmiah UIN Suska Riau  
 Universitas Islam Sumatera Utara  
 Kasim Riau

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2010

Ubihartati, Rahma. *Perkembangan Masyarakat Informasi dan Teori Sosial Kontemporer*. Jakarta: Kencana. 2014

Suranto, Tommy. *Pengantar Teori Komunikasi, Cetakan Pertama*. Yogyakarta: Media Pressindo. 2006

Samburaka, Apriadi. *Agenda Setting Media Massa*. Jakarta: Rajawali Pers. 2012

Utami, Hana. *Teori dan Pengukuran Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Manusia*. Yogyakarta: Nuha Medika. 2010

Walgito, Bimo. *Bimbingan dan Konseling (Studi dan Karir)*. Yogyakarta: C.V Andi Offset. 2005

Vardiana, Lasmi M. *Teori Perilaku dan Budaya Organisasi*. Bandung: Pustaka Setia. 2016

**Jurnal dan Skripsi**

Alisyah, Siti. "Video Blog Sebagai Media Representasi Diri Vlogger di Kota Makassar". LTA S-1 Kearsipan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Hassanuddin. 2017

Herliani, Lia. "Analisis Pemanfaatan Situs Jejaring Sosial Facebook Sebagai Media Promosi Anggota BUSAM (Bubuhan Samarinda)", eJournal Ilmu Komunikasi, Vol. 3. No. 4. 2015

Kada, Ika Qothrun, *Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Sikap Belajar Siswa Kelas XI MIPA 2 SMAN 1 Taman Sidoarjo*, Skripsi, 2019

Santoso, Amanda Putri. *Pengaruh Konten Post Instagram Terhadap Online Engagement: Studi Kasus Pada Lima Merek Pakaian Wanita*, Tesis. 2017

**Internet**

Arian Indhi, <https://www.kompasiana.com/ariaindhi/597000eded967e0aed056e12/fenome-a-youtube-sebagai-media-penyiaran-di-zaman-modern?page=all> Diakses Pada Tanggal 16 Maret 2020 Pukul 21.00 WIB)

Folia, Rosa. *Ingin Jadi Influencer Marketing? Begini syarat dan hitung-hitungannya*, <https://news.idntimes.com>. Di akses pada tanggal 26 Maret 2020

## KUESIONER

### Pengaruh Konten *Mobile Legend* (ML) Di *Youtube* Terhadap Perilaku Siswa SMA N 12 Pekanbaru

#### Petunjuk Angket 1 :

Bacalah pernyataan serta pilihan jawaban yang telah dilaksanakan terlebih dahulu secara teliti.

Kemudian beri tanda ( X ) pada jawaban sesuai dengan pendapat anda.

