

**PENGARUH PENGGUNAAN *GAME ONLINE* DAN MEDIA SOSIAL *TIKTOK*
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII MTsN 4 BLITAR**

**OLEH
SILVIA ANUGRAH TRIDARA
210102110038**

SKRIPSI



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN MALANG

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2025

LEMBAR LOGO



**PENGARUH PENGGUNAAN *GAME ONLINE* DAN MEDIA SOSIAL *TIKTOK*
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII MTsN 4 BLITAR**

SKRIPSI

OLEH

SILVIA ANUGRAH TRIDARA

210102110038



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN MALANG

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2025

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul "Pengaruh Penggunaan Game Online Dan Media Sosial
Tiktok Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII MTsN 4 Bitar" oleh Silvia
Anugrah Tridara ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian.

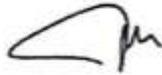
Pembimbing



Dr. Dwi Sulistiani, SE, MSA, Ak
NIP. 197916022015032001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Alfiana Yuli Efrianti, MA
NIP. 1971070120006042001

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "**Pengaruh Penggunaan *Game Online* Dan Media Sosial *Tiktok* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII MTsN 4 Blitar**" oleh **Silvia Anugrah Tridara** ini telah dipertahankan di depan sidang penguji pada tanggal 28 Mei 2025 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar starta atau sarjana pendidikan (S.Pd)

Dewan Penguji	Tanda Tangan
Ketua Penguji <u>Dr. Luthfiya/ Fathi Pusposari, M.E</u> NIP. 198107192008012008	: 
Penguji <u>Dr. Umi Julaihah, SE., M.Si</u> NIP. 197907282006042002	: 
Sekretaris Sidang <u>Dr. Dwi Sulistiani, SE., MSA., Ak</u> NIP. 197910022015032001	: 
Pembimbing <u>Dr. Dwi Sulistiani, SE., MSA., Ak</u> NIP. 197910022015032001	: 

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Dr. Dwi Sulistiani, SE., MSA., Ak
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal: Skripsi Silvia Anugrah Tridara Malang, 15 Mei 2025

Lamp: 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Maliki Malang

Di Malang

Assalamualaikum, Wr, Wb.

Sebelum melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca proposal skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Silvia Anugrah Tridara
NIM : 210102110038
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Game Online Dan Media Sosial Tiktok Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII MTsN 4 Blitar

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan. Demikian mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr, Wb.

Pembimbing,



Dr. Dwi Sulistiani, SE., MSA., Ak
NIP. 197910022015032001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

3

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Silvia Anugrah Tridara
NIM : 210102110038
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Game Online Dan Media Sosial Tiktok Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII MTsN 4 Blitar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam tugas akhir ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Malang, 15 Mei 2025

Hormat saya,


Silvia Anugrah Tridara
Nim. 210102110038

LEMBAR MOTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan”

(Q.S Al-Insyirah:5)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil 'alamin... segala puji bagi Allah yang telah melimpahkan rahmat-Nya kepada penulis. Tuhan yang Maha Agung Maha Pengasih dan penyayang, yang telah menjadikan penulis sebagai manusia yang senantiasa berpikir dan berilmu sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Tak lupa shalawat serta salam senantiasa tercurah limpahkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari zaman *jahiliyah* menuju zaman *Islamiyah*. Semoga di akhirat kelak kita mendapat syafaat beliau *Aamiin*.

Penulis sembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang tulus membimbing, mensupport, dan menasihati penulis. Terimakasih sedalam-dalamnya saya ucapkan kepada:

Kedua orang tua penulis, Bapak Tri Endro Kunchayani dan Ibu Siti Nurrohma yang senantiasa mencurahkan kasih sayang yang tulus serta do'a yang senantiasa dilantunkan untuk penulis yang tiada henti serta dukungan materiil maupun moril. Untuk kakak ku tercinta Mbak Ima, Mbak Lila, serta Mas Vicky yang senantiasa meluangkan waktunya untuk berbagi suka maupun duka bersama penulis.

Yang saya hormati Ustadz Khudori Sholeh serta Ibu Erik selaku pengasuh Pondok *Al-Azkiya'* terimakasih sedalam-dalamnya atas ilmu dan juga do'a, motivasi, dan bimbingan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan juga tepat waktu.

Yang terhormat Ibu Dr. Dwi Sulistiani,SE., MSA., Ak selaku dosen pembimbing yang selalu sabar dalam menyelesaikan skripsi ini.

Untuk sahabat-sahabat terbaik penulis Gita, Wulan, Afif yang sudah kebersamai dalam perjuangan mengerjakan tugas akhir dan terimakasih atas pengorbanan waktu dan tenaga dalam membantu penulis menyelesaikan skripsi ini. Dan taklupa sahabat kamar Diva, dan sahabat SMA Fira, Amanda, dan Ifa terima kasih atas segala support tulus yang telah diberikan kepada penulis.

Dan kepada teman-teman IPS Angkatan 2021, terimakasih telah banyak memberi warna kebersamaan dalam perjuangan selama di bangku kuliah ini.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamualaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, nikmat serta hidayahnya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Game Online* Dan Media Sosial *Tiktok* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII MTsN 4 Blitar”.

Shalawat serta salam semoga tercurahkan pada junjungan Nabi besar Muhammad SAW, beserta para keluarga, sahabat, dan pengikut yang setia. Sejalan dengan terselesainya skripsi ini, penulis tak lupa mengucapkan terimakasih setulus-tulusnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan moril maupun spiritual. Selanjutnya dengan kerendahan hati, penulis menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA, selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Ibu Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

4. Ibu Dr. Dwi Sulistiani, SE., MSA., Ak, selaku dosen pembimbing skripsi yang selalu sabar dan bersedia meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan penulis, sehingga penulisan ini terselesaikan dengan baik.
5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah memberikan banyak ilmu kepada penulis.
6. Bapak M. Samsul Arifin, S. Pd. I., M. Pd, selaku Kepala Sekolah MTsN 4 Blitar beserta jajarannya serta siswa siswi kelas VII MTsN 4 Blitar.
7. Serta semua yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis hanya bisa mendoakan semoga amal kebajikannya mendapat balasan dari Allah SWT.

Tiada kata penulis ucapkan selain terimakasih yang sebanyak-banyaknya. Skripsi ini jauh dari kata sempurna. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang bersifat membangun dari para pembaca skripsi ini. Akhirnya dengan harapan mudah-mudahan penulisan skripsi ini yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi kita semua. *Aamiin..*

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Malang, 5 Mei 2025

Silvia Anugrah Tridara

NIM. 210102110038

DAFTAR ISI

LEMBAR LOGO	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	v
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
LEMBAR MOTO	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
ABSTRAK	xix
ABSTRACT.....	xxi
المخلص.....	xxiii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xxv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	8
F. Orisinalitas Penelitian	9
G. Definisi Operasional	17
H. Sistematika Penulisan	19
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	22
A. Kajian Teori	22

1. Motivasi Belajar.....	22
2. <i>Game Online</i>	28
3. Media Sosial <i>Tiktok</i>	38
4. Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Motivasi Belajar	46
5. Pengaruh Penggunaan Media Sosial <i>Tiktok</i> Terhadap Motivasi Belajar	48
6. Pengaruh <i>Game Online</i> dan Penggunaan Media Sosial <i>Tiktok</i> Terhadap Motivasi Belajar.....	50
B. Perspektif Teori dalam Islam	52
C. Kerangka Berpikir.....	58
D. Hipotesis Penelitian	59
BAB III METODE PENELITIAN	62
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	62
B. Lokasi Penelitian.....	62
C. Variabel Penelitian.....	63
D. Populasi dan Sampel Penelitian	63
1) Populasi.....	63
2) Sampel.....	64
E. Data dan Sumber Data	66
1) Data.....	66
2) Sumber Data.....	66
F. . Instrumen Penelitian	67
G. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	69
1) Uji Validitas	69
2) Uji Reliabilitas	72
H. Teknik Pengumpulan Data.....	74
I. Analisis Data.....	75
a. Analisis Data Deskriptif.....	75
b. Uji Asumsi Klasik.....	76
c. Uji Hipotesis	78
J, Prosedur Penelitian.....	81
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	83

A. Paparan Data	83
Gambaran Lokasi Penelitian	83
B. Hasil Penelitian	88
a. Gambaran Umum Responden	88
b. Analisis Statistik Dekskriptif	90
c. Uji Asumsi Klasik.....	91
d. Uji Hipotesis	95
BAB V PEMBAHASAN	101
A. Penggunaan <i>Game Online</i> Berpengaruh Negative Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII MTsN 4 Blitar	101
B. Penggunaan Media Social <i>Tiktok</i> Berpengaruh Negative Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII MTsN 4 Blitar	104
C. Penggunaan <i>Game Online</i> Dan Media Sosial <i>Tiktok</i> Berpengaruh Negatif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII MTsN 4 Blitar	108
BAB VI PENUTUP	112
A. KESIMPULAN.....	112
B. SARAN	113
DAFTAR PUSTAKA	116

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Originalitas Penelitian.....	14
Tabel 3. 1 Populasi.....	64
Tabel 3. 2 Total Sampel Siswa Kelas VII.....	65
Tabel 3. 3 Variabel dan Sumber Data Penelitian	67
Tabel 3. 4 Opsi Pilihan Menurut Skala Likert	67
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	68
Tabel 3. 6 Kriteria Validitas Instrumen Penelitian	70
Tabel 3. 7 Hasil Uji Validitas Instrumen <i>Game Online</i>	70
Tabel 3. 8 Hasil Uji Validitas Instrumen Media Sosial <i>Tiktok</i>	71
Tabel 3. 9 Hasil Uji Validitas Instrumen Motivasi Belajar.....	71
Tabel 3. 10 Kriteria Realibilitas Instrumen Penelitian.....	73
Tabel 3. 11 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen <i>Game Online</i>	74
Tabel 3. 12 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Media Sosial <i>Tiktok</i>	74
Tabel 3. 13 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Motivasi Belajar.....	74
Tabel 4. 1 Data Guru.....	87
Tabel 4. 2 Data Pegawai.....	87
Tabel 4. 3 Jumlah Siswa.....	88
Tabel 4. 4 Hasil Uji Statistik Dekskriptif.....	90
Tabel 4. 5 Hasil Uji Normalitas	92
Tabel 4. 6 Hasil Uji Multikolinearitas.....	93
Tabel 4. 7 Hasil Uji Regresi Linear Berganda	96

Tabel 4. 8 Hasil Uji t.....	98
Tabel 4. 9 Hasil Uji F.....	99
Tabel 4. 10 Hasil Uji Koefisien Determinasi.....	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	59
Gambar 4. 1 Uji Heteroskedastisitas	95

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Penelitian.....	127
Lampiran 2. Hasil Uji validitas Data	130
Lampiran 3. Hasil Uji Reliabilitas Data.....	133
Lampiran 4. Hasil Uji Normalitas.....	133
Lampiran 5. Hasil Uji Multikolinearitas	134
Lampiran 6. Hasil Uji Heteroskedastisitas.....	134
Lampiran 7. Hasil Uji t	135
Lampiran 8. Hasil Uji F	135
Lampiran 9. Surat Izin Penelitian	136
Lampiran 10. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	137
Lampiran 11. Data Mentahan	137

ABSTRAK

Tridara, Silvia Anugrah, 2025, *Pengaruh Penggunaan Game Online Dan Media Sosial Tiktok Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII MTsN 4 Blitar*, Skripsi, Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing Skripsi: Dr. Dr. Dwi Sulistiani, SE., MSA., Ak.

Kata Kunci: *Game, Tiktok, Motivasi Belajar*

Proses pembelajaran di sekolah merupakan salah satu upaya strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Di dalam proses ini, keterlibatan aktif siswa dalam menerima materi pelajaran menjadi kunci keberhasilan pembelajaran. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa yang kurang menghargai dan tidak sepenuhnya mendengarkan guru saat proses pembelajaran berlangsung. Fenomena ini semakin sering ditemui di era digital, di mana penggunaan media sosial seperti *Tiktok* dan *game online* semakin meningkat di kalangan siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan bukti empiris pengaruh negative penggunaan *game online* dan media social Tiktok terhadap motivasi belajar siswa kelas VII MTsN 4 Blitar. Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan field research. Teknik pengumpulan data yakni menggunakan kuesioner atau angket yang disebarakan kepada responden. Dalam penelitian ini siswa kelas VII sebagai populasinya dan sampel yang diambil berjumlah 150 siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game online dan media social Tiktok memiliki pengaruh negatif terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di MTsN 4 Blitar, sehingga semua ketiga hipotesis diterima semua. . Jika penggunaan game online dan media social Tiktok secara bersama-sama digunakan terlalu sering, siswa menjadi kurang fokus dalam belajar, lebih sering menunda tugas, dan malas mengikuti pelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa kebiasaan berlebihan dalam menggunakan teknologi untuk hiburan dapat mengurangi semangat belajar siswa. Dengan demikian, semakin sering siswa menggunakan game online dan Tiktok secara

bersamaan, semakin rendah pula motivasi mereka untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan akademik.

Implikasi dari penelitian ini adalah sekolah dan guru menghimbau siswanya agar tidak berlebihan dalam penggunaan game online dan media social tiktok agar motivasi belajar siswa semakin meningkat.

ABSTRACT

Tridara, Silvia Anugrah, 2025, *The Effect of the Use of Online Games and Tiktok Social Media on the Learning Motivation of Grade VII MTsN 4 Blitar Students*, Thesis, Social Science Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang, Thesis Supervisor: Dr. Dwi Sulistiani, SE., MSA., Ak.

Keywords: Games, Tiktok, Learning Motivation

The learning process in schools is one of the strategic efforts to improve the quality of human resources. In this process, the active involvement of students in receiving the subject matter is the key to learning success. However, the reality on the ground shows that many students lack respect and do not fully listen to the teacher during the learning process. This phenomenon is increasingly encountered in the digital era, where the use of social media such as Tiktok and online games is increasing among students.

This study aims to: (1) To provide empirical evidence of the negative influence of online game use on the learning motivation of grade VII MTsN 4 Blitar students. (2) To provide empirical evidence of the negative influence of the use of Tiktok social media on the learning motivation of grade VII MTsN 4 Blitar students. (3) To provide empirical evidence of the negative influence of the use of online games and Tiktok social media on the learning motivation of grade VII MTsN 4 Blitar students.

This research method uses a quantitative method with a field research approach. The data collection technique is using questionnaires or questionnaires that are distributed to respondents. In this study, grade VII students as the population and the sample taken is 150 student.

The results of the study showed that the use of online games and Tiktok social media had a negative influence on the learning motivation of grade VII students at MTsN 4 Blitar, so all three hypotheses were accepted. . If the use of online games and Tiktok social media together is used too often, students become less focused on learning, more often procrastinate on assignments, and lazy to follow lessons. This

shows that excessive habits in using technology for entertainment can reduce students' enthusiasm for learning. Thus, the more often students use online games and Tiktok at the same time, the lower their motivation to actively engage in academic activities.

The implication of this study is that schools and teachers urge their students not to overdo it in the use of online games and social media TikTok so that students' motivation to learn is increasing.

الملخص

تريدارا، سيلفيا أنوغراه، ٢٠٢٥ تأثير استخدام الألعاب عبر الإنترنت ووسائل التواصل الاجتماعي تيك توك على الدافع التعليمي لطلاب الصف السابع مدرسة المتوسطة الإسلامية؛ بلتار ، أطروحة ، برنامج دراسة تعليم العلوم الاجتماعية ، كلية التربية وتدريب المعلمين ، مولانا مالك إبراهيم جامعة الدولة الإسلامية مالانج ، مشرف الرسالة: د. دوي سوليستياني ، AK ، MSA ، SE.

الكلمات المفتاحية: الألعاب، تيك توك، دافع التعلم

وتعد عملية التعلم في المدارس أحد الجهود الاستراتيجية لتحسين جودة الموارد البشرية. في هذه العملية ، فإن المشاركة النشطة للطلاب في تلقي الموضوع هي مفتاح نجاح التعلم. ومع ذلك ، فإن الواقع على الأرض يظهر أن العديد من الطلاب يفتقرون إلى الاحترام ولا يستمعون بشكل كامل إلى المعلم أثناء عملية التعلم. تصادف هذه الظاهرة بشكل متزايد في العصر الرقمي ، حيث يتزايد استخدام وسائل التواصل الاجتماعي مثل تيك توك والألعاب عبر الإنترنت بين الطلاب.

تهدف هذه الدراسة إلى: (١) تقديم دليل تجريبي على التأثير السلبي لاستخدام الألعاب عبر الإنترنت على دوافع التعلم لطلاب الصف السابع (٢) تقديم دليل تجريبي على التأثير السلبي لاستخدام وسائل التواصل الاجتماعي تيك توك على الدافع التعليمي لطلاب الصف السابع (٣) تقديم دليل تجريبي على التأثير السلبي لاستخدام الألعاب عبر الإنترنت ووسائل التواصل الاجتماعي تيك توك على الدافع التعليمي لطلاب الصف السابع.

تستخدم طريقة البحث هذه طريقة كمية مع نهج البحث الميداني. تستخدم تقنية جمع البيانات الاستبيانات أو الاستبيانات التي يتم توزيعها على المستجيبين. في هذه الدراسة ، بلغ طلاب الصف السابع كسكان والعينة المأخوذة طالبا. أظهرت نتائج الدراسة أن استخدام الألعاب عبر الإنترنت ووسائل التواصل الاجتماعي تيك توك كان له تأثير سلبي على دافعية التعلم لطلاب الصف السابع في مدرسة المتوسطة الإسلامية ٤ بلتار ، بحيث تم قبول الفرضيات الثلاث.

المعنى الضمني لهذه الدراسة هو أن المدارس والمعلمين يبحثون طلابهم على عدم المبالغة في استخدام الألعاب عبر الإنترنت ووسائل التواصل الاجتماعي حتى يزداد دافع الطلاب للتعلم.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi yang berdasar pada keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	= a	ز	= z	ق	= q
ب	= b	س	= s	ك	= k
ت	= t	ش	= sy	ل	= l
ث	= ts	ص	= sh	م	= m
ج	= j	ض	= dl	ن	= n
ح	= <u>h</u>	ط	= th	و	= w
خ	= kh	ظ	= zh	ه	= h
د	= d	ع	= ‘	ء	= ,
ذ	= dz	غ	= gh	ي	= y
ر	= r	ف	= f		

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang	= â
Vokal (i) panjang	= î
Vokal (u) panjang	= û

C. Vokal Diftong

وا	= wa
أي	= ay
أو	= û
إي	= î

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bersamaan dengan kemajuan IPTEK serta akses internet yang cepat sekali dan diiringi pula dengan merebaknya jaringan sosial media dan *game online*, memudahkan kita dalam mengakses beragam jenis informasi pengetahuan ilmiah dan platform hiburan guna mengisi waktu luang. Tidak bisa dipungkiri bahwa kualitas hidup masyarakat, khususnya siswa telah meningkat melalui peran internet¹. Dilansir dari datareportal.com pengguna internet Indonesia pada awal tahun 2024 sebanyak 185.3 juta pemakai internet, dengan 139 juta pemakai social media dari total penduduk di Indonesia. Seiring dengan perkembangan teknologi tersebut juga disertai dengan seringnya di salahgunakan oleh kalangan siswa dalam mengakses internet.

Proses pembelajaran di sekolah merupakan salah satu upaya strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Di dalam proses ini, keterlibatan aktif siswa dalam menerima materi pelajaran menjadi kunci keberhasilan pembelajaran. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa yang kurang menghargai dan tidak sepenuhnya mendengarkan guru saat proses pembelajaran berlangsung. Fenomena ini semakin sering

¹ Razqiyatul' Awwal Mubdiyah et al., "Pengaruh Konten Edukasi Di Media Sosial Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa," *Liberosis: Jurnal Psikologi Dan Bimbingan Konseling* 4, no. 1 (July 5, 2024): 31–40, <https://doi.org/10.3287/LIBEROSIS.V4I1.4357>.

ditemui di era digital, di mana penggunaan media sosial seperti *Tiktok* dan *game online* semakin meningkat di kalangan siswa.

