

## ABSTRAK

DWI SEPTI IRMAYANTI 13.05.211.00071. Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Budaya Universitas Trunojoyo Madura. Pengaruh Intensitas Penggunaan *Game Offline Smartphone* Terhadap Perilaku Belajar Remaja (studi kuantitatif Studi kuantitatif tentang analisis perilaku belajar remaja di Desa Paberasan Kabupaten Sumenep). Di Bimbing oleh ibu Merlia Indah Prastiwi, S.Sos., M.Sosio

Penelitian ini meneliti tentang pengaruh game offline smartphone terhadap perilaku belajar remaja di Desa Paberasan Kabupaten Sumenep dengan jumlah responden sebanyak 35 Remaja dimana dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu *purposive sampling* dengan menentukan kriteria-kriteria tertentu dalam penentuan responden. Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Teori Pilihan Rasional yang dikemukakan oleh James S.Coleman. Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode penelitian survey, uji validitas menggunakan korelasi *Product Moment* dan uji reliabilitas menggunakan uji *Cronbach's Alpha*. teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data primer berupa kuesioner dan data sekunder berupa observasi dan dokumentasi serta referensi-referensi yang berkaitan dengan penelitian ini.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa *game offline smartphone* berpengaruh kuat terhadap motivasi belajar remaja yang ditunjukkan dengan koefisien 0,695, dan uji *Cronbach's Alpha* menunjukkan reliabel dengan nilai sebesar 0,800, signifikan di uji melalui t hitung sebesar 5,557 yang jika uji 2 pihak mendapatkan t tabel sebesar 2,03452. dalam penelitian ini *game offline smartphone* berpengaruh sebanyak 48,30% sedangkan sisanya disebabkan oleh faktor lain.

Kata Kunci: *Game Offline Smartphone*, Perilaku Belajar Remaja

## **ABSTRACT**

DWI SEPTI IRMAYANTI 13.05.211.00071. Sociology Study Program, Faculty of Social and Cultural Sciences of Trunojoyo Madura University, with the title “The Influence of Smartphone Offline Games using intensity towards Adolescents Learning Behavior (quantitative study about analysis of teenagers learning behavior in Paberasan Village, Sumenep Regency)”. Under the guidance of Mrs. Merlia Indah Prastiwi, S.Sos., M.Sosio.

This research examines the influence of smartphone offline games using intensity towards adolescents learning behavior in in Paberasan Village, Sumenep Regency with the number of respondents are 35 teenagers. This research using purposive sampling as data collection technique to determine the certain criteria of the respondents. The theory used in this research is Rational Choice theory by James S. Coleman.

This research uses a quantitative research type with survey research method, validity test using correlation Product Moment and reliability tests using Cronbach's Alpha test. Data collection techniques used in this research is the primary data in the form of the questionnaire and secondary data in the form of observation, documentation and references relating to this research.

The results of research shows that smartphone offline game has a strong influence on adolescents motivation in study, which is indicated by 0,695 coefficient and Cronbach's Alpha test shows the reliabel with a value of 0.800, significantly strengthened in the test through t count of 5,557 that if tested by 2 parties then get t table of 2,03452. In this research smartphone offline games affect as much as 48,30% while the rest caused by other factors.

Key Words: Smartphone, Game Offline, Learning Behavior, Adolescents.