Identitas responden

Jenis Kelamin

- a. Pria
- b. Wanita

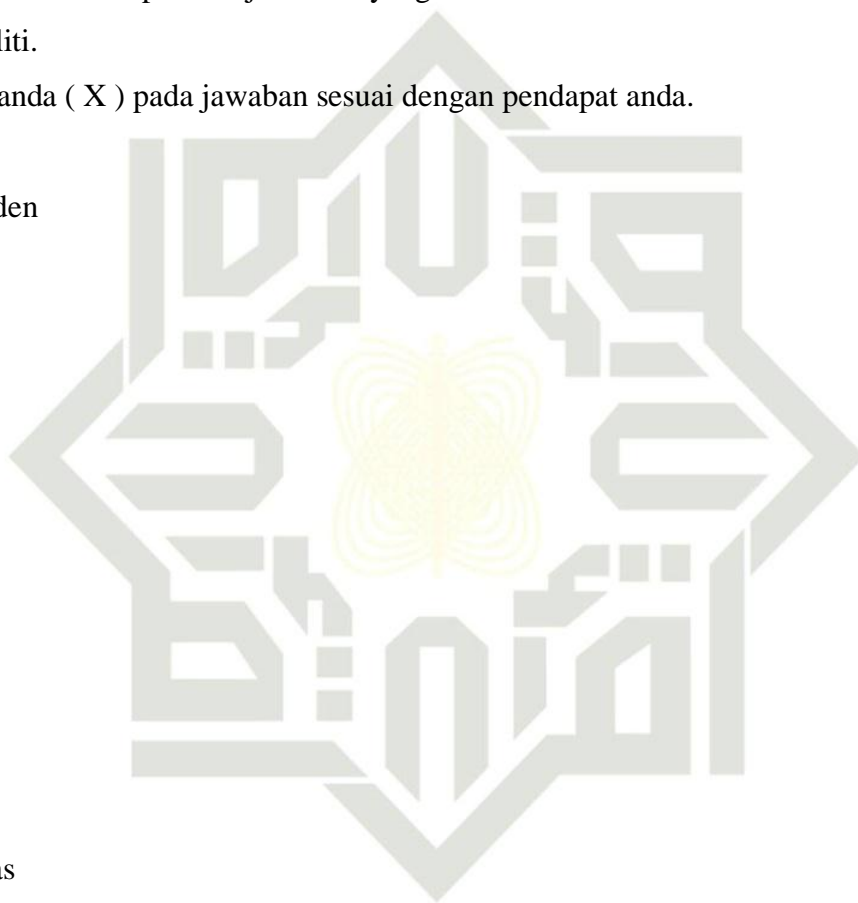
Umur

- a. 15 Tahun
- b. 16 Tahun
- c. 17 Tahun
- d. 18 Tahun

Tingkatan / Kelas

- a. X
- b. XI
- c. XII

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





Petunjuk Pengisian II

- Bacalah pernyataan serta pilihan jawaban yang telah dilaksanakan terlebih dahulu secara teliti. Kemudian beri tanda ( √ ) pada salah satu kolom jawaban.
- Pilihan :  
 SS : Apabila saudara **sangat setuju** dengan pernyataan tersebut.  
 S : Apabila saudara **setuju** dengan pernyataan tersebut.  
 KS : Apabila saudara **kurang setuju** dengan pernyataan tersebut.  
 TS : Apabila saudara **tidak setuju** pernyataan tersebut.  
 STS : Apabila saudara **sangat tidak setuju** dengan pernyataan tersebut.
- A. Konten Mobile Legend (X)**
- | No                     | Pertanyaan  | Pilihan Jawaban |   |    |    |     |
|------------------------|---|-----------------|---|----|----|-----|
|                        |   | SS              | S | KS | TS | STS |
| <b>Frekuensi</b>       |   |                 |   |    |    |     |
| 1                      | Saya sering menonton Konten Mobile Legend di Youtube                                      |                 |   |    |    |     |
| 2                      | Konten Mobile Legend di Youtube lebih sering ditampilkan daripada di media sosial lainnya |                 |   |    |    |     |
| <b>Durasi</b>          |   |                 |   |    |    |     |
| 1                      | Saya mengetahui berapa lama waktu penayangan Konten Mobile Legend                         |                 |   |    |    |     |
| 2                      | Penayangan Konten Mobile Legend tidak menyita waktu                                       |                 |   |    |    |     |
| 3                      | Saya menyaksikan Konten Mobile Legend sampai selesai                                      |                 |   |    |    |     |
| <b>Akses Media</b>     |   |                 |   |    |    |     |
| 1                      | Saya mengetahui Konten Mobile Legend dari Youtube   |                 |   |    |    |     |
| 2                      | Saya mengetahui Konten Mobile Legend dari media lainnya                                   |                 |   |    |    |     |
| <b>Orientasi Media</b> |   |                 |   |    |    |     |
| 1                      | Konten Mobile Legend di Youtube lebih menarik dibanding media lain                        |                 |   |    |    |     |
| 2                      | Konten Mobile Legend di Youtube lebih mudah dipahami                                      |                 |   |    |    |     |
| <b>Kawalan Media</b>   |   |                 |   |    |    |     |
| 1                      | Saya mencari tahu lebih jauh tentang Konten Mobile Legend                                 |                 |   |    |    |     |
| 2                      | Saya mencari kebenaran Konten Mobile Legend di Youtube                                    |                 |   |    |    |     |

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
 1. Dilarang mengutip, menyalin, atau menyalin sebagian atau seluruhnya tanpa menuliskan sumbernya.  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruhnya tanpa izin UIN Suska Riau.

## B. Perilaku Siswa (Y)

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
<b>Perhatian</b>						
1	Saya memperhatikan Konten Mobile Legend di Youtube dengan seksama					
2	Saya memperhatikan Konten Mobile Legend dalam Youtube					
3	Saya memperhatikan keunggulan Konten Mobile Legend yang ditayangkan di Youtube					
4	Saya memperhatikan penyampaian pesan dalam Konten Mobile Legend yang ditayangkan di Youtube					
<b>Keinginan</b>						
1	Saya ingin memainkan Mobile Legend setelah melihat Konten Mobile Legend di Youtube					
2	Saya ingin bermain Mobile Legend karena memiliki media untuk bermain					
3	Saya memainkan Mobile Legend untuk menghibur diri sendiri					
<b>Pesan Bermanfaat</b>						
1	Konten Mobile Legend dapat meningkatkan hubungan sosial antar siswa					
2	Konten Mobile Legend menjadi salah satu alternative untuk mempermudah komunikasi antar sesama					
3	Konten Mobile Legend dapat membantu melancarkan pergaulan					