Siswa cenderung lebih tertarik dengan konten-konten hiburan yang disajikan secara menarik di *Tiktok* dan permainan interaktif di *game online*, dibandingkan dengan materi pelajaran di kelas.² Hal ini mengakibatkan perhatian siswa teralihkan, konsentrasi belajar menurun, dan motivasi belajar melemah.³ Dampak dari kebiasaan ini tidak hanya dirasakan oleh siswa itu sendiri, tetapi juga oleh guru yang menghadapi tantangan besar dalam menjaga ketertiban kelas dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Guru sering kali mengalami kesulitan dalam mengelola kelas, terutama saat siswa lebih fokus pada perangkat mereka daripada materi yang sedang dijelaskan.⁴

Berbagai studi telah mengungkapkan bahwa penggunaan media sosial dan *game online* secara berlebihan dapat memengaruhi pola pikir dan kebiasaan belajar siswa.⁵ Konten yang bersifat cepat, menghibur, dan instan sering kali membuat siswa lebih memilih kegiatan yang bersifat rekreatif daripada akademik. Kondisi ini memunculkan masalah serius yang harus segera diatasi, mengingat rendahnya motivasi belajar dapat berdampak pada prestasi

² Rizki Dwi Lestari, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021," *Jurnal Ilmiah Profesi Guru* 2, no. 2 (2021): 111–16, <https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309>.

³ Dzakyudin Fathu Rohman, "Pengaruh Media Sosial Terhadap Hasil Belajar Siswa SMAN 16 Makassar," *JEMASI: Jurnal Ekonomi Manajemen Dan Akuntansi* 17, no. 1 (2022): 34–38, <http://117.74.115.107/index.php/jemasi/article/download/532/154>.

⁴ Hamim Tohari, NFn Mustaji, and Bachtiar S Bachri, "Pengaruh Penggunaan Youtube Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Mahasiswa," *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 7, no. 1 (2019): 1–13, <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n1.p1--13>.

⁵ Dian Andesta Bujuri et al., "Penggunaan Media Sosial Dalam Pembelajaran: Analisis Dampak Penggunaan Media *Tiktok* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2023): 112, <https://doi.org/10.30659/pendas.10.2.112-127>.

akademik siswa. Jika dibiarkan, hal ini dapat mengganggu efektivitas pembelajaran, menurunkan kualitas hasil belajar, dan memengaruhi masa depan pendidikan siswa secara keseluruhan.⁶

Game online adalah kategori permainan komputer yang berfungsi melalui koneksi internet.⁷ Permainan daring ini pertama kali muncul dari computer, tetapi sekarang semua orang bisa memainkan game online ini melalui gawai dimana saja dan kapan saja. *Game online* ini dirancang untuk membuat seseorang merasa puas saat mereka menyelesaikannya, dan mereka juga dapat membuat kita kecanduan *game* untuk kepuasan sendiri.⁸

Saat ini, *game online* dimainkan dari berbagai kalangan generasi untuk sekedar mengisi waktu luang mereka. Pengaruh bermain game online yang secara berlebihan, sering dirasakan mulai dari orang dewasa, khususnya oleh kalangan remaja.⁹ Berbagai macam game online yang populer dikalangan remaja ialah *Free Fire (FF)*, *Mobile Legend (ML)*, dan *Player Unknown's Battlegrounds (PUBG)*. Permainan *online* menjadi semakin populer hingga seolah-olah tidak ada aktifitas lain. Saat ini, banyak remaja yang didapati kelainan jiwa akibat *game online*. Permainan daring ini dapat mempengaruhi

⁶ Yunar Chaerdinan Etnanta and Ana Irhandayaningsih, "Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Minat Baca Siswa SMA N 1 Semarang," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 1 (2022): 7932-7940.

⁷ Krista Surbakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja," *Jurnal Curere* 1, no. 1 (2019): 29, <http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/view/20/22>.

⁸ (Kurniasari et al., 2023)

⁹ Maurice Andrew Suplig, "Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar The Effects of Student Online Game Addiction Class X High School towards Social Intelligence at Christian School in Makassar" 15, no. 2 (2017).

berbagai aspek kesehatan, termasuk penurunan konsentrasi belajar, gangguan daya ingat, dan kelainan respons otak.¹⁰

Selain penggunaan *game online* yang marak dikalangan siswa, saat ini media social juga memberikan dampak yang signifikan dalam aktivitas sehari-hari setiap orang. Media social merupakan website yang menyediakan fitur untuk membantu individu dalam mempermudah interaksi dengan individu lain atau kelompok yang lain.¹¹ Akibat pandemi COVID-19, gawai semakin sering digunakan untuk tuntutan belajar online. Semua aktivitas, termasuk kegiatan belajar mengajar (KBM), harus dilaksanakan di tempat tinggal masing-masing karena pandemi ini.¹² Hal ini juga mengharuskan dalam memanfaatkan *platform* media sosial seperti *WhatsApp*, *YouTube*, *Tiktok*, dan *Instagram* guna kegiatan belajar mengajar.¹³ Sehingga siswa lebih sering berinteraksi melalui media social, khususnya *Tiktok*.¹⁴ *Tiktok* menyediakan berbagai fitur, konten, dan trend yang membuat remaja menjadi *Fear of Missing Out (FOMO)* ialah rasa takut untuk tertinggal dari sesuatu yang sedang tren. Menurut

¹⁰ Annisa Amalia Sabella, Romiaty, and Oktamia Karuniaty Sangalang, "Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Siswa Sma Muhammadiyah 1 Palangka Raya Tahun Ajaran 2020/2021," *Jurnal Education and Development* 9, no. 2 (2021): 501–5.

¹¹ Miftakhul Ahmad Fauzi, Blasius Boli Lasan, and Irene Maya Simon, "Pengaruh Kecanduan Media Sosial Dan Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Peserta Didik," *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan* 2, no. 5 (2022): 471–78, <https://doi.org/10.17977/um065v2i52022p471-478>.

¹² Firman Firman and Sari Rahayu, "Pembelajaran Online Di Tengah Pandemi Covid-19," *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)* 2, no. 2 (2020): 81–89, <https://doi.org/10.31605/ijes.v2i2.659>.

¹³ Wyris Cayeni and Ade Silvia Utari, "Penggunaan Teknologi Dalam Pendidikan: Tantangan Guru Pada Era Revolusi Industri 4.0," *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana* 4 (2019): 658–67, <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/3096>.

¹⁴ Fadhlizha Izzati Rinanda Firamadhina and Hetty Krisnani, "Perilaku Generasi Z Terhadap Penggunaan Media Sosial Tiktok: TikTok Sebagai Media Edukasi Dan Aktivisme," *Share : Social Work Journal* 10, no. 2 (2021): 199, <https://doi.org/10.24198/share.v10i2.31443>.

datareportal.com 2024 jumlah pengguna Aplikasi *Tiktok* sebesar 127 juta pengguna menempati peringkat kedua dengan pengguna tertinggi setelah Aplikasi *Youtube*.¹⁵

Penggunaan *game online* dan media sosial *Tiktok* yang dilakukan secara bijaksana akan meningkatkan motivasi belajar siswa, namun intensitas penggunaan sosial media yang tidak sesuai akan berdampak pada terganggunya konsentrasi siswa dalam belajar sehingga dapat menurunkan motivasi belajar. Semua orang khususnya remaja menjadi sangat ketergantungan dengan gawai, sehingga membuat mereka akan mengalami rasa kecanduan *game online* dan media sosial *Tiktok* ini, daripada harus melakukan kewajiban mereka sebagai pelajar.

Motivasi sering disamakan dengan "semangat" dalam pemahaman yang tumbuh di kalangan masyarakat, Motivasi membantu siswa mencapai hasil pembelajaran yang optimal di mana hasil ini akan dijadikan landasan untuk menentukan kemampuan yang diinginkan.¹⁶ Hasil belajar juga mempengaruhi pencapaian belajar siswa yang berdampak terhadap kemungkinan peserta didik meneruskan ke jenjang sekolah yang lebih tinggi.¹⁷ Motivasi menjadi pendorong yang dapat mendorong perilaku tertentu untuk mencapai maksud

¹⁵ Hermin Nurhayati and Nuni Widiarti , Langlang Handayani, "Pengaruh Aplikasi Youtube Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ekosistem Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2020): 3(2), 524–32, <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>.

¹⁶ Rike Andriani and Rasto Rasto, "Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4, no. 1 (2019): 80, <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>.

¹⁷ Firosalia Kristin, "Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ips," *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 8, no. 2 (2018), <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2356>.

tertentu. tindakan atau perilaku yang diperlihatkan memotivasi seseorang untuk meraih tujuan yang sangat penting untuk dimilikinya.¹⁸

Penggunaan *Tiktok* yang berlebihan juga dapat mengalihkan perhatian siswa dari kegiatan belajar. Fitur-fitur yang menghibur dan interaktif pada *Tiktok* dapat menurunkan motivasi belajar mereka. Selain itu, eksposur yang terus-menerus terhadap konten yang menarik di *Tiktok* juga dapat mengurangi motivasi untuk melakukan kewajiban sebagai pelajar, seperti belajar.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Evi Nuryani dengan judul “*Hubungan Intensitas mengakses Facebook dengan Motivasi Belajar siswa SMAN 2 Tenggarong Seberang*” hasil uji t dengan nilai thitung (19,17). Mengingat (19,17) lebih besar dari pada (1,684) Maka dapat disimpulkan terdapat hubungan yang sangat tinggi dan signifikan antara intensitas mengakses Facebook dengan motivasi belajar siswa SMA Negeri 2 Tenggarong Seberang.¹⁹

Pemilihan MTsN 4 Blitar sebagai lokasi penelitian didasarkan pada adanya laporan dari guru-guru mengenai penurunan motivasi belajar siswa di sekolah tersebut. Guru-guru menduga bahwa fenomena ini berkaitan erat dengan penggunaan *game online* dan *Tiktok* yang semakin marak di kalangan siswa. Dengan demikian, lokasi penelitian ini tidak hanya relevan dengan

¹⁸ sunarti Rahman, *Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar*, 2021.

¹⁹ Evi Nuryani, “Hubungan Intensitas Mengakses Facebook Dengan Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri Tenggarong Seberang,” *E Journal Ilmu Komunikasi* 2, no. 3 (2014): 178–92, [http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2014/08/Jurnal \(08-21-14-02-15-26\).pdf](http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2014/08/Jurnal%20(08-21-14-02-15-26).pdf).

permasalahan yang ada, tetapi juga memungkinkan untuk menguji secara empiris pengaruh *game online* dan *Tiktok* terhadap motivasi belajar siswa, sebagaimana yang telah menjadi fokus penelitian

Berangkat dari penelitian diatas, penulis berminat untuk melaksanakan penelitian lebih mendalam dan menyeluruh berkenaan dengan pengaruh *game online* dan media social *Tiktok* terhadap motivasi belajar. Oleh karena itu penulis memilih judul penelitian **“PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE DAN MEDIA SOSIAL TIKTOK TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII MTsN 4 BLITAR”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang dijelaskan sebelumnya, peneliti Menyusun rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah penggunaan *game online* berpengaruh negative terhadap motivasi belajar siswa kelas VII MTsN 4 Blitar?
2. Apakah penggunaan media social *Tiktok* berpengaruh negative terhadap motivasi belajar siswa kelas VII MTsN 4 Blitar?
3. Apakah penggunaan *game online* dan media sosial *Tiktok* berpengaruh negatif terhadap motivasi belajar siswa kelas VII MTsN 4 Blitar?

C. Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian ini adalah dua variable independent yaitu *game online* dan media social *Tiktok*, dan satu variabel dependent yaitu motivasi belajar. Berikut adalah batasan masalah dari penelitian ini sebagai berikut. :

1. Penelitian ini tidak menggunakan variable lain, selain variable *game online* dan media social *Tiktok* terhadap motivasi belajar siswa.
2. Ruang lingkup pembahasan pada variabel media social hanya pada Aplikasi *Tiktok*.
3. Penelitian ini hanya fokus pada siswa kelas VII MTsN 4 Blitar.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai, berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan diatas yaitu :

1. Untuk memberikan bukti empiris pengaruh negative penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII MTsN 4 Blitar.
2. Untuk memberikan bukti empiris pengaruh negative penggunaan media social *Tiktok* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII MTsN 4 Blitar.
3. Untuk memberikan bukti empiris pengaruh negative penggunaan *game online* dan media sosial *Tiktok* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII MTsN 4 Blitar.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian tentang Pengaruh Penggunaan *Game online* Dan Media Sosial *Tiktok* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII MTsN 4 Blitar semoga dapat memberikan manfaat yang bersifat teoretis dan juga praktis, yaitu :

1. Manfaat teoretis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan bisa memperbanyak ragam sumber kajian tentang pengaruh penggunaan *game online* dan media sosial *Tiktok* terhadap motivasi belajar siswa.
- b. Peneliti berharap temuan-temuan dari penelitian ini bisa menjadi panduan untuk investigasi di masa depan mengenai pengaruh penggunaan *game online*, media sosial *Tiktok* dan motivasi belajar siswa.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi peneliti, temuan penelitian ini bisa memperluas pemahaman peneliti mengenai pengaruh penggunaan *game online* dan media sosial *Tiktok* terhadap motivasi belajar siswa.
- b. Bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bahwa motivasi peserta didik dalam belajar bisa dipengaruhi oleh penggunaan *game online* dan media sosial *Tiktok*.
- c. Bagi mahasiswa, penelitian ini diharapkan bisa digunakan sebagai alat untuk memahami lebih mendalam mengenai pengaruh penggunaan *game online* dan media sosial *Tiktok* terhadap motivasi belajar siswa.
- d. Menambah koleksi Perpustakaan yang berguna bagi sivitas akademika UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, khususnya jurusan Pendidikan IPS.

F. Orisinalitas Penelitian

Beberapa penelitian yang berkaitan dengan topik penelitian saat ini yang sudah peneliti telaah dan pahami sebelumnya, diantaranya :

Pertama, berdasarkan penelitian “*Pengaruh Game online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP)*” membuktikan bahwa *game online* mempunyai pengaruh yang tinggi terhadap konsentrasi belajar peserta didik, sehingga permasalahan yang muncul ketika seseorang memainkan *game online* dengan tingkat penggunaan yang tinggi hingga waktu yang dihabiskan sangat lama dan terganggu kewajibannya sebagai pelajar maka dapat menimbulkan gangguan jiwa.²⁰

Kedua, menurut penelitian dengan judul “*Pengaruh Media Social Tiktok Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas V A Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Bulukumba*” hasil penelitian tersebut adalah sebagian peserta didik kelas V A sering mengakses media sosial *Tiktok* lebih dari 15 menit sehari dibandingkan dengan belajar. hal ini ditunjukkan dengan nilai ujian semester yang didapatkan sepanjang satu tahun bahwa media social *Tiktok* memiliki pengaruh negative terhadap prestasi belajar bagi sebagian besar peserta didik.²¹

Ketiga, penelitian yang berjudul “*Pengaruh Intensitas Bermain Instagram Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP)*” menghasilkan intensitas penggunaan *Instagram* mempunyai dampak buruk terhadap motivasi belajar peserta didik. Penggunaan *Instagram* yang

²⁰ Feby Kurnia Wijaya, Yulianti, and Akmal Sutja, “Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP),” *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 8, no. 3 (2024): 1387–94, <https://doi.org/10.31316/gcouns.v8i3.5902>.

²¹ Harpina and M. Aldi Irfandi, “Pengaruh Media Sosial Tik Tok Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas V A Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Bulukumba” 5, no. 1 (2023): 1–19, <https://doi.org/10.56489/fik.v4i2>.

semakin sering oleh peserta didik menyebabkan motivasi belajar mereka semakin menurun. Sebaliknya, semakin sedikit mereka menggunakan *Instagram*, motivasi belajar mereka semakin meningkat.²²

Keempat, penelitian yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Bagi Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika ITN Malang*”. Menurut temuan penelitian, ada dampak yang signifikan pemanfaatan *gadget* (laptop, proyektor, dan *smartphone*) terhadap motivasi belajar mahasiswa. Dampak menggunakan laptop berpengaruh terhadap semangat menuntut ilmu siswa. Apabila mahasiswa ingin mendorong motivasi belajar mereka, langkah baiknya jika mereka mengurangi pemakaian *smartphone* mereka hanya selama jam belajar dengan tidak membuka aplikasi lainnya, seperti media social.²³

Kelima, penelitian yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Media Sosial Facebook Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa FISIP Universitas Riau*” dari hasil Uji t diperoleh nilai thitung untuk variable Media sosial *facebook* sebesar 4,038 (lebih besar dari ttabel sebesar 1,984), dan PValue sebesar $0,000 < 0,05$,) maka hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Media sosial *facebook* mempengaruhi Motivasi belajar mahasiswa FISIP Universitas Riau. Media sosial *facebook* memberikan pengaruh sebesar 13.7% terhadap Motivasi belajar

²² Z Falah, E Kholidah, and Suharni, “Pengaruh Intensitas Bermain Instagram Terhadap Motivasi Belajar Siswa,” *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 2024, <https://jurnal.iicet.org/index.php/jrti/article/view/4188>.

²³ Subianto Surya Ardyansyah, “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Bagi Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Itn Malang,” *Jurnal Valtech* 2, no. 2 (2019): 160–64, <https://ejournal.itn.ac.id/index.php/valtech/article/view/1907>.

mahasiswa FISIP Universitas Riau, sisanya sebesar 87.3% dipengaruhi oleh faktor yang tidak diteliti.²⁴

Keenam, penelitian yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa*” hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan smartphone terhadap motivasi belajar siswa SD di Kecamatan Mapanget adalah sebesar 0,057 atau 5,7% dengan tingkat signifikansi 0,028. Begitupun dengan hasil pengujian t tabel lebih besar dari pada t hitung yakni $t_{hitung} = 2.232 \geq (t_{tab}) = 1.989$. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa koefisien regresi adalah berarti. Artinya penggunaan smartphone berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa meskipun dalam kategori rendah.²⁵

Ketujuh, penelitian yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Smartphone dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Pada Kelas XI IIS di SMAN 1 Mojosari*” hasil uji t nilai probability Penggunaan Smartphone berdasarkan nilai probability sebesar $0.0000 < \alpha$ 0,05 (5%) atau t-statistic kurang dari 5%. Artinya penggunaan *smartphone* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Motivasi Belajar berdasarkan

²⁴ Muhammad Hanafi, “Pengaruh Penggunaan Media Sosial Facebook Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa FISIP Universitas Riau,” *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Riau* 3, no. 2 (2024): 1–12.

²⁵ Kosmas Sobon and Jelvi M Mangundap, “Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa,” *Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran* 3, no. 2 (2019): 92–101, <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v3i2.9851>.

nilai probability sebesar $0.0000 < \alpha 0,05$ (5%) atau t-statistic kurang dari 5%. Artinya motivasi belajar berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar.²⁶

Kedelapan, penelitian yang berjudul “*Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pamman Kabupaten Wajo*” hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa berdasarkan nilai rata-rata yaitu 91,21 menunjukkan intensitas siswa kelas V dalam menggunakan game online berada dalam kategori tinggi atau sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa, berdasarkan nilai rata-rata 83,44 menunjukkan prestasi belajar siswa berada dalam kategori tinggi atau berpengaruh pada prestasi belajar siswa, dan tidak ada pengaruh positif game online terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo.²⁷

Kesembilan, penelitian yang berjudul “*The Effect of Social Media on Student Learning Motivation Using the Apriori Method*” motivasi belajar siswa SMK Abdi Negara Binjai dan sistem dapat membangkitkan aturan asosiasi dengan menggunakan 300 data motivasi belajar siswa dengan minimum support 12% dan minimum confidence 75% serta menghasilkan 5 aturan asosiasi 3 itemset untuk menentukan motivasi belajar siswa Yang artinya

²⁶ Nurmasito Putri Ayu Dini, “Pengaruh Penggunaan Smartphone Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar,” *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)* 6, no. 3 (2018): 349–54.

²⁷ Rahyuni Rahyuni, Muhammad Yunus, and Sundari Hamid, “Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo,” *Bosowa Journal of Education* 1, no. 2 (2021): 65–70, <https://doi.org/10.35965/bje.v1i2.657>.

setiap siswa yang menggunakan Media Sosial *youtube* dengan lama penggunaan 3-4 jam maka motivasi belajar akan menurun.²⁸

Kesepuluh, penelitian yang berjudul “*The Relationship of Online Game Addction wit Learning Motivation in School Age Children*” Analisis dilakukan dengan menggunakan uji chi-square. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adiksi bermain game online berada pada kategori adiksi sebesar 70,2%. Motivasi belajar anak usia sekolah pada masa pandemi COVID-19 berada pada kategori 59,6%. Nilai p-value = 0,001 < = 0,05 dengan nilai *Odd Ratio* (OR) sebesar 0,103, hal ini membuktikan bahwa terdapat hubungan antara adiksi bermain game online dengan motivasi belajar anak usia sekolah.²⁹

Tabel 1. 1 Originalitas Penelitian

No.	Nama Peneliti, Judul, Penerbit	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Wijaya, F.K., Yulianti, Sutja, A. <i>Pengaruh Game online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP)</i> . Jurnal Bimbingan dan Konseling, 2024.	Penggunaan variable independentt yaitu <i>game online</i> .	Penggunaan variable dependentt konsentrasi belajar siswa dan tidak menggunakan variable independentt media social.	
2.	Harpina & Irfandi, M. A.	Penggunaan Variabel	Penggunaan variabel	

²⁸ Chairmayni Pratiwi Tiwi, Yani Maulita, and Imeldawaty Gultom, “The Effect of Social Media on Student Learning Motivation Using the Apriori Method,” *Journal of Artificial Intelligence and Engineering Applications (JAIEA)* 3, no. 1 (2023): 135–40, <https://doi.org/10.59934/jaiea.v3i1.273>.