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LAMPIRAN

### DATA HASIL PENELITIAN

#### VARIABEL X

Sampel	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	TOTAL
1	2	3	2	2	4	2	4	4	2	4	2	31
2	3	3	2	2	3	4	4	4	3	4	2	34
3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	38
4	4	3	3	4	4	4	3	3	2	4	3	37
5	3	5	3	4	4	3	3	3	3	3	3	37
6	4	2	3	2	5	4	3	2	2	2	2	31
7	4	2	4	4	2	4	4	3	4	3	4	38
8	5	2	4	4	4	5	4	4	3	4	4	43
9	3	3	3	2	2	4	3	3	3	3	4	33
10	5	3	5	5	5	5	5	4	3	4	4	48
11	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	40
12	4	2	4	2	4	4	2	4	2	4	4	36
13	3	2	4	4	2	4	3	3	3	3	3	34
14	4	2	4	4	4	4	3	3	3	3	3	37
15	5	2	4	3	4	5	4	4	3	4	4	42
16	5	2	3	4	2	5	3	3	3	3	3	36
17	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	41
18	5	3	3	4	4	5	3	5	3	3	3	41
19	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	39
20	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	42
21	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	39
22	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	42
23	4	2	3	4	4	4	3	2	2	2	2	32
24	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	37
25	4	3	3	5	5	4	3	3	3	3	3	39
26	3	3	2	5	5	4	2	4	3	4	4	39
27	3	4	3	4	4	5	5	4	3	4	4	43
28	3	5	5	4	4	5	5	5	5	3	5	49
29	4	5	4	4	4	4	4	5	3	3	5	45
30	2	2	2	5	5	2	2	2	1	2	2	27
31	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	48
32	3	4	3	5	5	3	4	4	5	4	4	44
33	4	3	4	5	5	4	4	3	5	3	3	43
34	3	3	5	4	4	3	5	3	2	3	3	38

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





35	2	3	5	4	4	2	5	3	1	3	3	35
36	4	2	3	4	4	4	3	2	1	2	2	31
37	3	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	49
38	5	5	4	5	5	5	4	5	3	5	5	51
39	3	3	3	4	4	3	3	3	1	3	3	33
40	4	2	3	4	4	4	3	2	1	2	2	31
41	3	3	3	4	4	3	3	3	2	3	3	34
42	3	2	2	4	4	3	2	2	1	2	2	27
43	4	3	5	4	4	4	5	3	4	3	3	42
44	3	4	5	4	4	3	5	4	5	4	4	45
45	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	43
46	3	3	3	4	4	3	3	2	1	2	2	30
47	3	3	3	4	4	3	3	3	2	3	3	34
48	4	3	4	4	4	4	4	3	2	3	3	38
49	5	2	5	5	5	5	5	2	1	2	2	39
50	4	3	4	5	5	4	4	3	3	3	3	41
51	4	2	3	5	5	4	3	3	2	3	3	37
52	3	2	4	5	5	3	4	5	2	5	5	43
53	3	3	3	4	4	3	3	5	3	5	5	41
54	2	5	3	4	4	2	3	5	3	5	5	41
55	2	3	3	4	4	2	3	3	4	3	3	34
56	2	3	3	4	4	2	3	3	4	3	3	34
57	2	2	4	4	4	2	4	4	4	4	4	38
58	3	2	3	4	4	3	3	3	4	3	3	35
59	3	3	4	4	4	3	4	3	2	3	3	36
60	3	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	40
61	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	47
62	4	3	3	5	5	4	3	3	3	3	3	39
63	5	3	3	4	4	5	3	3	1	3	3	37
64	5	2	4	4	4	5	4	4	4	4	4	44
65	5	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	45
66	5	3	5	4	4	5	5	4	2	4	4	45
67	4	5	3	4	4	4	3	5	4	5	5	46
68	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	42
69	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	42
70	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	39
71	4	2	3	4	4	4	3	2	3	2	2	33
72	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	41
73	4	4	3	4	4	4	3	4	5	4	4	43
74	5	3	3	4	4	5	3	3	3	3	3	39
75	4	3	3	4	4	4	3	3	1	3	3	35

1. Dilarang menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

76	3	4	2	4	4	3	2	4	2	4	4	36
77	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	41
78	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	35
79	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	39
80	2	4	4	5	5	2	4	4	4	4	4	42
81	3	2	2	4	4	3	2	2	2	2	2	28
82	3	1	3	4	4	3	3	1	3	1	1	27
83	3	2	2	4	4	3	2	2	2	2	2	28
84	4	3	2	4	4	4	2	3	3	3	3	35
85	5	4	4	4	4	5	4	4	3	4	4	45
86	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	39
87	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	37
88	3	4	5	4	4	3	5	4	4	4	4	44
89	5	1	3	5	5	5	3	1	4	1	1	34
90	3	2	2	4	4	3	2	2	2	2	2	28
91	3	2	3	4	4	3	3	2	2	2	2	30
92	5	3	4	4	4	5	4	3	2	3	3	40
93	4	4	3	5	5	4	3	4	4	4	4	44
94	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	37
95	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	50
96	3	5	5	5	5	3	5	5	3	5	5	49
97	5	5	5	4	4	5	5	5	3	5	5	51
98	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	34
99	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	46

1. Dilarang menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### VARIABEL Y

Sampel	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Total
1	4	2	3	3	3	3	3	3	2	3	29
2	2	3	2	3	2	3	4	3	4	3	29
3	2	2	4	4	2	3	2	4	4	3	30
4	2	2	3	3	2	2	3	5	2	2	26
5	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	25
6	2	4	2	3	4	4	2	3	3	3	30
7	3	4	3	3	3	3	2	2	1	4	28
8	3	1	1	4	3	4	5	4	4	5	34
9	3	3	2	4	3	2	5	3	3	1	29
10	2	2	2	5	3	5	5	5	2	4	35
11	2	3	3	2	3	3	4	1	2	4	27
12	2	2	2	2	4	2	4	4	4	4	30
13	3	2	3	5	3	5	5	4	2	4	36



14	2	3	3	2	3	2	5	3	3	3	29
15	2	3	3	5	2	3	3	3	2	2	28
16	3	4	3	3	4	3	2	3	3	3	31
17	4	4	2	3	4	4	2	4	2	5	34
18	3	3	1	3	3	3	4	4	2	4	30
19	2	3	2	2	3	4	4	4	4	4	32
20	4	2	3	2	3	4	4	4	5	4	35
21	2	4	4	2	4	2	4	4	4	4	34
22	5	3	3	3	3	5	4	5	4	4	39
23	4	3	3	3	3	4	4	3	3	2	32
24	3	4	4	2	4	3	3	4	3	3	33
25	3	3	3	2	3	3	4	4	4	4	33
26	2	2	2	2	2	2	4	5	4	4	29
27	2	4	4	2	4	2	3	5	4	4	34
28	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	42
29	1	5	5	1	5	1	3	4	3	4	32
30	2	2	2	2	2	2	2	3	2	4	23
31	3	3	3	3	3	3	3	4	4	5	34
32	3	3	3	3	3	3	3	4	3	5	33
33	4	4	4	4	4	4	3	5	3	3	38
34	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	33
35	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	25
36	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	27
37	5	5	5	5	5	5	3	5	5	4	47
38	5	2	2	5	4	5	5	5	5	5	43
39	2	2	2	2	2	2	4	4	4	4	28
40	1	1	1	1	1	1	3	5	4	5	23
41	3	2	2	3	2	3	4	4	4	3	30
42	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	27
43	4	3	3	4	3	4	4	4	5	5	39
44	4	3	3	4	3	4	4	4	5	5	39
45	5	3	3	5	3	5	5	4	4	4	41
46	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	27
47	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	29
48	2	4	4	2	4	2	3	3	3	2	29
49	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	36
50	3	3	3	3	3	3	2	4	4	4	32
51	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	34
52	5	1	3	5	1	5	5	4	5	4	38
53	4	2	2	4	2	4	5	4	4	4	35
54	3	2	2	3	2	2	2	5	2	4	27

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





55	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	30
56	4	3	3	4	3	3	3	3	3	5	34
57	4	3	3	4	3	3	3	2	5	5	35
58	2	2	2	2	2	2	3	5	5	3	28
59	5	3	3	5	3	5	3	4	3	4	38
60	4	4	4	4	4	4	3	4	5	5	41
61	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	39
62	4	4	3	4	4	4	3	2	4	5	37
63	2	5	3	2	5	2	3	2	3	4	31
64	4	4	3	4	4	4	3	2	4	5	37
65	4	4	4	4	4	4	3	5	4	4	40
66	3	5	5	3	5	3	2	2	3	3	34
67	4	4	4	4	4	4	2	4	4	3	37
68	4	4	4	4	4	4	1	3	4	3	35
69	2	2	2	2	2	2	4	5	5	5	31
70	3	3	3	3	3	3	3	4	4	5	34
71	2	2	2	2	2	2	4	4	4	4	28
72	3	3	3	3	3	3	3	2	4	5	32
73	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	29
74	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	35
75	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	32
76	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	32
77	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	32
78	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	31
79	4	3	3	4	3	4	5	5	5	5	41
80	4	1	1	4	1	4	4	4	4	4	31
81	2	2	2	2	2	2	4	2	2	4	24
82	2	2	2	2	2	2	3	2	3	4	24
83	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	32
84	3	3	3	3	3	3	2	4	4	5	33
85	3	3	3	3	3	3	4	3	4	5	34
86	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	38
87	3	3	3	3	3	3	3	4	3	5	33
88	4	3	3	4	3	4	4	5	5	4	39
89	4	3	3	4	3	4	4	3	3	5	36
90	2	2	2	2	2	2	4	4	2	4	26
91	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	26
92	3	3	3	3	3	3	4	4	2	2	30
93	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	32
94	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
95	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	44