²⁹ Inong Sri Rahayu et al., “Relationship of Online Game Addiction with Learning Motivation in School Age Children,” *Linguistics and Culture Review* 5, no. 1 (2021): 384–96, <https://doi.org/10.21744/lingcure.v5n1.1650>.

	<i>Pengaruh Media Sosial Tiktok Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas V A Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Bulukumba. Jurnal Ilmah Kependidikan dan Kemasyarakatan, 2023.</i>	Independent Media Sosial Tiktok	dependent prestasi belajar dan objeknya siswa SD dan tidak menggunakan variable independent <i>game online</i> .	
3.	Falah, Z. F., Kholidah, E. N., Suharni. <i>Pengaruh Intensitas Bermain Instagram Terhadap Motivasi Belajar Siswa. Jurnal Riset Tindakan Indonesia, 2024.</i>	Penggunaan variabel dependent motivasi belajar	Menggunakan variable independent <i>Instagram</i> dan tidak menggunakan variable independent <i>game online</i> .	
4.	Ardyansyah, S.S., <i>Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Bagi Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika ITN Malang. Jurnal Mahasiswa Teknik Industri, 2019.</i>	Penggunaan variable dependent motivasi belajar	Penggunaan variable independent smartphone, objeknya mahasiswa, dan tidak menggunakan variable independent <i>game online</i> .	Penelitian ini memfokuskan tentang variabel <i>game online</i> , media social <i>Tiktok</i> terhadap motivasi belajar.
5.	Muhmmad Hanafi, <i>Pengaruh Penggunaan Media Sosial Facebook Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa FISIP Universitas Riau, 2024.</i>	Penggunaan variable dependent motivasi belajar	Penggunaan variabel independent <i>Facebook</i> dan objeknya mahasiswa.	

6.	Kosmas Sobon, Jelvi M. Mangundap, <i>Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa</i> , 2019.	Penggunaan variable dependent motivasi belajar	Penggunaan variabel independent <i>smartphone</i> dan objeknya siswa SD.
7.	Nurmasito Putri Ayu Dini <i>Pengaruh Penggunaan Smartphone dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Pada Kelas XI IIS di SMAN 1 Mojosari</i> , 2019.	Penggunaan variable dependent motivasi belajar	Penggunaan variabel independent <i>smartphone</i> dan variabel dependen hasil belajar.
8.	Rahyuni, Muhammad Yunus, Sundari Hamid, <i>Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pamman Kabupaten Wajo</i> , 2021	Penggunaan varaibel independent <i>game online</i> dan variable dependent motivasi belajar	Penggunaan variabel dependen prestasi belajar dan objeknya siswa SD.
9.	Chairmayni Pratiwi, Yani Maulita, Imeldawaty Gultom, <i>The Effect of Social Media on Student Learning Motivation Using</i>	Penggunaan varaibel independent <i>game online</i> dan variable dependent motivasi belajar	Tidak ada spsesifikasi media social yang dipakai.

	<i>the Apriori Method, 2023.</i>			
10.	Inong Sri Rahayu, Indra Karana, Muhammad Agus Hardiansyah, Dyah Haandayani Dewi, Eihami <i>The Relationship of Online Game Addction wit Learning Motivation in School Age Children, 2021.</i>	Penggunaan varaibel independent <i>game online</i> dan variable dependent motivasi belajar	Objek yang digunakan siswa SD.	

Penelitian ini memiliki karakteristik yaitu memperkuat teori-teori sebelumnya yang berkaitan terhadap variabel yang diteliti. Penelitian ini memiliki perbedaan dibandingkan penelitian sebelumnya terletak di objek penelitian serta kolaborasi dari 3 variabel yang diteliti ada tiga yaitu pengaruh penggunaan *game online*, media social *Tiktok*, dan motivasi belajar yang belum pernah diteliti sebelumnya. Dengan menggabungkan ketiga variabel ini, penelitian ini diharapkan mampu memberikan peran penting dalam memperluas literatur tentang pengaruh penggunaan *game online* dan media sosial *Tiktok* terhadap motivasi belajar, khususnya dalam konteks pendidikan di Indonesia. Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan implikasi praktis yang relevan untuk tenaga pendidik, orang tua, dan pembuat kebijakan untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan memanfaatkan potensi teknologi secara optimal.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional disusun, sehingga variabel-variabel yang akan diteliti pada penelitian ini bisa dipahami dengan mudah. Agar tidak terjadi kesalahpahaman, maka definisinya adalah sebagai berikut :

1. *Game Online*

Game online ialah *game* yang dimainkan dengan memanfaatkan koneksi internet. Pemain juga dapat mempunyai karakter tersendiri, senjata, lokasi yang diinginkan sesuai dengan tingkat permainannya dan bisa dimainkan dengan bersamaan dalam waktu yang sama. Adapun indicator yang akan diteliti sebagai berikut³⁰ :

- a. Waktu bermain game online,
- b. Kecanduan bermain game online,
- c. Dampak negative bermain game online

2. *Media Sosial Tiktok*

Tiktok adalah sebuah aplikasi yang menawarkan fitur-fitur serta efek khusus yang menarik dan unik untuk menciptakan video pendek, dengan didukung oleh music sehingga menarik perhatian orang yang melihatnya. Adapun aspek intensitas penggunaan media social menurut Ajzen sebagai berikut³¹ :

- a. Perhatian

³⁰ amalia nur Fariha, "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik MI Ta'allamul Huda," *TARBIYA: Journal Education in Muslim Society*, 2021.

³¹ Arrazzaqu Widya Neidi, "Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Media Sosial Dan Prokrastinasi Akademik Dalam Menyelesaikan Skripsi Pada Mahasiswa," *Acta Psychologia* 1, no. 2 (2021): 97–105, <https://doi.org/10.21831/ap.v1i2.43142>.

- b. Penghayatan
 - c. Frekuensi
 - d. Durasi
3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar mencakup berbagai aspek dengan tujuan untuk memberi dorongan pada individu yang menjalani proses belajar agar semakin bersemangat dalam belajarnya sehingga bisa meraih hasil belajar yang lebih optimal. Adapun indikator motivasi belajar menurut Sadirman sebagai berikut³² :

1. Tekun mengerjakan tugas
2. Ulet menghadapi kesulitan
3. Menunjukkan minat dalam belajar
4. Lebih senang bekerja mandiri
5. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin
6. Dapat mempertahankan pendapatnya
7. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini
8. Senang mencari dan memecahkan masalah

H. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

³² Sitti Nurhalizah, "The Influence of Learning Motivation and Learning Discipline on Students' Learning Achievement in Financial Accounting Subjects Class XI Accounting Skills Competencies At Smk Negeri 1 Makassar," *Jipan*, 2020, 1-7.

- B. Rumusan Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Tujuan Penelitian
- E. Manfaat Penelitian
- F. Orisinalitas Penelitian
- G. Definisi Istilah
- H. Sistematika Penulisan

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

- A. Kajian Teori
- B. Perspektif Teori dalam Islam
- C. Kerangka Berpikir
- D. Hipotesis Penelitian

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Pendekatan dan Jenis Penelitian
- B. Lokasi Penelitian
- C. Variabel Penelitian
- D. Populasi dan Sampel Penelitian
- E. Data dan Sumber Data
- F. Instrument Penelitian
- G. Validitas dan Reliabilitas Instrument
- H. Teknik Pengumpulan Data

I. Analisis Data

J. Prosedur Penelitian

BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data

B. Hasil Penelitian

BAB V PEMBAHASAN

BAB VI PENUTUP

A. Simpulan

B. Implikasi

C. Saran

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Motivasi Belajar

a) Definisi Motivasi Belajar

Pengertian motivasi menurut Sadirman, Motivasi asalnya dari kata “motif” yang dianggap sebagai daya pendorong terdalam dari individu, yang memotivasi mereka untuk bertindak atau melakukan sesuatu. Motivasi juga bisa didefinisikan serangkaian usaha untuk membuat keadaan tertentu agar seseorang merasa ingin dan mau untuk mengerjakan suatu hal, serta dalam kasus di mana perasaan tersebut tidak menyenangkan, mereka berusaha untuk menghilangkan atau mengelak perasaan tersebut. Peserta didik yang kurang suka kegiatan belajar atau mata pelajaran tertentu dan tidak ingin melakukannya tidak akan melakukannya. Motivasi tidak dapat dilihat secara langsung, tetapi ia dapat diartikan melalui perilakunya, sebagai rangsangan, motivasi, atau penggerak yang mendorong tindakan tertentu.³³

Motivasi merupakan kondisi atau keadaan internal (sering disebut sebagai keperluan, kehendak, atau aspirasi) yang membimbing perbuatan individu agar beraktivitas dalam usaha

³³ Isbandi Rukminto Adi, *Psikologi, Pekerjaan Sosial, Dan Ilmu Kesejahteraan Sosial: Dasa-Dasar Pemikiran* (Jakarta: Grafindo Persada, 1994).

menggapai suatu tujuan.³⁴ Motivasi belajar ialah keseluruhan energi yang mendorong belajar yang memberikan arah proses pembelajaran, sehingga cita-cita yang diharapkan peserta didik dapat tercapai.³⁵

Motivasi di dalam pembelajaran berarti dorongan yang memotivasi individu untuk melakukan tindakan guna meraih tujuan tertentu dikenal sebagai motivasi belajar.³⁶ Motivasi dapat didefinisikan sebagai keadaan mental yang mendorong individu untuk melakukan suatu tindakan. Kebutuhan, dorongan, dan tujuan adalah tiga komponen utama dalam motivasi. Jika seseorang merasa ada ketidaksesuaian antara sesuatu yang mereka miliki dan harapan yang mereka inginkan, itu disebut kebutuhan. Di sisi lain, dorongan adalah kekuatan mental yang memotivasi individu untuk melakukan sesuatu guna memenuhi harapan.

Sadirman menyatakan bahwa dalam mencapai proses belajar diperlukan lingkungan belajar yang kondusif, faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kegiatan mengajar atau aktivitas

³⁴ Ayu Desy N. Endah Lulup T P. dan Suharsono Naswan, "Pengaruh Motivasi Belajar Dan Aktivitas Belajar Spiritual Hasil Belajar IPS," *Jurnal Ekonomi* 4, no. e-mail: {desy.ayu22@yahoo.com, lulup_tripalupi@yahoo.com, naswan_sh@yahoo.com}@undiksha.ac.id Abstrak (2024): 4.

³⁵ Dkk. Elvira, Neni Z, "Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran," *Jurnal Literasi Pendidikan* 1, no. 2 (2022): 350-59, <https://journal.citradharma.org/index.php/eductum/indexDOI:https://doi.org/10.56480/eductum.v1i2.767%0Ahttps://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

³⁶ Akuardin Harita et al., "Peranan Guru Bimbingan Konseling Dalam Pembentukan Karakter Disiplin Siswa SMP Negeri 3 Onolalu Tahun Pelajaran 2021/2022," *Bimbingan Dan Konseling* 2 (2022), <https://jurnal.uniraya.ac.id/index.php/Counseling>.

pembelajaran perlu dipertimbangkan. Adapun tujuan belajar tersebut meliputi³⁷: 1) untuk memperoleh pengetahuan atau hasil dari proses belajar; 2) penanaman keterampilan, yang biasanya diperoleh selama praktek belajar; dan 3) pembentukan sikap yang terkait dengan pembentukan karakter peserta didik, seperti sikap disiplin diri, rasa tanggung jawab, dan kejujuran.

Motivasi belajar menurut Sadirman, ialah segala kekuatan yang terdapat dalam diri siswa untuk mendorong proses belajar, memastikan bahwa aktivitas tersebut tetap berlanjut, serta memberikan pedoman bagi kegiatan belajar supaya dapat tercapainya tujuan pembelajaran. Adapun indikator motivasi belajar menurut Sadirman berikut ini : 1) tekun mengerjakan tugas, 2) ulet menghadapi kesulitan, 3) menunjukkan minat dalam belajar, 4) senang bekerja mandiri, 5) cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin, 6) dapat mempertahankan pendapatnya, 7) tidak mudah melepaskan hal yang diyakini, dan 8) senang mencari dan memecahkan masalah.

b) Jenis Motivasi

³⁷ Nurhalizah, "The Influence of Learning Motivation and Learning Discipline on Students' Learning Achievement in Financial Accounting Subjects Class XI Accounting Skills Competencies At Smk Negeri 1 Makassar."

Motivasi terdiri atas dua macam, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.³⁸ Berikut penjelasannya :

(1) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik ialah motivasi yang berasal dari hal-hal luar yang memengaruhi individu yang mengacu pada berbagai perbuatan yang berpengaruh serta didorong oleh stimulasi atau motivasi dari luar individu tersebut. Dorongan bisa mencakup hibah, sanjungan, sanksi, nasihat, sarana belajar, teman-teman, dan suasana belajar.³⁹ Siswa memiliki hasil belajar yang sangat dipengaruhi oleh motivasi ekstrinsik mereka karena mendorong tindakan mereka terhadap prestasi belajar. Motivasi yang tinggi akan menunjukkan hasil belajar yang lebih optimal.⁴⁰

(2) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik merupakan selalau melakukan sesuatu yang ingin mereka capai sendiri dengan niat yang berasal dari individu itu sendiri. Motivasi intrinsic mengacu pada keterlibatan suatu aktivitas demi aktivitas itu sendiri, kesenangan, tantangan, minat, atau pemenuhan rasa ingin tahu

³⁸ Lis Yulianti Syafrida Siregar, "Motivasi Sebagai Perubahan Perilaku," *Forum Paedagogik* 11, no. 2 (2020): 81–97, <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v12i2.3156>.

³⁹ Eva Yuliana and Dwi Fauzi Rachman, "Hubungan Motivasi Ekstrinsik Dengan Hasil Belajar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 1 (2022): 612–18, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2050>.

⁴⁰ Hartinie, "Pengaruh Motivasi Ekstrinsik Dan Persepsi Siswa Pada Perpustakaan Sekolah Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia," *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia* 1, no. 03 (2020): 220, <https://doi.org/10.30998/diskursus.v1i03.6689>.

yang alami.⁴¹ Motivasi -intinsik akan membuat seseorang senang mencari solusi dalam menyelesaikan masalah karena hal tersebut memberikan rasa senang dan kepuasan tersendiri. Pendekatan pada motivasi intrisik dapat dinilai melalui laporan pribadi mengenai minat dan kegembiraan dalam melakukan proses pembelajaran.⁴²

c) **Faktor-Faktor Motivasi Belajar**

Motivasi berarti sebagai niat yang timbul dari dalam diri untuk beraktifitas demi mencapai maksud tertentu. Motivasi digunakan guna memastikan proses pembelajaran berlangsung dengan baik dan lancar, seorang siswa harus mendapatkan motivasi untuk meningkatkan kinerja⁴³ . :

(1) Cita cita dan aspirasi

Cita-cita peserta didik agar "menjadi seseorang" akan meningkatkan semangat belajar dan membimbing mereka. Cita-cita bisa meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik.karena aktualisasi diri akan dihasilkan dari pencapaian suatu cita-cita.

⁴¹ Misbachul Munir Ling Samudra Ummat, Firza Fahriza, "Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sma Al," n.d., 188–201.

⁴² Adi Putra Hidayatullah and Asmadi Alsa, "Strategi Belajar Kognitif Sebagai Mediator Atas Peran Motivasi Belajar Intrinsik Terhadap Prestasi Belajar Statistika," *Gajah Mada Journal of Psychology (GamaJoP)* 5, no. 1 (2019): 18, <https://doi.org/10.22146/gamajop.47962>.

⁴³ Wilda Sujatmika and Vivi Ratnawati, "Strategi Membangun Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Psikologi Kognitif," *Universitas Nusantara Pgri Kediri*, 2023, 622–30.

(2) Kemampuan peserta didik

Belajar memerlukan berbagai kemampuan. Aspek kemampuan ini adalah aspek pikiran manusia seperti observasi, fokus, memori, kemampuan berpikir, dan imajinasi, diperlukan untuk belajar. Didasarkan pada hasil observasi dan keahlian daya nalar mereka peserta didik yang memiliki taraf perkembangan berfikir konkrit (nyata) berbeda dari peserta didik yang berpikir secara abstrak. Peserta didik yang sering memperoleh kesuksesan dalam proses menuntut ilmu biasanya mempunyai kemampuan belajar lebih tinggi, sehingga kesuksesan tersebut akan memperkuat motivasi belajarnya.

(3) Kondisi peserta didik

Kondisi fisik dan psikologis peserta didik akan memengaruhi motivasi belajarnya, sehingga hal tersebut menguatkan konsentrasi dan semangat siswa dalam proses pembelajaran.

(4) Kondisi lingkungan belajar

Lingkungan belajar peserta didik, meliputi keadaan alam, keluarga, pergaulan, masyarakat, dan lembaga Pendidikan/sekolah. Hal ini sangat penting untuk diperhatikan, karena unsur pendukung atau penghambat kondisi lingkungan berasal dari lingkungan-lingkungan

tersebut. Lingkungan belajar yang kondusif berpengaruh terhadap minat dan kemauan belajar siswa.

(5) Unsur dinamis dalam pembelajaran

Unsur dinamis disini merujuk pada komponen-komponen yang selalu bergerak dan berubah, sehingga menuntut fleksibilitas dan kreativitas dari pendidik dalam mengatur kegiatan belajar mengajar. Pentingnya memahami dan mengelola unsur-unsur dinamis ini, pengajar mampu membangun suasana belajar yang efisien dan menyenangkan untuk peserta didik.

(6) Upaya pengajar dalam membelajarkan peserta didik

Strategi yang dilakukan seorang pengajar untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajarannya. Guru menjadi fasilitator, motivator, dan evaluator. Dalam hal ini, usaha yang dimaksud adalah cara pendidik menyiapkan diri untuk mengajar peserta didik mereka, diawali dengan penguasaan materi, penyampaian materi, dan menarik minat peserta didik.

2. *Game Online*

a) Sejarah Game Online

Game online dikembangkan pada tahun 1969. Permainan ini mulanya diciptakan agar digunakan sebagai

pelajaran. Namun, di awal tahun 1970, Plato (sebuah sistem yang dapat membagi waktu) dibuat untuk membantu peserta didik belajar secara daring dan memungkinkan sejumlah orang menggunakan komputer secara sama-sama sesuai waktu yang mereka perlukan. Dua tahun setelahnya, Plato IV muncul beserta fitur diagram baru, yang dipakai untuk menghasilkan permainan yang ditujukan untuk sejumlah pemain.

Pada tahun 1995, permainan internet berkembang pesat, terutama setelah dihapusnya pembatasan NSFNET (*National Science Foundation Network*), yang memperbolehkan jangkauan ke seluruh area yang mempunyai jaringan internet. Perusahaan yang merilis permainan ini memperoleh keuntungan keuangan yang besar, kemudian menyebabkan Kompetisi mulai timbul dan membuat permainan *online* kian berkembang hingga saat ini.⁴⁴

Perkembangan teknologi yang signifikan mendorong banyak perusahaan untuk membuat permainan yang efektif untuk anak-anak dan menghasilkan keuntungan sebesar-besarnya. Permainan komputer juga mulai dikenal pada era ini, tetapi hanya sejumlah kecil orang yang memainkannya. *Video games* merupakan permainan elektronik yang menggunakan

⁴⁴ Surbakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja."

interaksi tatap muka pengguna untuk menciptakan respons visual di perangkat video.