1. Dilarang menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

96	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	5	34
97	3	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	44
98	4	1	1	3	1	4	4	3	3	3	3	27
99	4	2	2	4	2	4	5	4	5	5	5	37

**OUTPUT SPSS**  
**FREKUENSI VARIABEL X**

**P1**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak sering	8	8,1	8,1	8,1
	kurang sering	37	37,4	37,4	45,5
	sering	37	37,4	37,4	82,8
	sangat sering	17	17,2	17,2	100,0
	Total	99	100,0	100,0	

**P2**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat tidak setuju	2	2,0	2,0	2,0
	tidak setuju	25	25,3	25,3	27,3
	kurang setuju	45	45,5	45,5	72,7
	setuju	17	17,2	17,2	89,9
	sangat setuju	10	10,1	10,1	100,0
	Total	99	100,0	100,0	

**P3**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak setuju	10	10,1	10,1	10,1
	kurang setuju	46	46,5	46,5	56,6
	setuju	30	30,3	30,3	86,9
	sangat setuju	13	13,1	13,1	100,0
	Total	99	100,0	100,0	



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

**P4**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak setuju	5	5,1	5,1	5,1
	kurang setuju	3	3,0	3,0	8,1
	setuju	72	72,7	72,7	80,8
	sangat setuju	19	19,2	19,2	100,0
	Total	99	100,0	100,0	

**P5**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak setuju	4	4,0	4,0	4,0
	kurang setuju	2	2,0	2,0	6,1
	setuju	73	73,7	73,7	79,8
	sangat setuju	20	20,2	20,2	100,0
	Total	99	100,0	100,0	

**P6**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak setuju	8	8,1	8,1	8,1
	kurang setuju	29	29,3	29,3	37,4
	setuju	43	43,4	43,4	80,8
	sangat setuju	19	19,2	19,2	100,0
	Total	99	100,0	100,0	

**P7**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak setuju	9	9,1	9,1	9,1
	kurang setuju	45	45,5	45,5	54,5
	setuju	31	31,3	31,3	85,9
	sangat setuju	14	14,1	14,1	100,0
	Total	99	100,0	100,0	





2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

**P8**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat tidak setuju	2	2,0	2,0	2,0
	tidak setuju	13	13,1	13,1	15,2
	kurang setuju	35	35,4	35,4	50,5
	setuju	37	37,4	37,4	87,9
	sangat setuju	12	12,1	12,1	100,0
	Total		99	100,0	100,0

**P9**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat tidak setuju	10	10,1	10,1	10,1
	tidak setuju	19	19,2	19,2	29,3
	kurang setuju	39	39,4	39,4	68,7
	setuju	25	25,3	25,3	93,9
	sangat setuju	6	6,1	6,1	100,0
	Total		99	100,0	100,0

**P10**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat tidak setuju	2	2,0	2,0	2,0
	tidak setuju	13	13,1	13,1	15,2
	kurang setuju	36	36,4	36,4	51,5
	setuju	39	39,4	39,4	90,9
	sangat setuju	9	9,1	9,1	100,0
	Total		99	100,0	100,0

**P11**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat tidak setuju	2	2,0	2,0	2,0
	tidak setuju	15	15,2	15,2	17,2
	kurang setuju	36	36,4	36,4	53,5
	setuju	35	35,4	35,4	88,9
	sangat setuju	11	11,1	11,1	100,0
	Total		99	100,0	100,0

## FREKUENSI VARIABEL Y

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

**P1**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat tidak setuju	2	2,0	2,0	2,0
	tidak setuju	26	26,3	26,3	28,3
	kurang setuju	37	37,4	37,4	65,7
	setuju	28	28,3	28,3	93,9
	sangat setuju	6	6,1	6,1	100,0
	Total	99	100,0	100,0	

**P2**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat tidak setuju	5	5,1	5,1	5,1
	tidak setuju	24	24,2	24,2	29,3
	kurang setuju	44	44,4	44,4	73,7
	setuju	22	22,2	22,2	96,0
	sangat setuju	4	4,0	4,0	100,0
	Total	99	100,0	100,0	

**P3**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat tidak setuju	5	5,1	5,1	5,1
	tidak setuju	24	24,2	24,2	29,3
	kurang setuju	50	50,5	50,5	79,8
	setuju	17	17,2	17,2	97,0
	sangat setuju	3	3,0	3,0	100,0
	Total	99	100,0	100,0	

**P4**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat tidak setuju	2	2,0	2,0	2,0
	tidak setuju	22	22,2	22,2	24,2
	kurang setuju	40	40,4	40,4	64,6
	setuju	26	26,3	26,3	90,9
	sangat setuju	9	9,1	9,1	100,0
	Total	99	100,0	100,0	

**P5**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat tidak setuju	4	4,0	4,0	4,0
	tidak setuju	18	18,2	18,2	22,2
	kurang setuju	49	49,5	49,5	71,7
	setuju	23	23,2	23,2	94,9
	sangat setuju	5	5,1	5,1	100,0
	Total	99	100,0	100,0	

**P6**

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat tidak setuju	2	2,0	2,0	2,0
	tidak setuju	21	21,2	21,2	23,2
	kurang setuju	40	40,4	40,4	63,6
	setuju	27	27,3	27,3	90,9
	sangat setuju	9	9,1	9,1	100,0
	Total	99	100,0	100,0	

### P7

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat tidak setuju	1	1,0	1,0	1,0
	tidak setuju	15	15,2	15,2	16,2
	kurang setuju	37	37,4	37,4	53,5
	setuju	33	33,3	33,3	86,9
	sangat setuju	13	13,1	13,1	100,0
	Total	99	100,0	100,0	

### P8

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat tidak setuju	1	1,0	1,0	1,0
	tidak setuju	13	13,1	13,1	14,1
	kurang setuju	28	28,3	28,3	42,4
	setuju	39	39,4	39,4	81,8
	sangat setuju	18	18,2	18,2	100,0
	Total	99	100,0	100,0	

### P9

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat tidak setuju	1	1,0	1,0	1,0
	tidak setuju	15	15,2	15,2	16,2
	kurang setuju	34	34,3	34,3	50,5
	setuju	34	34,3	34,3	84,8
	sangat setuju	15	15,2	15,2	100,0
	Total	99	100,0	100,0	







2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

P6	Pearson Correlation	,436**	,911**	,014	,265**	,083	- ,026	1	,238	,120	,084	,059	,125
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,894	,008	,415	,795		,018	,236	,408	,562	,218
	N	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99
P7	Pearson Correlation	,668**	,170	,352**	,860**	,128	,097	,238	1	,406**	,309**	,383**	,392**
	Sig. (2-tailed)	,000	,093	,000	,000	,205	,341	,018		,000	,002	,000	,000
	N	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99
P8	Pearson Correlation	,811**	,050	,699**	,353**	,039	,081	,120	,406**	1	,465**	,918**	,910**
	Sig. (2-tailed)	,000	,620	,000	,000	,702	,428	,236	,000		,000	,000	,000
	N	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99
P9	Pearson Correlation	,591**	,026	,358**	,274**	,166	,035	,084	,309**	,465**	1	,429**	,481**
	Sig. (2-tailed)	,000	,801	,000	,006	,101	,732	,408	,002	,000		,000	,000
	N	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99
P10	Pearson Correlation	,765**	,020	,637**	,325**	,045	,073	,059	,383**	,918**	,429**	1	,870**
	Sig. (2-tailed)	,000	,842	,000	,001	,661	,474	,562	,000	,000	,000		,000
	N	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99
P11	Pearson Correlation	,827**	,060	,689**	,437**	,144	,056	,125	,392**	,910**	,481**	,870**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,553	,000	,000	,155	,585	,218	,000	,000	,000	,000	
	N	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99

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

\* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

:(an sumber:

## CORRELATION VARIABEL Y

1. Dilihat dari segi hak cipta, penelitian ini merupakan karya ilmiah yang dihasilkan oleh peneliti yang bersangkutan dan merupakan hak cipta yang dilindungi undang-undang.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta  
1. Dilihat dari segi hak cipta, penelitian ini merupakan karya ilmiah yang dihasilkan oleh peneliti yang bersangkutan dan merupakan hak cipta yang dilindungi undang-undang.

Hak Cipta  
1. Dilihat dari segi hak cipta, penelitian ini merupakan karya ilmiah yang dihasilkan oleh peneliti yang bersangkutan dan merupakan hak cipta yang dilindungi undang-undang.