Berdasarkan informasi dari liga Game Indonesia (ligagames.com) pertama kali *game online* hadir di Indonesia pada tahun 2001, ditandai oleh peluncuran Nexia *Online*.⁴⁵ Sejak saat itu, industri permainan daring di Indonesia semakin maju ditandai hadirnya beberapa penyedia permainan baru, seperti *Redmoon* (2002), *Laghaim* pada awal 2003, *Ragnarok Online* (RO) pada pertengahan 2003, dan *Gunbound* pada tahun 2004. *Game online* yang terdapat di Indonesia sungguh bervariasi, mencakup genre RPG (*role-playing game*), *action*, maupun *sport*. *Game online* yang menjamur di negara kita tercatat lebih dari dua puluh nama. Hal ini mengindikasikan seberapa besar semangat para pemain di Indonesia dan seberapa signifikan pangsa pasar permainannya.

b) Definisi Game Online

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) arti kata *game* ialah permainan. Permainan ialah sesuatu yang dipakai untuk bermain atau barang yang dimainkan/mainan yang bertujuan untuk kesenangan dan kepuasan pribadi. Permainan daring ialah tipe permainan elektronik yang dihubungkan ke internet dan bisa

⁴⁵ Khikmiyah Hanum, "Aktivitas Game Online Siswa SD (Kelas 3-6) (Studi Deskriptif Di Warnet Kelurahan Gunung Anyar Kota Surabaya)," *AntroUnairdotNet* 4, no. 2 (2018): 137–46.

dimainkan lewat komputer, *smartphone*, konsol permainan, laptop, dan perangkat permainan lainnya, dan memiliki bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan atau yang disebut fitur *multiplayer*.⁴⁶

Game online ialah aktivitas yang bisa dijangkau beberapa pemain, di mana perangkat yang dipakai terhubung melalui koneksi internet. *Game online* umumnya menawarkan fitur tambahan oleh penyedia layanan online, atau bisa dijangkau langsung lewat sistem yang disediakan oleh jasa permainan. *Game online* ialah *game* yang biasanya dilakukan oleh banyak pemain di mana pemain dapat saling berinteraksi baik dengan individu yang mereka kenali ataupun dengan orang baru yang biasanya hanya berbicara di internet dan hampir tidak pernah bertemu.

Jenis permainan online beragam, bermula dari permainan teks yang sederhana hingga game dengan grafik yang rumit, serta membangun dunia maya yang bisa dimanfaatkan banyak pemain secara bersamaan. Dua komponen penting dalam *game* daring adalah *server* dan *client*. *Server* berperan menjadi administrator permainan serta mengaitkan *client*, sementara *client* berfungsi sebagai pemakai permainan dan

⁴⁶ Edira Fadila, Syarief Noer Robbiyanto, and Yani Tri Handayani, "Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja," *Jurnal Ilmiah Kedokteran Dan Kesehatan* 1, no. 2 (2022): 17–31.

menggunakan keahlian *server*. Pemain dapat berinteraksi satu sama lain melalui *platform* digital dan seringkali membangun komunitas di internet, permainan *online* bisa dianggap sebagai elemen dari aktivitas sosial.

Game online telah berkembang dengan sangat cepat di era digital saat ini. Jika dulu hanya dapat dimainkan dengan komputer, sekarang dapat dimainkan dengan *smartphone* tanpa terbatas ruang dan waktu. Orang-orang memainkan permainan daring tanpa memikirkan waktu guna mendapatkan kepuasan dari permainan ini. menawarkan hiburan serta tantangan yang menarik untuk diselesaikan. Akibatnya, Pemain tidak hanya berfungsi sebagai pengguna permainan daring tetapi juga sebagai penggila *game online*.

c) **Jenis Game Online**

Ada klasifikasi untuk tipe-tipe *game online* seperti MMORPG (*Massively Multiplayer online Role Playing Game*), MMORTS (*Massively Multiplayer online Real Time Strategy*), MMOFPS (*Massively Multiplayer online First Person Shooter*).⁴⁷ Adapaun penjelasannya seperti berikut :

(1) MMOFPS (*Massively Multiplayer online First Person Shooter*)

⁴⁷ Satria Sagara and Achmad Mujab Masykur, "Gambaran Online Gamer," *Jurnal EMPATI* 7, no. 2 (2020): 802–8, <https://doi.org/10.14710/empati.2018.21716>.

Game online tipe ini dilihat dari sudut pandang orang pertama, yang pada akhirnya menciptakan kesan bahwa pemain berada dalam sudut pandang karakter yang mereka mainkan. Dalam permainan ini, masing-masing karakter memiliki kompetensi yang bervariasi, termasuk peringkat kepintaran, kecepatan, dan kualitas refleksi. Tipe permainan ini umumnya memiliki banyak unsur kekerasan karena dalam jenis permainan ini lebih sering menggunakan senjata di dalam permainannya seperti pistol, pedang, serta senjata api dan alat tajam lainnya untuk mengalahkan musuh. Contoh permainan tipe ini yaitu *Unreal, Point Blank, Quake, Call of Duty, Counter Strike, Blood*.

(2) MMORTS (*Massively Multiplayer online Real Time Strategy*)

Tipe *game* ini menyoroti kecakapan siasat para pemain, serta memiliki fitur agar memaksa pemain untuk merancang strategi permainan. mereka. Jenis *game* MMORTS adalah membangun struktur atau pertahanan untuk berperang dan melindungi diri dari serangan musuh. Topik permainan dalam RTS biasanya berupa, fantasi (*Warcraft*), fiksi ilmiah (*Star Wars*), dan sejarah (*Age of Empires*).

(3) MMORPG (*Massively Multiplayer online Role Playing Game*)

Tipe ini umumnya melibatkan karakter fiksi yang berkolaborasi untuk menciptakan narasi. RPG umumnya condong pada kerja sama sosial daripada persaingan, dan para pemain umumnya berada dalam satu tim. MMORPG adalah jenis *game* di mana pemain meningkatkan kekuatan mereka melalui *experience* dan perlengkapan pertempuran. Genre *game* ini seperti, *Final Fantasy*, *DotA*, *Ragnarok Online*, *The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar*.

d) Dampak Penggunaan Game Online

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), dampak merupakan tabrakan ataupun dampak kuat yang menghasilkan efek (baik positif maupun negatif) atau benturan yang cukup signifikan antara dua objek kemudian mengakibatkan perubahan dalam momentum (dorongan) sistem yang terlibat.⁴⁸ Dampak adalah suatu tindakan yang disebabkan oleh perubahan perilaku seseorang, yang dapat berbentuk positif atau negatif. Sederhananya, kata dampak dapat berarti pengaruh atau konsekuensi. Kebanyakan kasus setiap pilihan yang

⁴⁸ Armylia Malimbe, Fonny Waani, and Evie A A Suwu, "Dampak Penggunaan Aplikasi Online Tiktok (Douyin) Terhadap Minat Belajar Di Kalangan Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik," *Ilmiah Society* 1, no. 1 (2021): 1–10.

diambil oleh seseorang memiliki efek tertentu. Selain itu, dampak mungkin tahap lebih lanjut dari implementasi pengawasan internal. Adapun dampak positif dan negatif berikut ini :

(1) Dampak positif

Dampak positif ialah efek yang dianggap memberikan keuntungan atau pengaruh yang baik bagi para pemainnya. Berikut penjelasan dampak positif dari game online⁴⁹ :

a) Meningkatkan kemampuan konsentrasi

Permainan selalu mempunyai tingkat kesulitan yang bervariasi. *Game online* mengajarkan pemain untuk meraih kemenangan dalam permainan dengan segera, efektif, dan mengumpulkan poin lebih banyak karena mereka perlu menyelesaikan pekerjaan-pekerjaan tertentu, berusaha mendapatkan kekosongan yang bisa dilalui, dan melihat bagaimana *game* berjalan. *Game* yang lebih sulit membutuhkan konsentrasi yang lebih tinggi.

b) Meningkatkan kecerdasan otak

Game online bisa menaikkan kecerdasan otak karena meningkatkan kemampuan untuk memahami apa yang

⁴⁹ Syaripudin N Samsudin and Isnada Waris Tasrim, "Dampak Game Online Terhadap Minat Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa Smp Negeri 1 Totikum Dalam Tinjauan Manajemen Pendidikan Islam," *Journal of Educational Management and Islamic Leadership* 02, no. 01 (2023): 2023.

terjadi baik dalam game maupun di luar game. Selain itu, kita akan semakin akrab dalam menyelesaikan masalah dengan metode yang inovatif dan kreatif.

c) Meningkatkan kemampuan bersosialisasi

Salah satu manfaat yang amat signifikan dari memainkan *game online* merupakan kemudahan mengenal teman baru yang memiliki minat yang serupa. Walaupun proses sosialisasi siswa terbatas pada teman atau individu baru yang memiliki minat yang serupa, hal ini bermanfaat untuk siswa yang masih remaja karena membantu mereka memperoleh kematangan pola pikir mereka dalam menciptakan proses sosialisasi.

d) Meningkatkan kemampuan bahasa Inggris

Sering kali ditemui *game online* beroperasi dalam bahasa Inggris, sehingga penggunanya diharuskan memahami kosa kata bahasa Inggris.

e) Meningkatkan pengetahuan tentang Komputer

Pelajar memperoleh pemahaman tentang prinsip-prinsip dasar komputer dan ilmu komputer karena sering menggunakan komputer di warnet. Selain itu, kecepatan pelajar dalam mengetik ditingkatkan dengan kebiasaan memegang *keyboard*.

f) Mengembangkan imajinasi siswa

Menyeimbangkan berbagai kejadian dalam permainan dengan kejadian di dunia nyata, permainan dapat membantu siswa mengembangkan imajinasi mereka dan meningkatkan kemampuan mereka untuk berpikir abstrak. Siswa diajari untuk berkolaborasi dan berkolaborasi dengan kawannya untuk meraih kemenangan dalam permainan dalam *game* berpasangan atau *multiplayer*.

(2) Dampak negatif

Disisi lain *game online* juga menghasilkan pengaruh negative bagi penggunanya. Berikut dampak negative *game online* :

a) Mengakibatkan adiksi atau kecanduan

Kebanyakan *game* yang menjamur kini dirancang guna membuat para penggunanya kecanduan terhadap suatu game, dengan pembuat game memperoleh keuntungan lebih banyak dari kecanduan tersebut, yang pada gilirannya berdampak negatif pada kesehatan mental *gamers*.

b) Mendorong melakukan hal-hal negative

Terdapat beberapa situasi di mana pemain *game online* berusaha mengambil identitas pemain lain dengan beragam teknik. Selanjutnya melucuti perlengkapannya yang mahal-mahal atau mengambil uang di dalamnya. Tidak peduli

apakah ini terjadi di Indonesia atau di seluruh dunia, *gamers* sering kali mengeluarkan kata-kata yang kasar dan tidak senonoh ketika bermain di warung internet atau di pusat permainan..

c) Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata

Seringkali, berbagai kegiatan terbengkalai karena keterikatan saat menyelesaikan misi di game dan kesenangan memainkannya. Hal ini termasuk melewatkan waktu beribadah, pekerjaan rumah (PR), tugas kuliah, dan pekerjaan karena bermain *game* atau memikirkan hal itu.

d) Perubahan pola makan dan istirahat

Penyebab hilangnya kontrol diri, *gamer* adalah sering mengalami perubahan pola tidur dan makan yang kurang teratur. Mereka juga kerap tidur pagi agar bisa menikmati *happy hour*, adalah akses paket data dengan harga terjangkau di malam hari.

e) Pemborosan uang

Pembayaran sewa komputer di warung internet dan membeli *gold*, poin, dan karakter kadang-kadang bisa menghabiskan uang jutaan rupiah. Belum termasuk jaringan internet dan peningkatan spek komputer.

3. Media Sosial *Tiktok*

a) Definisi media social

Sosial media ialah *platform* yang menekankan keberadaan pengguna yang mendukung mereka dalam berinteraksi maupun bekerjasama.⁵⁰ Media sosial bisa dipandang sebagai sarana (fasilitator) daring untuk mempererat hubungan diantara pemakai dan berfungsi sebagai suatu jalinan sosial.

Media sosial merupakan sekumpulan aplikasi yang memungkinkan orang dan kelompok untuk bertemu, berbagi, berkomunikasi, dan kerja sama atau bersenang-senang. Media sosial mempunyai pengaruh pada konten yang dihasilkan pengguna, bukan terdapat pada editor seperti di lembaga media social yang disebut *user-generated content* (UGC).⁵¹

Secara fundamental, media sosial memfasilitasi berbagai kegiatan interaktif, seperti pertukaran informasi, kolaborasi, serta pengenalan dalam wujud teks, gambar, dan audiovisual. Sosial media berlandaskan tiga hal: berbagi, bekerja sama, dan berhubungan.⁵² Seperti yang kita ketahui, perkembangan IPTEK telah berdampak pada aktifitas masyarakat dalam aspek ekonomi, sosial, dan budaya., dan membuat masyarakat bergantung pada

⁵⁰ José van Dijck and Thomas Poell, "Understanding Social Media Logic," *Media and Communication* 1, no. 1 (2013): 2–14, <https://doi.org/10.12924/mac2013.01010002>.

⁵¹ Hotrun Siregar, "Analisis Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sarana Sosialisasi Pancasila," *Pancasila: Jurnal Keindonesiaan*, no. 1 (2022): 71–82, <https://doi.org/10.52738/pjk.v2i1.102>.

⁵² N Ainun AC Sari, R Hartina, R Awalia, H Irianti, "Komunikasi Dan Media Sosial," *Jurnal The Messenger*, no. January 2019 (2018).

teknologi. Hal ini dapat mengubah budaya, etika, dan norma yang ada.

Situs jejaring sosial memungkinkan penggunanya menampilkan konten pribadi seperti koleksi tulisan, foto, dan video serta berhubungan dengan orang asing secara intens melalui pesan pribadi yang hanya bisa dijangkau serta diatur oleh pemilik akun. Platform media sosial, yang sangat interaktif, sangat krusial untuk menciptakan dan mewujudkan citra merek karena memungkinkan pengguna untuk mengirim serta menerima informasi dan juga bisa dimanfaatkan untuk cara yang mudah untuk berkomunikasi dan memberikan klarifikasi antara pemilik produk dan pelanggan.⁵³ Akan tetapi, pemanfaatan atau penyalahgunaan media sosial perlu dilakukan dengan kewaspadaan karena UU ITE menetapkan sanksi bagi mereka yang menyalahgunakannya.

b) Karakteristik media sosial

Karakteristik media sosial serupa seperti media siber (*cyber*) karena media sosial ialah bagian dari media siber. Media sosial memiliki ciri khas tertentu, yaitu:⁵⁴

⁵³ Hamirul et al., “Viral Dulu, Usut Kemudian!(Studi Tentang Kontrol Sosial Melalui Media Sosial),” *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 1, no. 3 (2022), <https://doi.org/10.2207/jjws.91.328>.

⁵⁴ Putut Wahyutama Kuniawaty Yusuf Atika Budhi Utami Dwi Purbaningrum Juni Alfiah Kencana Ariestyani Rini Sudarmanti Tri Wahyuti & Edison Bonartua Widjanarko, *Ragam Nuansa Literasi Media*, 2023, [https://books.google.co.id/books?id=mui0EAAAQBAJ&lpg=PA55&ots=w9Z54iwUz7&dq=Sosial media adalah medium di internet yang memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi%2C bekerja sama%2C berbagi%2C berkomunikasi dengan pengguna lain me](https://books.google.co.id/books?id=mui0EAAAQBAJ&lpg=PA55&ots=w9Z54iwUz7&dq=Sosial+media+adalah+medium+di+internet+yang+memungkinkan+pengguna+merepresentasikan+dirinya+maupun+berinteraksi%2C+bekerja+sama%2C+berbagi%2C+berkomunikasi+dengan+pengguna+lain+me).

(1) Jaringan (*network*)

Jaringan ialah rangkaian untuk mengaitkan komputer dengan *hardware* lainnya. Konektivitas menjadi hal penting karena setiap komputer yang terkoneksi bisa saling berkomunikasi, termasuk untuk melakukan pertukaran informasi.

(2) Informasi (*informations*)

Elemen krusial dalam media sosial adalah informasi, sebab pengguna media sosial menggunakan informasi untuk membuat konten, membuat presentasi identitas, dan berinteraksi.

(3) Arsip (*archive*)

Pemilik media sosial memandang arsip sebagai bukti bahwa informasi telah dicadangkan serta tersedia kapanpun dan dimanapun.

(4) Interaksi (*interactivity*)

Interaksi ini tidak hanya sekadar berbagi pertemanan atau pengikut (*follower*), namun Media sosial menciptakan koneksi antar pengguna untuk berinteraksi secara langsung.

(5) Simulasi social (*simulation of society*)

Media sosial menjadi sarana bagi terwujudnya komunitas di dunia maya. Dalam sejumlah situasi, pola dan

ciri-ciri media sosial tidak selaras dengan lapisan masyarakat yang sesungguhnya.

(6) Konten oleh pengguna (*user-generated content*)

Seluruh isi media sosial bersumber berdasarkan partisipasi pemilik akun. Konten yang dibuat pengguna menciptakan kerjasama dalam kultur media baru yang memberikan peluang bagi pemilik akun untuk terlibat. Hal ini berbeda dari media konvensional (tradisional), di mana audiens hanya berperan sebagai target pasif untuk menyampaikan pesan.

c) Aplikasi *Tiktok*

(1) Pengertian aplikasi *Tiktok*

Aplikasi *Tiktok* ini juga disebut juga sebagai *Douyin*, yang memiliki arti video pendek vibrato. Zhang Yiming meluncurkan *Douyin* di bulan September 2016 sebagai media sosial dan *platform* video musik, dan *Tiktok* resmi diperkenalkan di Indonesia pada bulan Mei 2017. *Tiktok* adalah *platform* yang berasal dari Tiongkok yang memberikan hiburan kepada para penggunanya dengan durasi video dan musik berdurasi hingga 10 menit.⁵⁵

Secara sederhana, *Tiktok* adalah platform sosial video pendek yang digabungkan dengan musik. *Tiktok* telah

⁵⁵ Alamaidah Bahri et al., “Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Di Indonesia,” *Jurnal Indonesia Sosial Sains* 3, no. 1 (2022): 1–9, <https://doi.org/10.36418/jiss.v3i1.505>.

memiliki banyak pengguna yang menggunakannya sebagai media untuk berkreasi dengan membuat konten dan berbagi video dari berbagai negara, yang menunjukkan bahwa aplikasi ini berhasil mendapatkan popularitas yang baik di kalangan masyarakat Indonesia.⁵⁶ *Tiktok* tersedia di *Playstore*, aplikasi fasilitas *Google* yang memungkinkan pengguna *smartphone* untuk mengakses atau mengunduh aplikasi.

Banyak konten video yang dapat dibuat secara gampang di *platform Tiktok*. Mereka bukan hanya bisa mengamati dan meniru, tetapi mereka bisa membuat video dengan gaya mereka sendiri.⁵⁷ Pengguna bisa menghasilkan bermacam-macam video kreatif sesuai dengan gagasan mereka. Mereka bukan hanya bisa membuat video-video yang menakjubkan dengan tari, *lipsync*, dan berbagai fitur lainnya, tetapi juga dapat berpartisipasi dalam tren yang dibuat oleh pengguna lain.

Aplikasi *Tiktok* ini juga bisa menjadikan pengguna terkenal akibat video yang mereka hasilkan; beberapa terkenal karena kreativitas, yang lain karena kelucuan, atau ada yang

⁵⁶ Nia Daniati, Eka Darliana, and Sakura Alwina, "Korelasi Pengaruh Media Sosial Tik Tok Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Ips Semester V STKIP Al-Maksum Langkat," *Berbasis Sosial* 3, no. 1 (2022): 38–44.

⁵⁷ Diki Affandi and Isna Wijayani, "Social Media as Self Existence in Students Using Tiktok Applications," *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting* 2, no. 3 (2022): 300–311, <https://doi.org/10.47467/dawatuna.v2i3.2108>.

terkenal karena keunikan yang dihadirkan. Semuanya bergantung pada perspektif penonton atau pengguna lain. Tiktok sekarang menjadi budaya dan tren baru di masyarakat Indonesia. Budaya populer disenangi oleh banyak orang dan tidak terbatas pada kelompok sosial tertentu, selain itu, karena mudah diakses, budaya populer ini memiliki dampak besar pada era teknologi modern.⁵⁸

(2) Faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan aplikasi Tiktok

Dalam pemakaian Tiktok, ada dua faktor. Pertama adalah faktor internal, yang mencakup emosi dan sifat individu, aspirasi atau harapan, perhatian, cara belajar, kondisi fisik, kebutuhan, serta minat dan motivasi. Kedua ialah faktor eksternal yang meliputi informasi yang didapat, pengetahuan serta kebutuhan dari lingkungan, intensitas, ukuran, resistensi, serta hal-hal yang baru atau asing.

1) Faktor internal

Faktor internal ialah faktor yang muncul dari dalam diri seseorang, seperti emosi. Perasaan merupakan keadaan emosional atau pengalaman psikologis yang kita rasakan

⁵⁸ Anisa Surya Lestari and Desy Safitri, "Budayamasyarakat Ditinjau Dari Perspektif Ips the Influence of the Tiktok Application on Community Socio-Culture Reviewed From a Society Perspective," 2024, 2757-63.

dengan bahagia atau kecewa berhubungan dengan peristiwa yang dikenali dan bersifat subjektif. Apabila perasaan atau jiwa seseorang tidak suka terhadap pemakaian aplikasi *Tiktok* ini, sehingga orang tersebut tidak akan menggunakannya. Dengan menggunakan *platform Tiktok* ini, perasaan seseorang bukan hanya bisa diamati atau dirasakan sebagai perasaan bahagia atau kecewa, tetapi juga dapat diamati dari berbagai perspektif, seperti tingkah lakunya. Cara setiap orang menggunakan aplikasi *Tiktok* ini berbeda, dan situasi dan emosi mereka juga tidak sama. Ketika perasaannya bahagia dengan tingkah lakunya saat menggunakan aplikasi ini, begitu juga kebalikannya. Karena perilaku seseorang ketika memakai aplikasi ini, mereka mengekspresikan emosi mereka.

Salah satu penyebab yang memiliki dampak besar pada penggunaan aplikasi *Tiktok* adalah faktor internal, yang memungkinkan untuk belajar menggunakan media sosial. Aplikasi ini bukan hanya berguna untuk hiburan, melainkan mendukung proses belajar, berinteraksi dengan individu baru, serta meningkatkan kreativitas. Di sisi negatifnya, aplikasi ini dapat membuat setiap orang

berlama-lam memakainya dan akhirnya mentelantarkan kewajiban yang seharusnya dikerjakan.⁵⁹

2) Faktor eksternal

Platform Tiktok menyampaikan informasi tentang kejadian dari berbagai video, seperti bencana alam, kepada pengguna lainnya dengan cepat. Apabila seseorang tidak mengetahui tentang *Tiktok*, mereka mungkin tidak familiar dengan aplikasinya atau bahkan tidak memakainya. Untuk itu, informasi berperan penting ketika memakai aplikasi *Tiktok*. Media sosial, yang tergolong dalam kategori media informasi, memiliki potensi untuk memengaruhi pemahaman seseorang.

4. Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar

Game online ialah permainan digital yang memakai koneksi internet sebagai perantaranya. Sejak tahun 2000-an, Indonesia menyaksikan perkembangan *game online*. *Mobile Legends*, *Free Fire*, dan *PUBG Mobile* adalah beberapa *game online* populer yang banyak dimainkan oleh anak-anak. *Game-game* ini semakin populer setiap

⁵⁹ Fadhlizha Izzati Rinanda Firamadhina and Hetty Krisnani, "Perilaku Generasi Z Terhadap Penggunaan Media Sosial Tiktok: Tiktok Sebagai Media Edukasi Dan Aktivisme," *Share : Social Work Journal* 10, no. 2 (2021): 199, <https://doi.org/10.24198/share.v10i2.31443>.

tahun seiring dengan bertambahnya kemudahan akses internet dan *smartphone* bagi remaja.⁶⁰

Teknologi baru membuat siswa kurang mampu mengontrol diri saat menggunakan teknologi seperti handphone. Hal ini mengurangi kemauan peserta didik untuk belajar dan meraih pencapaian akademik yang memuaskan di sekolah. Perkembangan zaman menyebabkan dunia terfokus pada teknologi dan hiburannya, salah satu contohnya adalah siswa yang ketergantungan pada permainan daring.⁶¹ Mereka mengabdikan sepanjang waktu untuk bermain, hingga tidak mempunyai waktu tersisa untuk belajar ataupun mengerjakan tugas. Fenomena meningkatnya popularitas *game online* ini sangat memengaruhi berbagai aspek kehidupan anak, salah satunya semangat belajar.

Motivasi menjadi hal pokok dalam proses pembelajaran, karena peserta didik yang belajar tanpa motivasi tidak dapat melakukan aktivitas belajar dengan efektif. Motivasi memunculkan rasa antusias dan semangat dalam belajar. Semakin seseorang termotivasi, semakin besar tenaga yang dimilikinya untuk belajar. Ada empat faktor yang memengaruhi keinginan untuk belajar, menurut Teori Motivasi ARCS : *Attention* (perhatian), *Relevance* (relevansi), *Confidence* (percaya

⁶⁰ Gilbert Luis Ondang, Benedicta J Mokalau, and Shirley Y V I Goni, "Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi FISPOL UNSRAT," *Jurnal Holistik* 13, no. 2 (2020): 1–15.

⁶¹ Anisrul Waqi and Sahrul Nisa, "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Ahkam* 3, no. 2 (2024): 567–74, <https://doi.org/10.58578/ahkam.v3i2.3205>.

diri), serta *Satisfaction* (kepuasan). Faktor internal dan eksternal peserta didik dapat memengaruhi keempat komponen motivasi belajar ini. *Game online* dianggap sebagai salah satu faktor luar yang memiliki pengaruh.

Hasil penelitian yang dilakukan Rizki, semakin banyak intensitas bermain *game online*, maka semakin berkurang motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa. Siswa cenderung memainkan, tipe *game* yang berfokus pada strategi dan aksi daripada *game* edukasi sehingga hal tersebut dapat mengurangi minat untuk belajar. Menghabiskan waktu bermain *game* lebih dari dua jam tiap hari berkaitan dengan penurunan motivasi belajar siswa.

Kesimpulan penelitian tersebut adalah terdapat pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar yang cenderung negatif. Pelajar akan lupa terhadap prioritas belajar ketika menghabiskan waktu untuk bermain permainan *online*. Permainan daring dapat mengalihkan fokus siswa sehingga mengurangi kegiatan positif yang seharusnya dijalani oleh remaja selama masa pertumbuhannya.

5. Pengaruh Penggunaan Media Sosial *Tiktok* Terhadap Motivasi Belajar

Semakin berkembangnya teknologi, maka berkembang pula unsur didalamnya yaitu salah satunya media sosial. Media sosial memberikan banyak kemudahan bagi penggunanya, sehingga

pengguna dapat lebih lama beramah tamah di dunia digital. Pengguna dapat dengan leluasa menunjukkan atau menciptakan sesuatu yang bisa dibagikan serta menyalurkan kemampuan yang dimiliki. Sementara itu, pengguna juga dapat memberikan komentar tanpa batas mengenai apa yang mereka lihat di sekitar mereka. Media sosial *Tiktok* adalah *platform* yang populer dikalangan masyarakat dunia. Sejak peluncuran awal aplikasi ini hingga saat ini, aplikasi ini sangat terkenal di semua lapisan masyarakat, terutama di kalangan milenial, anak-anak sekolah, atau yang sering disebut generasi Z.⁶² Banyak sekali tayangan yang kurang sesuai untuk ditonton dan dicontoh oleh anak-anak di bawah umur, generasi milenial, atau generasi Z.

Kepuasan dan kenikmatanlah yang awalnya dicari, namun jika dilakukan secara terus menerus akan mengakibatkan konsekuensi negative. Kecanduan adalah situasi di mana seseorang terbelenggu pada pola perilaku yang terikat dan tidak dapat melepaskan diri dari kebiasaan tersebut. Efek yang ditimbulkan dari seringnya mengakses media social *Tiktok* bagi siswa adalah dapat menurunkan motivasi belajar siswa. hal ini disebabkan media social *Tiktok* menjadi faktor pengganggu konsentrasi siswa untuk belajar. Motivasi belajar adalah komponen krusial untuk menggapai tujuan belajar di kelas, karena

⁶² Angraini Desy, Maemunah Nurmayasari, and Saripah, "Penggunaan Media Sosial Tik Tok Dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Berprestasi Siswa SMK Al Khairiyah Bahari Jakarta," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 1 (2023): 2239–44.

motivasi belajar berfungsi sebagai pendorong bagi peserta didik untuk terus terlibat dalam proses belajar yang didasari oleh rasa minat, kesenangan, dan keinginan siswa untuk belajar.⁶³

6. Pengaruh Game Online dan Penggunaan Media Sosial *Tiktok* Terhadap Motivasi Belajar

Motivasi membantu orang berupaya untuk mencapai hasil belajar. Dengan motivasi yang positif, individu akan berusaha maksimal untuk mencapai hasil yang terbaik. Ada tiga fungsi motivasi: 1) mendorong individu untuk bertindak; dalam konteks ini, motivasi berperan sebagai pendorong bagi setiap aktivitas yang hendak dilaksanakan; 2) menetapkan arah tindakan, maksudnya menuju sasaran yang hendak dicapai, sehingga motivasi bisa memberikan panduan dan aktivitas yang perlu dilaksanakan berdasarkan rumusan tujuannya; dan 3) memilih tindakan, yakni menetapkan tindakan apa yang perlu dilakukan untuk memenuhi kriteria guna meraih tujuan.⁶⁴

Faktor ekstrinsik peserta didik dapat mendorong faktor motivasi belajar. Peserta didik yang dimotivasi akan mau dan senang, dan mereka akan termotivasi untuk melaksanakan proses pembelajaran dan meraih target belajar, seperti menjadi juara kelas. Faktor motivasi

⁶³ Fitha Astalia, Hendriyono, and Winda Lestari, "Pengaruh Media Sosial Tik Tok Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI di SMK Negeri 4 Palangka Raya Tahun Ajaran 2022/2023: Fitha ...," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2023, <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/3289537>.

⁶⁴ Amna Emda, "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran," *Lantanida Journal* 5, no. 2 (2018): 172, <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>.

belajar intrinsik adalah keinginan yang muncul dari rasa keingintahuan dan meraih sesuatu yang menarik. Faktor luar ini salah satunya adalah pengaruh yang berasal dari *game online* dan media sosial *Tiktok*. Penggunaan *game online* dan media sosial seperti *Tiktok* berpotensi memengaruhi motivasi belajar siswa. Beberapa aspek seperti lama waktu penggunaan, jenis konten, dan tujuan penggunaannya menjadi faktor penting dalam memahami dampak dari kedua media ini terhadap motivasi belajar. Berdasarkan beberapa studi, pemanfaatan teknologi secara tepat dapat mendukung peningkatan motivasi belajar siswa. Namun, penggunaan yang berlebihan atau tidak terkontrol justru dapat menghambat perkembangan motivasi belajar mereka.

Berdasarkan hasil penelitian Afrizati dan Afriani menyatakan bahwa Pengaruh antara permainan daring dan media sosial terhadap motivasi belajar peserta didik bersifat merugikan. Pengaruh negatif ini menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan *game online* dan media sosial, maka semakin rendah minat belajar peserta didik kelas VII di SMP Islam Integral Luqman Al-Hakim Batam.⁶⁵ Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sherren Elleanor dan Ahmad Junaidi berdasarkan hasil pengolahan analisis regresi sederhana dengan nilai korelasi sebesar 0,754 dan koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0,568, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel

⁶⁵ Afrizawati and Afriani, "Pengaruh Game Online Dan Media Sosial Terhadap Minat Belajar Siswa" 1, no. 1 (2022): 56–65.

Konten Mobile Legends di TikTok (X) berpengaruh terhadap variabel Popularitas game Mobile Legends (Y).

Semua orang, terutama siswa, menyukai permainan *online* dan media sosial. Menggunakan media sosial dan bermain *game* daring tidak hanya mengasah keterampilan fisik tetapi juga meningkatkan kecerdasan dan imajinasi anak. Di sisi lain, jika memainkannya sangat sering, bermain *game online* dan mengakses media sosial akan mengalami efek negatif.

B. Perspektif Teori dalam Islam

a) Motivasi Belajar dalam Perspektif Islam

Pendidikan adalah upaya yang dilakukan secara sadar serta terstruktur guna membantu peserta didik mencapai kemampuan mereka sendiri dengan tujuan membangun kekuatan spiritual dan keagamaan, kemampuan untuk menguasai diri, karakter dan intelektualitas, budi pekerti yang baik, serta kemandirian. kemampuan yang dapat membantunya tumbuh dan berperan aktif dalam masyarakat, negara, dan bangsa.

Semua orang muslim yang diciptakan di dunia ini dituntut memiliki semangat belajar yang tinggi, sehingga akan memudahkan mereka dalam memperoleh pengetahuan. Islam tidak pernah membedakan gender, seperti Hadits Rasulullah SAW :

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

“Menuntut ilmu adalah kewajiban bagi setiap muslim” (HR. Baihaqi).”

Pada hadits tersebut dapat dilihat bahwa Islam menegaskan kepada pengikutnya pentingnya punya semangat belajar yang tinggi dan harus dijalankan⁶⁶ Islam sangat menekankan pentingnya menuntut ilmu, seperti yang terlihat dari banyaknya ayat dan hadis yang menjelaskan mengenai manfaat belajar serta keistimewaan individu yang memiliki pengetahuan dan berusaha memperolehnya.

Rudi Ahmad Suryadi dalam jurnalnya “Motivasi Belajar dari Perspektif Islam Klasik (Kajian Pemikiran Al-Zarnuji)” yang merujuk pada kitab Ta’lim Al-Muta’allim, disebutkan bahwa tujuan pokok seseorang dalam menuntut ilmu sebaiknya berorientasi pada kehidupan akhirat demi meraih ridha Allah SWT. Beliau juga menyatakan bahwa niat belajar untuk kepentingan duniawi perlu dihindari, karena pengetahuan yang diarahkan untuk dunia dipandang sebelah mata. Sebagai hasilnya, seseorang yang menuntut ilmu untuk tujuan duniawi

⁶⁶ Harmalis Harmalis, “Motivasi Belajar Dalam Perspektif Islam,” *Indonesian Journal of Counseling and Development* 1, no. 1 (2019): 51–61, <https://doi.org/10.32939/ijcd.v1i1.377>.

dapat tertipu oleh ilmunya sendiri, yang justru merendharkannya di hadapan Allah SWT.⁶⁷

Agama islam sangat memulikan orang-orang yang berjuang dijalan Allah salah satunya yaitu menuntut ilmu. Janji Allah di Al-Qur'an akan memuliakan serta mengagungkan orang yang menuntut ilmu. Sebagaimana dalam firman Allah SWT terdapat pada Al-Qur'an Surat Al-Mujadilah : 11,

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Terjemahannya: “Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan”

Ayat 11 Surat Al-Mujadilah adalah perintah Allah SWT yang memberikan pemahaman untuk orang-orang yang mengikuti majlis ilmu pengetahuan untuk memiliki sikap terbuka dan senantiasa berbagi kebahagiaan dengan sesama. Allah SWT menjanjikan penghormatan khusus kepada mereka yang berilmu dan bijaksana.⁶⁸

b) Game Online dalam Perspektif Islam

⁶⁷ Rudi ahmad Suryadi, “Motivasi Belajar Perspektif Pendidikan Islam Klasik,” *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 10, no. 1 (2014).

⁶⁸ Syafrizal Syafrizal et al., “Konsep Motivasi Belajar Menurut Pandangan Islam Dan Peran Guru BK,” *Educational Guidance and Counseling Development Journal* 6, no. 2 (2023): 109, <https://doi.org/10.24014/egcdj.v6i2.24406>.

tujuan utama yang wajib dijadikan pegangan oleh setiap Muslim dalam menjalani hidup. Islam juga memerintahkan umatnya untuk melaksanakan perintah Allah dengan sepenuh kemampuan dan menghindari semua larangan-Nya. Firman Allah SWT dalam Surah An-Nisa' ayat 14,

وَمَنْ يَعْصِ اللَّهَ وَرَسُولَهُ وَيَتَعَدَّ حُدُودَهُ يُدْخِلْهُ نَارًا خَالِدًا فِيهَا وَلَهُ عَذَابٌ مُّهِينٌ

Terjemahannya : *“Dan barangsiapa mendurhakai Allah dan Rasul-Nya dan melanggar batas-batas hukum-Nya, niscaya Allah memasukkannya ke dalam api neraka, dia kekal di dalamnya dan dia akan mendapat azab yang menghinakan”*

Islam merupakan agama yang sangat menghormati kenyataan objektif dan konkret yang ada di sekeliling dan dalam diri umat manusia. Saat seseorang memiliki kecenderungan terhadap keindahan, estetika, kelezatan, atau suara merdu, Islam memperbolehkan hal tersebut selama diperoleh dengan cara yang bagus dan dijalankan sesuai aturan yang sesuai.

Pendekatan ini mencerminkan bagaimana Islam mengintegrasikan prinsip keindahan pada kehidupan manusia, termasuk dalam hal minat seseorang pada ilmu dan kegiatan positif lainnya yang mendukung tujuan hidup di dunia maupun di akhirat. Agamas Islam tidak menyetujui semua bentuk hiburan, akan tetapi Islam hanya mengizinkan hiburan yang mengandung unsur pembelajaran, mendukung keafiatan, dan memuat *akhlakul qarimah*.

c) **Media Sosial *Tiktok* dalam Perspektif Islam**

Manusia adalah makhluk sosial dan salah satu tujuan penciptaannya ialah agar mereka menjadi umat yang beriman serta melaksanakan amal shalih demi mendapatkan pahala hanya karena Allah SWT. Salah satu wujud amal shalih adalah berlaku baik terhadap orang lain, sebab dalam hidup ini tidak terhindar dari interaksi dengan Tuhan dan interaksi dengan sesama individu, yang sering disebut sebagai kehidupan sosial.

Seiring perkembangan zaman dan teknologi, manusia kini dihadapkan pada fenomena di mana hal-hal yang tidak biasa menjadi biasa dan akhirnya menjadi kebiasaan. Hal ini terlihat dari dominasi unsur *mu'amalah* secara *batiniyah* oleh sebagian kalangan dibandingkan dengan aspek *zahiriyahnya*. Fenomena ini mencerminkan keadaan saat ini, di mana sebelum era ini, *mu'amalah* antar manusia hanya dapat dilakukan secara langsung, seperti dalam transaksi, menjalin hubungan, dan mencari kesenangan. Namun, di era modern ini, banyak fasilitas yang dapat diakses secara cepat melalui media sosial. Salah satu contoh alat *mu'amalah batiniyah* adalah *gadget*, yang menawarkan berbagai macam konten aplikasi yang disukai banyak orang, seperti media sosial *Tiktok*.⁷⁰

Mencari hiburan adalah hal yang diperbolehkan dalam Islam, asalkan hiburan tersebut bermanfaat dan tidak menentang prinsip

⁷⁰ Niswatul Malihah, "Tiktok Dalam Perspektif Al-Qur'an," *Jurnal At-Tahfiz: Jurnal Ilmu Al-Qur'an Dan Tafsir* 1, no. 1 (2019): 40–57.

agama dan sesuai dengan syari'at. Apabila seseorang berniat mencari hiburan untuk mendapatkan ridha Allah, maka dia pasti akan memilih hiburan yang bermanfaat dan mendatangkan pahala. Hal ini karena setiap Tindakan manusia dinilai berdasarkan niat di baliknya. Firman Allah pada Surah An-Nahl ayat 12,

وَسَخَّرَ لَكُمْ الَّيْلَ وَالنَّهَارَ وَالشَّمْسَ وَالْقَمَرَ وَالنُّجُومَ مُسَخَّرَاتٌ بِأَمْرِ رَبِّكَ إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِّقَوْمٍ يَعْقِلُونَ

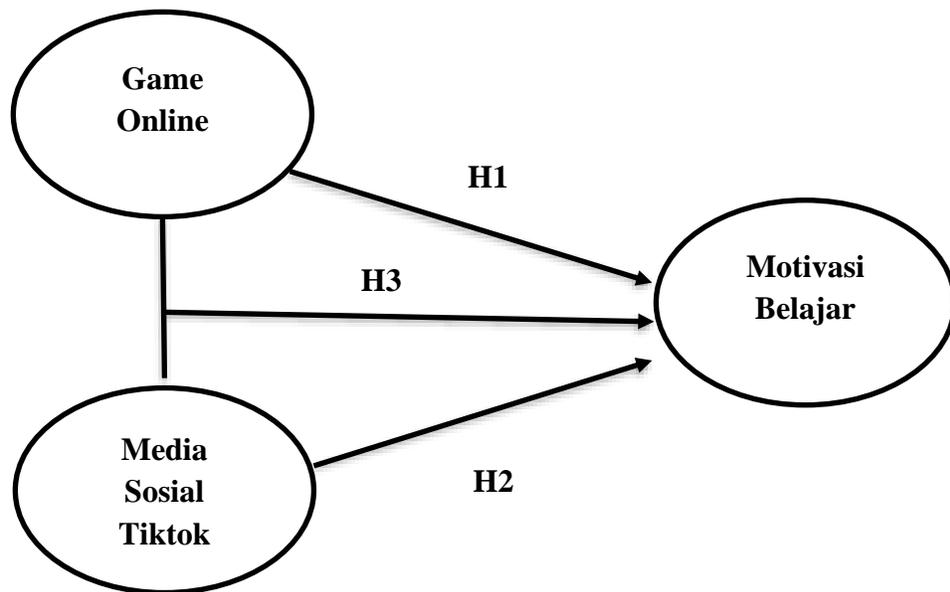
Terjemahannya : “Dia menundukkan malam dan siang, matahari dan bulan untukmu, dan bin-tang-bintang dikendalikan dengan perintah-Nya. Sungguh, pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi orang yang mengerti”

Rasulullah diperintahkan oleh Allah SWT untuk mengajak kaum Muslimin senantiasa mengikuti ajaran Islam dan syari'at-Nya yang mulia menggunakan cara yang bijak dan lembut.⁷¹ Mengenai *Tiktok*, ayat ini menegaskan bahwa setiap perilaku manusia seharusnya tetap berlandaskan pada ajaran agama Islam, dan maksud dari setiap tindakan tersebut adalah untuk selalau mengajak di jalan-Nya.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan penjelasan di atas, bisa digambarkan kerangka berpikir penelitian yang dapat dilihat sebagai berikut :

⁷¹ Muhammad 'Ali ash-shabuni, *Shafwah At-Tafasir*, 2nd ed. (Beirut: Dar al-Kutub al-'ilmiyyah, 1999).