### Correlations

		TOTAL	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
		L										
TOTAL	Pearson Correlation	1	,734	,412	,482	,684	,527	,766	,299	,389	,612	,473
	Sig. (2-tailed)		,000	,000	,000	,000	,000	,000	,003	,000	,000	,000
	N	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99
P1	Pearson Correlation	,734	1	,149	,232	,716	,190	,798	,126	,113	,356	,249
	Sig. (2-tailed)	,000		,142	,021	,000	,060	,000	,215	,267	,000	,013
	N	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99
P2	Pearson Correlation	,412	,149	1	,777	,067	,850	,092	-,361	-,180	-,013	-,032
	Sig. (2-tailed)	,000	,142		,000	,509	,000	,365	,000	,075	,900	,753
	N	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99
P3	Pearson Correlation	,482	,232	,777	1	,175	,685	,141	-,284	-,041	,114	-,075
	Sig. (2-tailed)	,000	,021	,000		,082	,000	,163	,004	,686	,260	,458
	N	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99
P4	Pearson Correlation	,684	,716	,067	,175	1	,154	,808	,199	,134	,239	,161
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,509	,082		,127	,000	,049	,186	,017	,112
	N	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99
P5	Pearson Correlation	,527	,190	,850	,685	,154	1	,214	-,209	-,075	,080	,064
	Sig. (2-tailed)	,000	,060	,000	,000	,127		,033	,038	,463	,430	,530
	N	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99
P6	Pearson Correlation	,766	,798	,092	,141	,808	,214	1	,259	,188	,319	,266
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,365	,163	,000	,033		,010	,062	,001	,008
	N	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99
P7	Pearson Correlation	,299	,126	-,361	-,284	,199	-,209	,259	1	,310	,295	,192
	Sig. (2-tailed)	,003	,215	,000	,004	,049	,038	,010		,002	,003	,057
	N	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99
P8	Pearson Correlation	,389	,113	-,180	-,041	,134	-,075	,188	,310	1	,379	,191
	Sig. (2-tailed)											
	N											





2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

	Sig. (2-tailed)	,000	,267	,075	,686	,186	,463	,062	,002		,000	,058
	N	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99
P9	Pearson Correlation	,612**	,356*	-,013	,114	,239*	,080	,319*	,295*	,379*	1	,462*
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,900	,260	,017	,430	,001	,003	,000		,000
	N	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99
P10	Pearson Correlation	,473**	,249*	-,032	-,075	,161	,064	,266*	,192	,191	,462*	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,013	,753	,458	,112	,530	,008	,057	,058	,000	
	N	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99

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

\* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

### RELIABILITY VARIABEL X

#### Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
,749	12

### RELIABILITY VARIABEL Y

#### Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
,730	11

## REGRESI LINEAR

1. D
- Hak
1. D
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengummikan dan memperbanyak atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Model Summary<sup>b</sup>**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,710 <sup>a</sup>	,504	,498	3,5251

a. Predictors: (Constant), X

b. Dependent Variable: Y

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	8,630	2,454		3,516	,001
	X	,621	,063	,710	9,920	,000

a. Dependent Variable: Y

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LAMPIRAN DOKUMENTASI PENELITIAN





- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.







- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
كلية الدعوة و الاتصال  
FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION  
Jln. HR. Soebrantas KM. 15 No. 155 Tuh Madani Tampan – Pekanbaru 28299 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051  
Fax. 0761-562052 Web: <https://fdk.uin-suska.ac.id/> Email: [fdk@uin-suska.ac.id](mailto:fdk@uin-suska.ac.id)

Nomor : B-534/Uh.04/F.IV/PP.00.9/01/2021 Pekanbaru, 27 Januari 2021  
Sifat : Biasa  
Lampiran : 1 (satu) Exp  
Hal : Mengadakan Penelitian.

Kepada Yth,  
Kepala Dinas Penanaman Modal dan  
Pelayanan Terpadu Satu Pintu  
Provinsi Riau  
Di  
Pekanbaru

*Assalamu'alaikum wr. wb.*

Dengan hormat,

Kami sampaikan bahwa datang menghadap bapak, mahasiswa kami:

N a m a	: OKTIAN FASILA
N I M	: 11343103775
Semester	: XV (LIMA BELAS)
Jurusan	: ILMU KOMUNIKASI
Pekerjaan	: Mahasiswa Fak. Dakwah dan Komunikasi UIN Suska Riau

Akan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi tingkat Sarjana (S1) pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan judul:

**"PENGARUH KONTEN MOBILE LEGEND (ML) DI YOUTUBE TERHADAP PERILAKU SISWA SMAN 12 PEKANBARU."**

Adapun sumber data penelitian adalah:  
SMAN 12 PEKANBARU

Untuk maksud tersebut kami mohon Bapak berkenan memberikan petunjuk-petunjuk dan rekomendasi terhadap pelaksanaan penelitian tersebut.

Demikianlah kami sampaikan dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.