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

Keterangan :

- 1) Game Online : X_1 (Variabel Independentt)
- 2) Media Sosial Tiktok : X_2 (Variabel Independentt)
- 3) Motivasi Belajar : Y (Variabel Dependents)

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis ada dua jenis yaitu hipotesis alternatif atau hipotesis penelitian (H_a) dan hipotesis nihil (H_o). Hipotesis alternatif (H_a) merupakan rumusan resmi hasil analisis deduktif peneliti terkait permasalahan yang diteliti berlandaskan teori.⁷²

⁷² ENos Lolang, "Hipotesis Nol Dan Hipotesis Alternatif," *Jurnal Kip* 3, no. 3 (2014): 685–96.

Berikut adalah hipotesis yang diperkuat oleh penelitian sebelumnya, yaitu sebagai berikut :

Menurut Titik Susiatik, dkk. yaitu peneliti sebelumnya dengan judul penelitian “*Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Siswa MTs Darul Ma’arif Pripangus*” hasil penelitiannya *game online* berpengaruh negative terhadap perubahan perilaku peserta didik. Dengan demikian, temuan dari studi ini menunjukkan Ketergantungan pada permainan daring akan memengaruhi kehidupan nyata, seperti lalai dalam belajar, terlupa mengerjakan tugas sekolah, sering bangun larut, sering bolos, dan sulit melepaskan gawai yang bisa menyebabkan kemarahan jika gawai diambil.⁷³

Menurut Anggris, yaitu peneliti sebelumnya yang berjudul “*Pengaruh Gadget Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Siau Barat Selatan*” Menghasilkan temuan penelitian yang menunjukkan pemakaian gawai oleh siswa tidak sesuai dengan kebutuhan nyata, melainkan untuk aktivitas yang kurang bermanfaat. Mereka banyak menghabiskan waktu di rumah dengan bermain *gadget* hingga larut malam, yang menyebabkan

⁷³ Titik Susiatik, Sri Muryati, and Srihadi, “Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Siswa MTs DARUL MA’ARIF Pringapus,” *Pawiyatan* 2, no. 2 (2022): 33–39, <http://e-journal.ikip-veteran.ac.id/index.php/pawiyatan>.

hilangnya semangat dan antusiasme untuk menuntut ilmu, akhirnya menyebabkan motivasi belajar peserta didik menurun.⁷⁴

Berikut Hipotesis alternative (Ha) dari penelitian ini yaitu :

1. Terdapat pengaruh negatif antara *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII MTsN 4 Blitar.
2. Terdapat pengaruh negatif antara penggunaan media social *Tiktok* terhadap motivasi belajar siswa MTsN 4 Blitar.
3. Terdapat pengaruh negatif antara *game online* dan media social *Tiktok* terhadap motivasi belajar siswa MTsN 4 Blitar.

⁷⁴ Anggris Oktavianus Katiandagho, “Pengaruh Gadget Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Siau Barat Selatan,” *BONAFIDE: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen* 4, no. 2 (2023): 351–68, <https://doi.org/10.46558/bonafide.v4i2.211>.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menguji seberapa besar pengaruh *game online* dan media social *Tiktok* terhadap motivasi elajar siswa kelas 7 MTsN 4 Blitar. Pendekatan pada penelitian ini adalah kuantitatif dengan *field research* yaitu penelitian yang dilaksanakan dengan sistematis untuk mengumpulkan data di lapangan

Jenis penelitian ini ialah korelasional, karena penelitian ini dirancang untuk menentukan besarnya pengaruh variabel *independentt* (*game online* dan media social *Tiktok*) terhadap variabel *dependentt* (motivasi belajar) yang memiliki tujuan untuk mengamati keterkaitan antara satu variabel dengan variabel yang lain.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTsN 4 Blitar, yang bertempat di Jl. Desa Sukosewu RT 03 RW 05 Kelurahan Sukosewu, Kecamatan Gandusari, Kabupaten Blitar, Jawa Timur. Lokasinya ini sangat strategis bagi suatu Instansi Pendidikan ini berada di tepi jalan raya dan dapat dijangkau dengan mudah menggunakan kendaraan bermotor atau mobil.

Lokasi penelitian ini dipilih karena adanya laporan dari guru-guru mengenai penurunan motivasi belajar siswa di sekolah tersebut. Guru-guru menduga bahwa fenomena ini berkaitan erat dengan penggunaan *game online* dan *Tiktok* yang semakin marak di kalangan siswa. Dengan demikian, lokasi

penelitian ini tidak hanya relevan dengan permasalahan yang ada, tetapi juga memungkinkan untuk menguji secara empiris pengaruh *game online* dan *Tiktok* terhadap motivasi belajar siswa, sebagaimana yang telah menjadi fokus penelitian

C. Variabel Penelitian

Kualitas penelitian yang diukur disebut dengan variabel penelitian. Variabel penelitian adalah objek, ciri-ciri, sifat, atau nilai individu atau suatu aktivitas yang memiliki banyak variasinya yang ditentukan oleh para peneliti untuk keperluan penelitian dan pengambilan kesimpulan. Penggunaan variabel dalam kajian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Variabel Bebas (*Independentt*) merupakan variabel yang menyebabkan atau mempunyai potensi teoretis untuk mempengaruhi variabel lain. Variabel *independentt* ditunjukkan oleh huruf X. Variabel *independentt* dalam penelitian ini adalah *game online* sebagai variabel X₁ dan media social *Tiktok* sebagai variabel X₂.
- 2) Variabel Terikat (*Dependentt*) merupakan variabel yang terpengaruh atau diakibatkan oleh variabel *independentt*. Variabel *dependentt* ditandai oleh huruf Y. Variabel *dependentt* dalam penelitian ini adalah Motivasi belajar.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1) Populasi

Populasi merupakan objek atau subjek yang memiliki kuantitas dan ciri-ciri khusus yang telah ditentukan oleh peneliti untuk diperoleh

dan diambil kesimpulan.⁷⁵ Adapun populasi yang dijadikan objek dalam kajian ini mencakup semua peserta didik kelas VII di MTsN 4 Blitar, berikut pengelompokannya :

Tabel 3. 1 Populasi

No.	Kelas	Total Siswa
1.	VII A	35
2.	VII B	35
3.	VII C	31
4.	VII D	33
5.	VII E	37
6.	VII F	33
7.	VII G	36
Total		240

2) Sampel

Sampel merupakan segmen dari populasi yang berperan menjadi sumber informasi penelitian. Sederhananya, sampel adalah bagian dari populasi yang digunakan untuk merepresentasikan seluruh populasi.⁷⁶ Penelitian ini membatasi populasi yang terdiri dari 240 siswa dengan menghitung ukuran sampel digunakan rumus slovin dengan tingkat signifikansi 5%, dengan perhitungan seperti berikut :

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

Keterangan :

⁷⁵ Rosmala Dewi, "Pengaruh Kemampuan Kerja, Motivasi Dan Pengembangan Karier Terhadap Kinerja Karyawan PT. Bina Buana Semesta," *JEBI Jurnal Ekonomi Bisnis Indonesia* 16, no. 1 (2021): 19–25, www.jurnal.stiebi.ac.id.

⁷⁶ Wiwik Sulistiyowati, "Buku Ajar Statistika Dasar," *Buku Ajar Statistika Dasar* 14, no. 1 (2019): 15–31, <https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-73-7>.

n = Total sampel

N = Total populasi

E = *Margin of error* (batas toleransi eror) = 5% = 0,05

Maka sampel didapatkan dengan cara berikut :

$$n = \frac{240}{(1 + 240 \times (0,05)^2)}$$

$$n = \frac{240}{1 + 240 \times 0,0025}$$

$$n = \frac{240}{1,6}$$

$$n = 150 \text{ (minimal sampel)}$$

Hasil perhitungan diatas, terlihat bahwa 150 siswa terpilih sebagai sampel penelitian dari total populasi 240 siswa. Berikut tabel distribusi kelas VII yang digunakan untuk sampel pada penelitian ini :

Tabel 3. 2 Total Sampel Siswa Kelas VII

No.	Kelas	Total Siswa
1.	VII A	35
2.	VII B	35
3.	VII E	37
4.	VII G	36
Jumlah		150

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik convenience sampling, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan rekomendasi guru pamong dan ketersediaan responden. Teknik ini

dipilih karena peneliti memiliki keterbatasan waktu dan sumber daya, sehingga siswa yang mudah dijangkau dan bersedia mengisi kuesioner menjadi responden dalam penelitian ini.

E. Data dan Sumber Data

1) Data

Data dalam pencarian merupakan data yang menyimpan bermacam-macam informasi yang berhubungan dengan pencarian yang dilaksanakan. Penelitian ini menerapkan data kuantitatif yang menggunakan angka-angka yang bisa diukur dan dihitung.

2) Sumber Data

Penelitian ini menggunakan sumber data primer dan data sekunder.

- a. Data primer ialah informasi yang dikumpulkan dan didapatkan secara langsung dari sumber yang asli. Data primer pada penelitian ini didapat dari data tentang pernyataan mengenai intensitas bermain *game online*, media social *Tiktok*, dan motivasi belajar didapat dari data kuesioner yang telah diisi oleh peserta didik.
- b. Data sekunder merupakan informasi yang telah dikumpulkan, diproses, dan disajikan oleh pihak lain, yang sudah tersedia sebelumnya. Data sekunder pada penelitian ini bertujuan guna mengidentifikasi profil madrasah serta jumlah siswa yang dipilih sebagai responden. Untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai data serta sumber data yang dipakai dalam penelitian ini, dapat disajikan dalam bentuk tabel berikut :

Tabel 3. 3 Variabel dan Sumber Data Penelitian

No.	Data	Sumber Data
1.	Kuesioner <i>Game online</i>	Siswa (responden)
2.	Kuesioner Media social <i>Tiktok</i>	Siswa (responden)
3.	Kuesioner Motivasi Belajar	Siswa (responden)

F. . Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang dipakai oleh peneliti dalam mengumpulkan data supaya memudahkan dalam pengolahan hasilnya. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa kuesioner yang berisi pernyataan yang diajukan kepada siswa kelas VII MTsN 4 Blitar. Setiap pernyataan dalam kuesioner dikembangkan dari indikator yang sesuai dengan tiap-tiap variabel penelitian. Skala pengukuran pernyataan menggunakan skala likert 1-5.

Tabel 3. 4 Opsi Pilihan Menurut Skala Likert

Opsi Jawaban	Skor untuk Pernyataan
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral (N)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

No.	Variabel	Indikator	No Item	Jumlah Item
1.	<i>Game Online</i> ⁷⁷	Durasi Bermain <i>Game Online</i>	1,2,3,4,5	5
		Dampak negative bermain <i>game online</i>	6,7,8,9,10	5
2.	Media social Tiktok ⁷⁸	Frekuensi Penggunaan Tiktok	1, 2	2
		Durasi penggunaan Tiktok	3, 4, 5	3
		Penghayatan	6, 7, 8	3
		Perhatian	9,10, 11	3
3.	Motivasi Belajar ⁷⁹	Tekun mengerjakan tugas	1, 2, 3	3
		Ulet menghadapi kesulitan	4, 5	2
		Menunjukkan minat dalam belajar	6, 7, 8	3
		Lebih senang bekerja mandiri	9,10	2
		Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin	11, 12	2
		Dapat mempertahankan pendapatnya	13, 14	2
		Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	15, 16	2
		Senang mencari dan memecahkan masalah	17, 18	2
Total				39

⁷⁷ Fariha, “Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik MI Ta’allamul Huda.”

⁷⁸ Diana Satira, “Pengaruh Intensitas Penggunaan Media Sosial WhatasApp Terhadap Komunikasi Antarpribadi Dalam Keluarga Di Kampung Waru Esa Wargasetra Kecamatan Tegalwaru Kabupaten Karawang” (UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020).

⁷⁹ Husna Faizatul Umniah, “Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak Siswa Kelas XI MA Ma’arif 1 Punggur Tahun Pelajaran 2018/2019” (IAIN Metro Lampung, 2018).

G. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

1) Uji Validitas

Validitas atau keabsahan suatu instrumen menyatakan tingkat akurasi instrumen pengukuran penelitian terhadap nilai sesungguhnya yang diukur. Pengujian validitas dimanfaatkan untuk menilai apakah sebuah kuesioner sah atau valid. Suatu kuesioner dikatakan valid apabila pernyataan-pernyataan pada kuesioner dapat mengungkapkan sesuatu yang ingin diukur oleh kuesioner tersebut.⁸⁰ Jika suatu kuesioner dapat menjalankan fungsi pengukurannya atau menghasilkan hasil pengukuran yang akurat dan benar sesuai dengan tujuan pelaksanaannya, maka kuesioner tersebut dianggap memiliki tingkat keabsahan yang tinggi. Sebaliknya, jika suatu kuesioner menghasilkan data yang tidak sesuai dengan tujuan diadakannya, maka kuesioner tersebut dianggap memiliki tingkat keabsahan rendah. Teknik yang diterapkan dalam pengujian validitas adalah dengan memakai Teknik korelasi *Product Moment* dengan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

r_{xy}	: Angka indeks korelasi “r” <i>product moment</i>
n	: Jumlah responden
$\sum xy$: Penjumlahan hasil perkalian antara skor x dan skor y
$\sum x$: Jumlah seluruh skor x

⁸⁰ Musrifah Mardiani Sanaky, “Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah,” *Jurnal Simetrik* 11, no. 1 (2021): 432–39, <https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>.

Σy	: Jumlah seluruh skor y
Σx^2	: Jumlah seluruh skor x^2
Σy^2	: Jumlah seluruh skor y^2
$(\Sigma x)^2$: Jumlah seluruh skor $(\Sigma x)^2$
$(\Sigma y)^2$: Jumlah seluruh skor $(\Sigma y)^2$

Angka korelasi yang diperoleh harus dibandingkan dengan angka tabel korelasi r, apabila $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka item tersebut dinyatakan valid. Sebaliknya, apabila $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ maka item tersebut dinyatakan tidak valid. Dalam penelitian ini peneliti menguji validitas dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 26. Kriteria validitas data dapat dilihat pada tabel berikut⁸¹ :

Tabel 3. 6 Kriteria Validitas Instrumen Penelitian

Nilai r	Interpretasi
0,00 – 0,29	Sangat Rendah
0,20 – 0,40	Rendah
0,40 – 0,60	Cukup
0,60 – 0,80	Tinggi
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi

Tabel 3. 7 Hasil Uji Validitas Instrumen *Game Online*

No.	r hitung	r tabel	Keterangan
1.	0,751	0,361	Valid
2.	0,852	0,361	Valid
3.	0,818	0,361	Valid
4.	0,866	0,361	Valid
5.	0,901	0,361	Valid
6.	0,881	0,361	Valid
7.	0,874	0,361	Valid
8.	0,835	0,361	Valid
9.	0,752	0,361	Valid

⁸¹ Helmyati Allorerung et al., “Pengaruh Pemberian Layanan Bimbingan Konseling Sekolah Terhadap Perilaku Disiplin Siswa,” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9, no. 7 (2023): 194–202, <https://doi.org/10.5281/zenodo.7812477>.

10.	0,725	0,361	Valid
-----	-------	-------	--------------

Berdasarkan tabel hasil perhitungan uji validitas tersebut, dengan menggunakan signifikansi 0,05 nilai r tabel yang didapat dengan jumlah sampel (N) 30, $df = N-2$ dan nilai r tabel $> 0,361$ menyatakan instrument penggunaan *Game Online* dengan 10 butir pernyataan yang digunakan valid.

Tabel 3. 8 Hasil Uji Validitas Instrumen Media Sosial *Tiktok*

No.	r hitung	r tabel	Keterangan
1.	0,616	0,361	Valid
2.	0,658	0,361	Valid
3.	0,731	0,361	Valid
4.	0,761	0,361	Valid
5.	0,845	0,361	Valid
6.	0,864	0,361	Valid
7.	0,783	0,361	Valid
8.	0,782	0,361	Valid
9.	0,479	0,361	Valid
10.	0,492	0,361	Valid
11.	0,705	0,361	Valid

Berdasarkan table hasil perhitungan uji validitas tersebut, dengan menggunakan signifikansi 0,05 nilai r tabel yang didapat dengan jumlah sampel (N) 30, $df = N-2$ dan nilai r tabel $>0,361$ menyatakan instrument penggunaan media social *Tiktok* dengan 11 butir pernyataan yang digunakan valid.

Tabel 3. 9 Hasil Uji Validitas Instrumen Motivasi Belajar

No.	r hitung	r tabel	Keterangan
1.	0,642	0,361	Valid
2.	0,719	0,361	Valid
3.	0,634	0,361	Valid
4.	0,704	0,361	Valid
5.	0,783	0,361	Valid
6.	0,867	0,361	Valid
7.	0,771	0,361	Valid

8.	0,773	0,361	Valid
9.	0,593	0,361	Valid
10.	0,730	0,361	Valid
11.	0,456	0,361	Valid
12.	0,550	0,361	Valid
13.	0,729	0,361	Valid
14.	0,730	0,361	Valid
15.	0,518	0,361	Valid
16.	0,532	0,361	Valid
17.	0,722	0,361	Valid
18.	0,676	0,361	Valid

Berdasarkan table hasil perhitungan uji validitas tersebut, dengan menggunakan signifikansi 0,05 nilai r tabel yang didapat dengan jumlah sampel (N) 30, $df = N-2$ dan nilai r tabel $>0,361$ menyatakan instrument motivasi belajar dengan 18 butir pernyataan yang digunakan valid.

2) Uji Reliabilitas

Realibilitas merupakan indikator untuk mengindikasikan sejauh mana suatu alat ukur bisa dipercaya atau diandalkan.⁸² Jika suatu alat ukur digunakan dua kali untuk mengukur fenomena yang sama dan hasil pengukuran yang didapatkan relatif konsisten, maka alat ukur tersebut dapat dikatakan reliabel. Realibilitas mencerminkan konsistensi sebuah alat ukur dalam mengukur gejala yang serupa. Reliabilitas mengindikasikan sejauh mana hasil pengukuran menggunakan alat itu dapat diandalkan. Hasil pengukuran perlu menunjukkan keandalan, yang berarti harus memiliki tingkat konsistensi dan kestabilan. Rumus

⁸² Muslich Anshori & Sri Iswati, "Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif," *Jurnal Ilmiah Kependidikan* 2, no. 2 (2024): 17–23.

yang digunakan untuk menguji reliabilitas adalah rumus *Cronbach*

Alpha :

$$r_i = \frac{k}{(k - 1)} \left(\frac{\sum Si^2}{St^2} \right)$$

Keterangan :

r_i : Reliabilitas

k : Banyaknya butir soal atau butir pertanyaan

$\sum si^2$: Varian butir

$\sum st^2$: Varian total

Reliabilitas instrumen ditunjukkan dengan koefisien reliabilitas. Nilai koefisien reliabilitas mencerminkan tingkat reliabilitas instrumen tersebut. Instrumen dianggap reliabel adalah instrumen tersebut mempunyai koefisien *Cronbach Alpha* lebih dari 0,600. Hasil uji coba instrumen dapat ditafsirkan seperti berikut :

Tabel 3. 10 Kriteria Realibilitas Instrumen Penelitian

Besarnya Nilai r	Interpretasi
Antara 0,800 – 1,000	Sangat Tinggi
Antara 0,600 – 0,799	Tinggi
Antara 0,400 – 0,599	Sedang
Antara 0,200 – 0,399	Rendah
Antara 0,000 – 1,199	Sangat Rendah

Tabel 3. 11 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen *Game Online*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,947	10

Berdasarkan hasil uji reliabilitas diatas nilai Cronbarch's Alpha menunjukkan angka 0,947 dimana nilai tersebut $>0,600$ maka dapat disimpulkan bahwa instrument peneltian dikatakan reliabel.

Tabel 3. 12 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Media Sosial *Tiktok*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,898	11

Berdasarkan hasil uji reliabilitas diatas nilai Cronbarch's Alpha menunjukkan angka 0,898 dimana nilai tersebut $>0,600$ maka dapat disimpulkan bahwa instrument peneltian dikatakan reliabel.

Tabel 3. 13 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Motivasi Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,929	18

Berdasarkan hasil uji reliabilitas diatas nilai Cronbarch's Alpha menunjukkan angka 0,929 dimana nilai tersebut $>0,600$ maka dapat disimpulkan bahwa instrument peneltian dikatakan reliabel.

H. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data penelitian ini adalah melalui kuesioner. Kuesioner merupakan metode untuk mengumpulkan data yang dilakukan dengan memberikan sekelompok pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk diisi. Dalam penelitian ini diterapkan kuesioner

tertutup, yaitu pernyataan-pernyataan yang diberikan kepada responden telah dilengkapi dengan jawaban. Kuesioner tipe ini tidak memberi peluang kepada responden untuk menyampaikan pendapatnya. Dalam penelitian ini kuesioner digunakan untuk mengetahui pengaruh *game online* dan penggunaan media social *Tiktok* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII MTsN 4 Blitar.

I. Analisis Data

a. Analisis Data Deskriptif

Statistik deksriptif ialah jenis analisis yang dipakai untuk mengkarakterisasi data. Statistik deksriptif merupakan statistik yang menggambarkan aktivitas yang meliputi pengumpulan data, pengolahan data, dan penyajian dalam format tabel, grafik, maupun diagram, agar memberikan representasi yang terstruktur, singkat, dan jelas tentang suatu kondisi atau peristiwa.⁸³ Cara mengidentifikasi klasifikasi keadaan setiap variabel ditentukan melalui perhitungan Panjang kelas interval. Rumus yang diterapkan untuk melakukan perhitungan Panjang kelas interval adalah sebagai berikut :

$$\text{Panjang kelas interval} = \frac{(X_{max} - X_{min}) + 1}{k}$$

Nilai item dimasukkan ke kedalam interval setelah panjang kelas interval total ditentukan. untuk memungkinkan frekuensi untuk setiap

⁸³ subama dkk, *Statistik Pendidikan* (Bandung: Pustaka Setia, 2005).

kategori dihitung. berdasarkan frekuensi tersebut, skor yang diperoleh selanjutnya dibandingkan dengan tingkat persentasinya untuk dikategorikan. Penentuan nilai persentase digunakan rumus :

$$p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase

F : Frekuensi (banyaknya responden yang menjawab)

N : Jumlah responden

b. Uji Asumsi Klasik

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah nilai residual yang sudah distandarisi dalam model regresi berdistribusi normal atau tidak. Nilai residual dianggap berdistribusi normal jika nilai residual yang terstandarisasi tersebut sebagian besar mendekati nilai rata-ratanya. Nilai residual yang bersifat normal jika digambarkan dalam bentuk kurva akan menghasilkan gambar lonceng (*bell-shaped curve*) Dalam penelitian ini menggunakan uji kriteria *kolmogrov-smirnov*. Penerapan uji *kolmogrov-smirnov* adalah jika nilai sig atau signifikan atau probabilitas < 0,05 distribusi adalah tidak normal, begitu pula sebaliknya jika nilai sig atau signifikan atau probabilitas > 0,05 distribusi adalah normal.

2) Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas adalah uji untuk melihat ada atau tidaknya korelasi yang tinggi antara variable-variabel bebas dalam satu model regresi linear berganda. Jika ada korelasi yang tinggi diantara variabel bebas terhadap variabel terikatnya menjadi terganggu.

Multikolinearitas dapat dilihat dari :

- 1) Nilai *tolerance* dan lawannya. Dalam hal ini nilai *tolerance* yang baik adalah $< 0,10$. Yang dimaksud dengan lawan dari nilai *tolerance* adalah nilai *tolerance* yang rendah = nilai VIF yang tinggi ($\text{nilai } tolerance \leq 0,10 = \text{nilai VIF} \geq 10$)
- 2) Nilai *Varian Inflance Factor* (VIF). Dalam hal ini nilai VIF yang baik adalah > 10 .

Atau dengan bahasa lain dapat dikatakan, bahwa sebuah instrumen apakah terkena masalah multikolinearitas atau tidaknya adalah dengan melihat nilai *tolerance* dan nilai *Variance Influence Factor* (VIF), sebagai berikut⁸⁴ :

- 1) Apabila nilai *tolerance* cenderung lebih besar dari 0,10, maka dalam hal ini regresinya tidak terjadi masalah multikolinearitas.
- 2) Apabila nilai *tolerance* cenderung lebih kecil dari 0,10. Maka dalam hal ini regresinya terjadi masalah.

⁸⁴ Effiyaldi Yaldi et al., "Penerapan Uji Multikolinieritas Dalam Penelitian Manajemen Sumber Daya Manusia," *Jurnal Ilmiah Manajemen Dan Kewirausahaan (JUMANAGE)* 1, no. 2 (2022): 94–102, <https://doi.org/10.33998/jumanage.2022.1.2.89>.

3) Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat varian variabel dalam model regresi yang tidak seragam (konstan). Sebaliknya, jika variasi variabel dalam model regresi memiliki nilai yang seragam (konstan), maka ini dikenal sebagai homoskedastisitas. Syarat yang perlu dipenuhi dalam model regresi adalah tidak adanya gejala heteroskedastisitas. Pengambilan keputusan dilakukan dengan cara :

- (1) Apabila terdapat pola spesifik, seperti titik-titik yang membentuk suatu pola teratur (bergelombang melebar lalu menyempit), maka terjadi heteroskedastisitas.
- (2) Apabila tidak terlihat pola yang jelas, seperti titik-titik yang menyebar di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y, maka heteroskedastisitas tidak terjadi. Dari hasil regresi, titik-titik yang membentuk pola yang jelas dan titik-titik yang tersebar di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y, dapat disimpulkan bahwa tidak ada heteroskedastisitas dalam model regresi.

c. Uji Hipotesis

(1) Uji Parsial (Uji t)

Uji Parsial (Uji t) dilaksanakan untuk mengetahui apakah variabel *independent* mempengaruhi atau tidak pada variabel *dependent* dengan cara membandingkan t_{hitung} dan t_{table} .

Langkah-langkah dalam pengambilan keputusan untuk uji t adalah sebagai berikut :

- 1) Jika nilai $\text{sig} < 0,05$ atau $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima berarti terdapat pengaruh antara variabel X dan variabel Y.
- 2) Jika nilai $\text{sig} > 0,05$ atau $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak berarti tidak terdapat pengaruh antara variabel X dan variabel Y.

Berikut rumus Uji t :

$$t_{\text{hitung}} = r \frac{\sqrt{n - 2}}{\sqrt{n - r^2}}$$

Keterangan :

r : Koefisien

n : Jumlah responden

t : Uji hipotesis

(2) Uji Simultan (Uji F)

Uji ini digunakan untuk mengujikan apakah kedua variable *independent* secara simultan atau bersama-sama mempunyai pengaruh secara signifikan terhadap variable *dependent*". Uji F statistik digunakan untuk menguji keberartian

pengaruh dari seluruh variable bebas (X) terhadap variable terikat (Y)⁸⁵.

$$F \text{ hitung} = \frac{R^2 / k}{(1 - R^2) / (n - k - 1)}$$

Keterangan :

R^2 : Koefisien determinasi

n : Jumlah data atau kasus

k : Jumlah variabel *independent*

Kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut :

- a. H_0 diterima, H_a ditolak bila $F_{hitung} < F_{tabel}$ dan atau $Sig > 0,05$
- b. H_0 ditolak, H_a diterima bila $F_{hitung} > F_{tabel}$ dan atau $Sig < 0,05$

(3) Uji Regresi Linear Berganda

Analisis regresi linier berganda ialah hubungan linear yang terjadi antara dua atau lebih variabel *independent* dan variabel *dependent*. Analisis ini bertujuan guna memahami arah hubungan yang positif atau negatif serta untuk meramalkan nilai variabel *dependent* ketika variabel *independent* mengalami perubahan naik atau turun.⁸⁶ Pengujian analisis regresi linier berganda ini umumnya dinyatakan dengan rumus :

⁸⁵ Sulisty Wardani, P Rita, and Intan Permatasari, "Pengaruh Pengembangan Karier Dan Disiplin Kerja Terhadap Prestasi Kerja Pegawai Negeri Sipil (Pns) Staf Umum Bagian Pergudangan Penerbangan Angkatan Darat (Penerbad) Di Tangerang," *Jurnal Ilmiah M-Progress* 12, no. 1 (2022): 13–25, <https://doi.org/10.35968/m-pu.v12i1.862>.

⁸⁶ Tesa Nur Padilah and Riza Ibnu Adam, "Analisis Regresi Linier Berganda," *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika* 5, no. 2 (2019): 117, <https://doi.org/10.24853/fbc.5.2.117-128>.

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + \dots + b_nX_n + e$$

Keterangan :

Y : Variabel *dependent*

a : Konstanta

b₁ : Koefisien regresi X₁

b₂ : Koefisien regresi X₂

d. Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi umumnya digunakan untuk mengukur seberapa besar kemampuan variabel bebas dalam menjelaskan variasi yang terjadi pada variabel terikat. Secara sederhana, koefisien determinasi diperoleh melalui perhitungan koefisien korelasi (R). Nilai koefisien determinasi (R²) berfungsi untuk memprediksi seberapa besar pengaruh variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y).⁸⁷

J, Prosedur Penelitian

a. Tahap Pra-Penelitian

⁸⁷ Ratna Wahyu Dian and Paramitha, "Metode Penelitian Kuantitatif," *Jurnal ITB Wiga Lumajang* 10, no. 2 (2015).

1. Melakukan pra-penelitian di MTsN 4 Blitar yang digunakan sebagai tempat penelitian dengan tujuan untuk mengetahui populasi siswa.
2. Menentukan populasi dan sampel.
3. Melakukan bimbingan dan konsultasi kepada dosen pembimbing mengenai proposal yang sedang disusun.
4. Peneliti melaksanakan uji coba dan merancang instrument yang disusun dengan tujuan untuk menguji validitas dan reliabilitas.

b. Tahap Pelaksanaan

1. Menyebarkan kuesioner ke siswa.
2. Mengumpulkan data-data yang menunjang penelitian, seperti dokumentasi Bersama siswa untuk bukti penelitian

c. Tahap Pasca Penelitian

1. Mengolah data yang telah didapat menggunakan aplikasi SPSS.
2. Menginterpretasi data dan menganalisis data.
3. Mengambil kesimpulan dari hipotesis dan rumusan masalah.
4. Melaporkan hasil penelitian.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data

Gambaran Lokasi Penelitian

a) Sejarah Madrasah

Sejarah berdirinya MTsN 4 Blitar berangkat dari MTs Ma'arif Gandusari yang berada di jalan Kawi Desa Gandusari Kecamatan Gandusari dalam naungan Yayasan Kesejahteraan dan Pendidikan Islam (YKPI) diketuai oleh KH. Anwar Sudiby, Kepala Madrasah Kusmadi Samsul Islam. Pada tahun 1979 diusulkan sebagai Filial MTs Negeri Jabung. Pada tahun 1980 turun Surat Keputusan sebagai Filial Madrasah Tsanawiyah Negeri Jabung.

Selama Madrasah masih berstatus Filial dari MTs Negeri Jabung, telah diusahakan dan dipersiapkan syarat-syarat untuk dapat meningkatkan statusnya menjadi MTs Negeri. Antara lain pengadaan tanah seluas 3170 m² wakaf dari Istri Bapak H. Dawud Sunarto yang terletak di Dusun Sukoreno, Desa Sukosewu Kecamatan Gandusari.

Ketika direktur Binrua Islam dijabat oleh Prof. Dr. A. Malik Fajar, mengeluarkan peraturan bahwa jika Madrasah yang berstatus Filial tidak memiliki syarat-syarat kelayakan di ajukan menjadi Madrasah Negeri yang utamanya pemilikan tanah, harus menjadi Madrasah Swasta lagi. Karena

syarat utama telah terpenuhi walaupun hanya tanah seluas 3170 m² keadaan itu menambah tekad untuk segera menjadi MTs Negeri.

Pengajuan persyaratan Penegerian Madsrah ke Departemen Agama telah dilengkapi baik secara administrasi maupun lahan tanah. Akhirnya pada tahun 1995 menjadi Madsrah Tsanawiyah Negeri Gandusari berdasarkan Surat Keputusan Menteri Agama Republic Indonesia Nomor : 515A Tanggal 25 Nopember 1995. Pada tahun 2000 menempati lokal baru di Jalan Desa Sukosewu Gandusari (Sukereno) untuk kelas XI, tahun 2001 kelas VIII, tahun 2002 kelas VII bisa menempati satu local yang sama. Dengan berkembangnya jumlah siswa dan sarana-prasaran MTs Negeri Gandusari menjadi Madrasah pilihan masyarakat untuk menyekolahkan anaknya, berdasarkan KMA RI Nomor 673 tahun 2016 tanggal 17 Nopember 2016 berubah nama menjadi MTsN 4 Blitar.

b) Profil Sekolah

MTSN 4 Blitar merupakan lembaga pendidikan menengah pertama negeri yang terletak di Desa Sukosewu, Kecamatan Gandusari, Kabupaten Blitar, Jawa Timur. Sekolah ini telah berdiri sejak 25 November 1995 berdasarkan Surat Keputusan Menteri Agama Nomor 515A. MTSN 4 Blitar memiliki akreditasi A yang didapatkan pada tanggal 27 Oktober 2015 berdasarkan Surat Keputusan BAN-S/M Nomor 175/BAP-S/M/SK/X/2015. Sekolah ini memiliki berbagai kegiatan ekstrakurikuler

yang dapat menunjang bakat dan minat siswa. sesuai dengan visi dan misi yang dimiliki sekolah ini yaitu sebagai berikut⁸⁸ :

a. Visi

“ Terbentuknya Insan Cerdas, Terampil, Bertakwa, Unggul Dalam IPTEK Dan Berbudaya Lingkungan”

b. Misi

1. Membiasakan kebiasaan “5S” (Senyum, Salam, Sapa, Sopan, Santun) setiap hari.
2. Membiasakan bersalaman sesama warga madrasah.
3. Membiasakan akhlakul karimah terhadap pencipta dan sesama makhluk.
4. Membiasakan kegiatan sholat dhuha dandhuhur berjamaah.
5. Membiasakan tadarus Al-Qur’an dengan tartil.
6. Menghafalkan surat-surat pendek, ayat-ayat pilihan, dan tahlil.

Unggul dalam :

1. Melaksanakan pembelajaran dengan bimbingan secara efektif.
2. Memberi kesempatan kepada setiap siswa untuk mengenali potensi dirinya dalam bidang olahraga dan kesenian, sehingga dikembangkan secara optimal.

Berbudaya Lingkungan

1. Melaksanakan perilaku hidup bersih dan sehat.

⁸⁸ MTsN 4 Blitar, “Profil Madrasah,” 2025, <https://mtsn4blitar.sch.id/>.

2. Melaksanakan kerindangan sekolah.
3. Membiasakan seluruh warga madrasah untuk menjaga kelestarian lingkungan madrasah.
4. Mengembangkan kemampuan life skill.
5. Menetapkan manajemen partisipatif dengan melibatkan seluruh warga madrasah dan komite madrasah.

Sebagai lembaga pendidikan negeri yang dikelola oleh Kementerian Agama, MTSN 4 Blitar bertekad untuk menyediakan pendidikan yang berkualitas bagi siswa-siswinya. Kurikulum yang digunakan di sekolah ini berdasarkan pada standar pendidikan nasional, agar siswa dapat mengembangkan potensi diri mereka secara maksimal. MTSN 4 Blitar juga menyediakan fasilitas yang cukup baik untuk mendukung kegiatan belajar mengajar, seperti ruang kelas yang nyaman, laboratorium, perpustakaan, dan fasilitas olahraga.

Selain berprestasi di bidang akademik, MTSN 4 Blitar juga mengutamakan pengembangan karakter siswa. Nilai-nilai agama dan etika disampaikan secara terpadu dalam proses pembelajaran serta aktivitas ekstrakurikuler. Tujuan dari ini adalah untuk melahirkan generasi muda yang tidak hanya pintar, tetapi juga berakhlak baik dan bertanggung jawab.

c) Jumlah Guru dan Pegawai

- a. Guru

MTsN 4 Blitar terdiri dari dua jenis guru, yaitu guru yang sudah menjadi Pegawai Negeri Sipil (PNS) dan Guru Tidak Tetap (GTT). Jumlah guru yang ada di MTsN 4 Blitar, bisa dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 1 Data Guru

GURU	L	P	JUMLAH
ASN	20	11	31
P3K	0	8	8
PPNPN	2	3	5
Total			44

Keterangan :

- a. ASN : Aparatur Sipil Negara
 - b. P3K : Pegawai Pemerintah dengan Perjanjian Kerja
 - c. PPNPN : Pegawai Pemerintah Non Pegawai Negeri
- b. Pegawai

Pegawai memiliki dua jenis yaitu pegawai tetap dan pegawai tidak tetap. Pegawai tetap yaitu pegawai yang sudah menjadi Pegawai Negeri Sipil (PNS) dan tidak akan dipindah kecuali mutasi atau dipindah oleh pihak yang mengurus kepegawaian di kementerian agama. Kemudian pegawai tidak tetap yaitu pegawai yang belum menjadi Pegawai Negeri Sipil atau biasa disebut sebagai honorer yang mana gajinya hanya sedikit dan bisa pindah kerja sewaktu-waktu. Jumlah pegawai di Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Blitar sebagai berikut :

Tabel 4. 2 Data Pegawai

PEGAWAI	L	P	JUMLAH
ASN	3	1	4
P3K	1	0	4
PTT	5	3	8
Total			16

Keterangan :

- a. ASN : Aparatur Sipil Negara
- b. P3K : Pegawai Pemerintah dengan Perjanjian Kerja
- c. PTT: Pegawai Tidak Tetap

d) Jumlah Siswa

Pada tahun 2023/2024 MTsN 4 Blitar memiliki 802 siswa yang terbagi menjadi 23 rombongan belajar (kelas). Siswa kelas VII berjumlah 240 siswa, untuk siswa kelas VIII sebanyak 300 siswa dan untuk siswa kelas XI berjumlah 262 siswa, rinciannya bagaimana disajikan pada table berikut:

Tabel 4. 3 Jumlah Siswa

Siswa	Jumlah Kelas	Jumlah siswa		Total Siswa
		Laki-Laki	Perempuan	
Kelas VII	7 Kelas	108	132	240
Kelas VIII	8 Kelas	148	152	300
Kelas XI	8 Kelas	121	141	262
Total	23 Kelas	377	425	802

B. Hasil Penelitian

a. Gambaran Umum Responden

Responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII di MTsN 4 Blitar tahun ajaran 2024/2025, dengan jumlah sampel 150 siswa. Responden terdiri dari 68 siswa laki-laki dan 82 siswa perempuan yang berusia antara 12 hingga 14 tahun. Pemilihan kelas VII sebagai objek penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa pada usia tersebut, siswa berada dalam masa perkembangan kognitif dan sosial yang dinamis, di mana pengaruh lingkungan eksternal seperti penggunaan media sosial Tiktok dan keterlibatan dalam game online mulai terlihat signifikan terhadap perilaku dan motivasi belajar mereka.