Wassalam  
a.u. Rektor,  
Bekas,

Dr. Nurdin, MA  
NIP.19660620 200604 1 015

Tembusan :  
1. Mahasiswa yang bersangkutan



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



PEMERINTAH PROVINSI RIAU  
**DINAS PENDIDIKAN**

JALAN CUT NYAK DIEN NO. 3 TELP. 22552/21553  
 PEKANBARU

Pekanbaru, 03 FEB 2021

Nomor : 071/Disdik/1.3/2021/ 1673  
 Sifat : Biasa  
 Lampiran :  
 Hal : Izin Riset / Penelitian

Kepada  
 Yth.Kepala SMA Negeri 12 Pekanbaru

di-

Pekanbaru

Berkenaan dengan Surat Rekomendasi dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau Nomor : 503/DPMPSTP/NON IZIN-RISET/38131 Tanggal 28 Januari 2021 Perihal Pelaksanaan Izin Riset, dengan ini disampaikan bahwa:

Nama : OKTIAN FASILA  
 NIM : 11343103775  
 Program Studi : ILMU KOMUNIKASI/BROADCASTING  
 Jenjang : S1  
 Alamat : PEKANBARU  
 Judul Penelitian : PENGARUH KONTEN MOBILE LEGEND (ML) DI YOUTUBE TERHADAP PERILAKU SISWA SMAN 12 PEKANBARU  
 Lokasi Penelitian : SMA NEGERI 12 PEKANBARU

Dengan ini disampaikan hal-hal sebagai berikut :

- Untuk dapat memberikan yang bersangkutan berbagai informasi dan data yang diperlukan untuk penelitian.
- Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan dan memaksakan kehendak yang tidak ada hubungan dengan kegiatan ini.
- Adapun Surat Izin Penelitian ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini dibuat.

Demikian disampaikan, atas perhatian diucapkan terima kasih.

An. KEPALA DINAS PENDIDIKAN  
 PROVINSI RIAU  
 SEKRETARIS



Dr.Eng. YUSRI, S.Pd.,S.T.M.T  
 Pembina Tingkat I  
 NIP. 19661231 199102 1 007

Tembusan:  
 Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Suska Riau





2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



**PEMERINTAH PROVINSI RIAU**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau  
 Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 PEKANBARU  
 Email : dpmtsp@riau.go.id

**REKOMENDASI**

Nomor : 503/DPMTSP/NON IZIN-RISET/38131  
 TENTANG



PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET  
 DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI

1.04.02.01

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Suska Riau, Nomor : Un.04/F.VII/PP.00.9//2021 Tanggal 27 Januari 2021, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

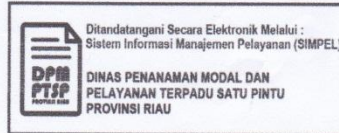
- |                      |   |
|----------------------|---|
| 1. Nama              | : OKTIAN FASILA   |
| 2. NIM / KTP         | : 11343103775   |
| 3. Program Studi     | : ILMU KOMUNIKASI/BROADCASTING  |
| 4. Jenjang           | : S1  |
| 5. Alamat            | : PEKANBARU   |
| 6. Judul Penelitian  | : PENGARUH KONTEN MOBILE LEGEND (ML) DI YOUTUBE TERHADAP PERILAKU SISWA SMAN 12 PEKANBARU |
| 7. Lokasi Penelitian | : SMAN 12 PEKANBARU JL.GARUDA SAKTI KM.3 PANAM PEKANBARU - RIAU                           |

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
3. Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru  
 Pada Tanggal : 28 Januari 2021



**Tembusan :**

Disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Riau
3. Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Suska Riau di Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan



## BIOGRAFI PENULIS

Oktian Fasila, dilahirkan di Dumai pada tanggal 01 Oktober 1993. Anak keempat dari lima bersaudara ini adalah putra pasangan bapak Alm. Agustian dan ibu Suryati. Dan saat ini penulis tinggal di Jl. Taman Karya Gg. Lumba-Lumba 3 dan keluarga penulis tinggal di Jl. M. Husni Thamrin Gg. Turi Kelurahan Ratu Sima Kecamatan Dumai Selatan, Kota Dumai Provinsi RIAU. Penulis menempuh pendidikan mulai dari TK Aisyah Dumai dan tamat pada tahun 2000, melanjutkan ke SD YKPP 03 PERTAMINA dan tamat pada tahun 2006, melanjutkan ke SMPN 2 DUMAI dan tamat pada tahun 2009 lalu menyelesaikan pendidikan di SMK TARUNA PERSADA pada tahun 2012. Pada tahun 2013 penulis melanjutkan Pendidikan di perguruan tinggi Negeri, tepatnya di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru Fakultas Dakwah Dan Komunikasi pada program studi Ilmu Komunikasi Strata Satu (S1) pada tahun 2021.

Semoga dengan penulisan tugas akhir skripsi ini mampu memberikan kontribusi yang positif dalam dunia Pendidikan, akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar besarnya atas terselesaikannya skripsi yang berjudul **PENGARUH KONTEN *MOBILE LEGEND* (ML) DI *YOUTUBE* TERHADAP PERILAKU SISWA SMAN 12 PEKANBARU**