Sebagian besar responden berasal dari latar belakang sosial ekonomi menengah, dengan akses yang relatif mudah terhadap perangkat teknologi seperti smartphone dan internet. Data awal yang diperoleh dari observasi dan pengisian kuesioner menunjukkan bahwa lebih dari 70% responden aktif menggunakan media sosial Tiktok setiap hari, dan sekitar 30% menghabiskan waktu bermain game online secara rutin. Tingginya intensitas penggunaan kedua media ini menjadikan mereka sebagai kelompok yang relevan untuk dianalisis dalam rangka mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan Tiktok dan game online terhadap motivasi belajar.

Karakteristik responden ini memberikan kontribusi penting dalam memahami hubungan antara perilaku digital dengan aspek akademik, khususnya dalam konteks pendidikan di tingkat madrasah. Data yang

diperoleh dari responden ini diharapkan mampu memberikan gambaran nyata tentang kondisi motivasi belajar siswa di era digital saat ini.

b. Analisis Statistik Dekskriptif

Pengukuran statistik deksriptif variabel ini perlu dilakukan untuk melihat gambaran data secara umum, seperti nilai rata rata (Mean), nilai tertinggi (Max), nilai terendah (Min), dan standar deviasi masing-masing variabel yaitu *game online* (X1), media social *Tiktok* (X2), dan motivasi belajar (Y). Hasil dari analisis ini membantu peneliti untuk memahami kondisi umum data sebelum melanjutkan ke tahap analisis berikutnya. Dengan begitu, peneliti bisa memastikan bahwa data yang digunakan memang sudah sesuai dan siap untuk dianalisis lebih lanjut guna menjawab rumusan masalah dalam penelitian

Tabel 4. 4 Hasil Uji Statistik Dekskriptif.

Variabel	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Game Online</i>	150	20	44	32,67	5,000
Media Sosial <i>Tiktok</i>	150	25	55	38,28	5,788
Motivasi Belajar	150	41	96	63,65	7,267

Berdasarkan hasil Uji statistic deksriptif diatas dapat kita gambarkan distribusi data yang didapat oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Data yang diolah berjumlah 150 data.
2. Variabel *game online* (X1), dari data tersebut bisa dideksripsikan bahwa nilai minimum 20 sedangkan nilai maximum sebesar 44, nilai rata-rata *game online* sebesar 32,67, dan standar deviasi dari *Game Online* adalah 5,000.

3. Variabel media social *Tiktok* (X2), dari data tersebut bisa dideksripsikan bahwa nilai minimum 25 sedangkan nilai maximum sebesar 55, nilai rata-rata media social *Tiktok* sebesar 38,28, dan standar deviasi dari media social *Tiktok* adalah 5,788.
4. Variabel Motivasi Belajar (Y), dari data tersebut bisa dideksripsikan bahwa nilai minimum 41 sedangkan nilai maximum sebesar 96, nilai rata-rata Motivasi Belajar sebesar 63,65, dan standar deviasi dari Motivasi Belajar adalah 7,267.

Dari hasil uji statistik deskriptif, diperoleh bahwa data berasal dari 150 responden. Rata-rata penggunaan game online adalah 32,67, media sosial TikTok 38,28, dan motivasi belajar 63,65. Masing-masing variabel memiliki nilai minimum dan maksimum yang cukup bervariasi, yang menunjukkan bahwa tiap siswa memiliki tingkat penggunaan dan motivasi belajar yang berbeda-beda.

c. Uji Asumsi Klasik

Penelitian ini menggunakan data jenis cross section, yaitu data yang dikumpulkan pada satu waktu tertentu dari beberapa individu (dalam hal ini siswa kelas VII MTsN 4 Blitar). Uji normalitas dilakukan untuk melihat apakah data residual berdistribusi normal, uji multikolinearitas digunakan untuk memastikan bahwa antar variabel independen tidak terjadi hubungan yang kuat atau saling memengaruhi satu sama lain, dan uji heteroskedastisitas bertujuan untuk mengetahui apakah terjadi ketidaksamaan varian residual pada model

regresi. Ketiga uji tersebut penting dalam analisis regresi data cross section untuk menghasilkan estimasi yang tidak bias dan reliabel. Oleh karena itu, uji autokorelasi tidak diperlukan karena autokorelasi hanya relevan untuk data time series, yaitu data yang diamati dari waktu ke waktu pada unit yang sama.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari proses pengumpulan dan pengolahan data memiliki distribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas menggunakan metode One-Sample Kolmogorov-Smirnov. Alasan peneliti memilih metode ini adalah karena uji tersebut bertujuan membandingkan distribusi data penelitian dengan distribusi normal standar. Pada uji Kolmogorov-Smirnov, jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05, maka data dianggap berdistribusi normal. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05, data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Tabel 4. 5 Hasil Uji Normalitas

Variabel	Kolmogrov-Smirnov	Signifikan	Keterangan
Game Online (X1) Media Sosial Tiktok (X2) Motivasi Belajar (Y)	0,200	0,050	Normal

Merujuk pada tabel diatas diperoleh nilai signfikasi sebesar 0,200, yang berarti lebih besar dari 0,050. Hal ini menunjukkan hubungan antara

penggunaan *game online* (X1) dan media sosial *Tiktok* (X2) terhadap motivasi belajar (Y) memiliki distribusi normal.

2. Uji Multikolinearitas

Tujuan dilakukannya uji multikolinearitas adalah untuk mengetahui apakah terdapat hubungan atau korelasi yang tinggi antar variabel bebas dalam model regresi. Uji ini penting dilakukan agar model penelitian tidak mengalami masalah multikolinearitas yang dapat memengaruhi keakuratan hasil analisis. Dalam penelitian ini, uji multikolinearitas dilakukan dengan melihat nilai Tolerance dan Variance Inflation Factor (VIF). Jika nilai Tolerance lebih dari 0,10 dan nilai VIF kurang dari 10, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi multikolinearitas antar variabel bebas.

Tabel 4. 6 Hasil Uji Multikolinearitas

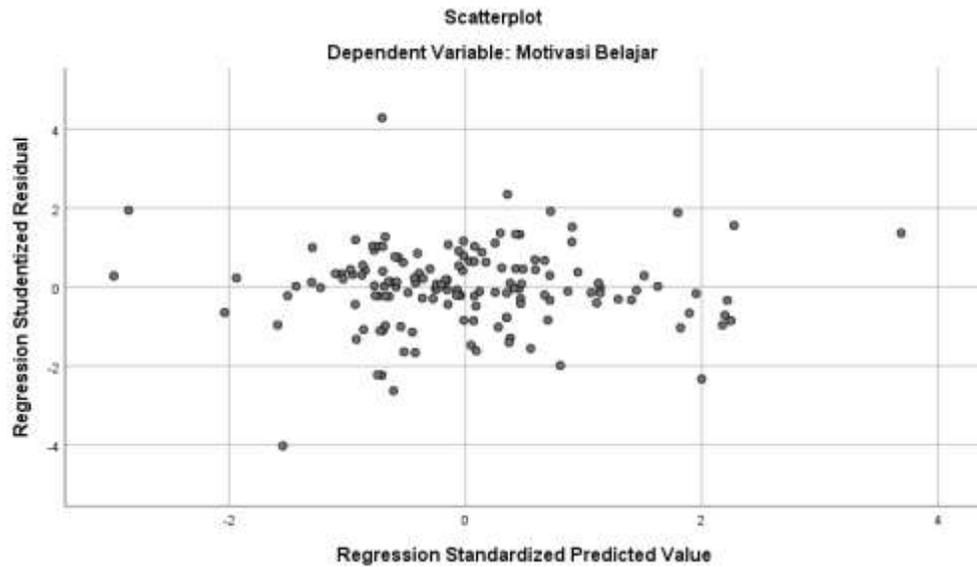
Variabel	Nilai <i>Tolerance</i>	Nilai VIF	Keterangan
<i>Game Online</i> (X1)	0,990	1,010	Bebas Multikolinearitas
Media Sosial <i>Tiktok</i> (X2)	0,990	1,010	Bebas Multikolinearitas

Berdasarkan *output coefficients* pada tabel di atas, terlihat bahwa nilai VIF untuk variabel *game online* dan Media Sosial *Tiktok* kurang dari 10, serta nilai Tolerance masing-masing lebih dari 0,1. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model regresi dalam penelitian ini tidak mengalami multikolinearitas atau terbebas dari masalah multikolinearitas.

3. Uji Heteroskedastisitas

Tujuan dilakukannya uji heteroskedastisitas adalah untuk mengetahui apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varians dari residual pada satu pengamatan ke pengamatan lainnya. Uji ini penting dilakukan agar model regresi yang digunakan memenuhi asumsi klasik. Dalam penelitian ini, uji heteroskedastisitas digunakan untuk memastikan bahwa variabel *game online* (X1), media social *Tiktok* (X2) terhadap motivasi belajar (Y) tidak mengalami gejala heteroskedastisitas, sehingga hasil analisis regresi dapat diinterpretasikan secara akurat.

Mengetahui ada atau tidaknya gejala heteroskedastisitas, dapat dilakukan dengan cara mengamati pola pada grafik scatterplot. Model regresi dinyatakan bebas dari heteroskedastisitas apabila titik-titik data tersebar secara acak di atas dan di bawah garis nol. Sebaliknya, jika titik-titik tersebut hanya terkonsentrasi di satu sisi (baik hanya di atas maupun di bawah garis nol), atau membentuk pola tertentu seperti gelombang yang melebar, menyempit, lalu melebar kembali, maka hal tersebut mengindikasikan adanya heteroskedastisitas. Idealnya, penyebaran titik-titik pada scatterplot tidak menunjukkan pola tertentu. Hasil uji heteroskedastisitas terdapat pada gambar dibawah :



Gambar 4. 1 Uji Heteroskedastisitas

Berdasarkan hasil analisis uji heteroskedastisitas, terlihat bahwa titik-titik data tersebar secara acak di atas dan di bawah garis nol, tidak terkonsentrasi hanya pada satu sisi saja. Selain itu, pola sebaran titik-titik tersebut tidak membentuk pola tertentu, sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam model regresi ini tidak ditemukan adanya gejala heteroskedastisitas.

d. Uji Hipotesis

1. Uji Regresi Linear Berganda

Uji regresi linear berganda dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana variabel independen (X) dapat mempengaruhi atau menjelaskan variabel dependen (Y) secara simultan. Uji ini bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan antara dua atau lebih variabel bebas dengan variabel terikat, serta untuk mengevaluasi seberapa besar kontribusi masing-masing variabel independen dalam memprediksi nilai variabel

dependen. Selain itu, uji regresi linear berganda juga digunakan untuk mengetahui kekuatan dan arah hubungan antar variabel, serta untuk menguji apakah model yang dibangun dapat memberikan prediksi yang signifikan terhadap fenomena yang diteliti.

Hasil Analisa model regresi linear berganda dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 4. 7 Hasil Uji Regresi Linear Berganda

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	57.467	3.814		15.067	.000
Game Online	-.217	.096	-.182	-2,253	.026
Tiktok	-.326	.080	-.316	-4,058	.000

Dari tabel diatas dapat ditentukan persamaan regresi sebagai berikut :

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2$$

$$= 57,467 - 0,217 \text{ game online} - 0,326 \text{ media social Tiktok}$$

Persamaan diatas dapat diartikan sebagai :

1. Nilai a sebesar 57,467 merupakan konstanta atau keadaan saat variabel Motivasi Belajar belum dipengaruhi oleh variabel game online (X1) dan media social Tiktok (X2). Jika variabel independent tidak ada maka variabel motivasi belajar tidak mengalami perubahan.
2. b1 (nilai koefisien regresi X1) sebesar -0,217, menunjukkan bahwa variabel *game online* mempunyai pengaruh negative terhadap

motivasi belajar yang berarti bahwa setiap kenaikan 1 satuan variabel *game online* maka akan memengaruhi motivasi belajar sebesar $-0,217$ dengan asumsi bahwa setiap kali siswa meningkatkan intensitas bermain game online misalnya lebih sering, lebih lama, atau lebih sering terlibat dalam aktivitas game online, maka nilai motivasi belajarnya akan menurun rata-rata sebesar $0,217$ poin.

3. b_2 (nilai koefisien regresi X_2) sebesar $-0,326$, menunjukkan bahwa variabel media social *TikTok* mempunyai pengaruh negative terhadap motivasi belajar yang berarti bahwa setiap kenaikan 1 satuan variabel media social *TikTok* maka akan memengaruhi motivasi belajar sebesar $-0,326$ dengan asumsi bahwa setiap peningkatan penggunaan TikTok misalnya: durasi lebih lama, frekuensi lebih sering, atau ketergantungan yang meningkat, akan menyebabkan penurunan motivasi belajar siswa rata-rata sebesar $0,326$ poin.

a) Uji Parsial (Uji t)

Uji parsial atau uji t bertujuan untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel independen (bebas) secara individu terhadap variabel dependen (terikat) dalam suatu model regresi. Melalui uji ini, peneliti dapat menilai apakah setiap variabel bebas memberikan kontribusi yang signifikan terhadap variabel terikat atau tidak. Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari $0,05$, maka variabel independen

tersebut secara parsial berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen. Sebaliknya, jika nilai Sig. lebih besar dari 0,05, maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan secara parsial.

Tabel 4. 8 Hasil Uji t

Hipotesis	Variabel	Std. Error	B	Sig.	Kesimpulan
H1	Penggunaan <i>Game Online</i> (X1) terhadap motivasi Belajar (Y)	0,096	-0,182	0,026	Diterima
H2	Penggunaan Media Sosial <i>Tiktok</i> (X2) terhadap motivasi Belajar (Y)	0,080	-0,316	0,000	Diterima

Hasil uji t (uji parsial) yang ditunjukkan pada tabel di atas menunjukkan bahwa variabel penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar memiliki nilai signifikansi sebesar 0,026. Karena nilai t hitung negatif (-2,253), ini menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel tersebut adalah negative. Sementara variabel media sosial *Tiktok* terhadap motivasi belajar menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai t hitung juga negatif (-4,058), ini menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel tersebut adalah negatif. Karena nilai signifikansi dari kedua variabel tersebut kurang dari 0,05 dapat disimpulkan bahwa Ha1 dan Ha2, diterima dengan demikian

penggunaan *game online* dan media sosial *Tiktok* berpengaruh negative terhadap motivasi belajar siswa.

b) Uji Simultan (Uji F)

Tujuan dari uji simultan atau uji F adalah untuk mengetahui apakah variabel independen secara bersama-sama (simultan) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen. Uji ini digunakan untuk menguji kelayakan model regresi secara keseluruhan. Jika nilai signifikansi (Sig.) pada uji F kurang dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa semua variabel bebas dalam model secara bersama-sama berpengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat. Adapun hasil pengolahan data untuk uji F sebagai berikut :

Tabel 4. 9 Hasil Uji F

Hipotesis	Variabel	F	Sig.	Kesimpulan
H3	Pengaruh Penggunaan Game Online dan Media Sosial Tiktok terhadap Motivasi Belajar	-8,952	0,000	Diterima

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai $F_{hitung} 8,952 > F_{tabel} 3,06$ sehingga H_{a3} diterima. Artinya terdapat pengaruh negative dan simultan antara penggunaan game online (X1) dan media social Tiktok (X2) terhadap motivasi belajar (Y).

e. Koefisien Determinasi

Tujuan dari uji koefisien determinasi adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh atau kontribusi variabel independen (bebas) secara bersama-sama dalam menjelaskan variabel dependen (terikat). Uji ini digunakan untuk melihat seberapa kuat model regresi yang dibentuk mampu menjelaskan variasi yang terjadi pada variabel yang diteliti.

Tabel 4. 10 Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.330 ^a	.109	.096	5.663
a. Predictors: (Constant), Game Online (X1), Tiktok (X2)				

Berdasarkan hasil pada tabel, nilai R Square yang diperoleh adalah 0,109 atau setara dengan 10,9%. Artinya, sebesar 10,9% variasi pada motivasi belajar dapat dijelaskan oleh variabel penggunaan game online dan media sosial TikTok. Sementara itu, sebesar 89,1% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak termasuk dalam model penelitian ini. Hal ini dikarenakan keterbatasan penelitian yang hanya menggunakan variabel seputar penggunaan teknologi. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat menggunakan variabel-variabel lain yang lebih beragam dan relevan, serta menggunakan teknik random sampling agar hasil yang diperoleh lebih representatif dan generalisasi temuan menjadi lebih kuat.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Penggunaan *Game Online* Berpengaruh Negative Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII MTsN 4 Blitar

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji t, ditemukan bahwa variabel penggunaan game online (X1) berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Dari hasil kuesioner yang dibagikan kepada siswa kelas VII MTsN 4 Blitar, terlihat bahwa penggunaan game online cenderung memberikan dampak negative yang berarti diterimanya hipotesis pertama. Semakin sering siswa menggunakan game online atau media sosial TikTok, maka motivasi belajar mereka cenderung semakin rendah. Mereka menjadi lebih malas belajar, sulit fokus saat pelajaran, dan kurang disiplin dalam menyelesaikan tugas.

Temuan ini memperlihatkan bahwa indikator-indikator dalam variabel game online, seperti durasi waktu bermain serta dampak negatif yang ditimbulkan, secara signifikan berkontribusi menurunkan motivasi belajar.⁸⁹ Semakin sering siswa terlibat dalam aktivitas bermain game online, maka semakin rendah pula tingkat motivasi mereka dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berbagai hal menarik dan pengalaman baru yang diperoleh dari bermain game sering kali membuat siswa lupa akan tanggung jawabnya sebagai pelajar.

⁸⁹ Angela, "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 15 Kelurahan Sidomulyo, Kecamatan Samarinda," *Ejournal Ilmu Komunikasi* 1, no. 2 (2023).

Jika tidak ada upaya yang selaras untuk mengatasi dampak negatif tersebut, maka kondisi ini dapat membawa konsekuensi yang serius terhadap perkembangan akademik siswa. Para pemain sering kali tidak menyadari kapan permainan akan berakhir, karena pengembang game sengaja merancanginya agar membuat pemain terus tertarik.⁹⁰ Hal ini dilakukan dengan memberikan tantangan berupa pencapaian level baru, kekuatan tambahan, atau posisi tertentu yang muncul secara acak. Kondisi ini dapat memicu kecanduan, yaitu keadaan di mana seseorang merasa sangat tergantung pada suatu aktivitas yang menyenangkan, akibat ketidakmampuan dalam mengendalikan perilakunya.

Dampak negatif game online pada siswa atau anak-anak adalah sebagai berikut: 1) anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain game online pada jam di luar sekolah, 2) konsentrasi belajar terganggu karena pikiran siswa cenderung mengarah pada permainan yang ada di dalam game online, 3) tertidur di sekolah, 4) sering melalaikan tugas dan tanggung jawab sebagai siswa, 5) nilai di sekolah menurun, 6) berbohong soal berapa lama waktu yang sudah dihabiskan untuk bermain game online, 7) lebih memilih bermain game online daripada bermain dengan teman, 8) menjauhkan diri dari kelompok sosialnya dan 9) merasa cemas dan mudah marah jika tidak bermain game online.⁹¹

⁹⁰ Shofi Margaretha, "Dampak Buruk Dan Tips Berhenti Dari Kecanduan Bermain Game Online," *Jurnal Bahana* 24 (2020).

⁹¹ Jihan Yusrina and Yoyok, "Pengaruh Adiksi Game Online Dengan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 2, no. 3 (2019).

Anak-anak yang terbiasa bermain game online secara berlebihan cenderung mengalami penurunan dalam pencapaian akademik di sekolah, munculnya perilaku agresif, serta kesulitan dalam menjalin hubungan sosial karena terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain game.⁹² Minat yang besar terhadap game online dapat mengurangi kesempatan siswa untuk melakukan kegiatan positif yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Bahkan, tidak sedikit kasus kecanduan game terjadi pada anak-anak yang masih dalam proses belajar mengendalikan emosi dan diri. Ketergantungan terhadap game online membuat waktu belajar dan berinteraksi dengan teman sebaya menjadi berkurang.

Penggunaan game online dapat mengurangi berbagai aktivitas positif yang seharusnya dilakukan anak pada masa pertumbuhan dan perkembangannya.⁹³ Ketika anak sudah terbiasa dan bahkan kecanduan bermain game, hal ini dapat berdampak pada penurunan motivasi belajar dan menyebabkan waktu belajar menjadi berkurang. Oleh karena itu, diperlukan sikap bijak dalam memanfaatkan internet, khususnya dalam hal bermain game online, agar dampak negatif yang mungkin timbul bisa diminimalkan. Dalam hal ini, kesadaran diri memegang peran penting sebagai dorongan utama untuk meningkatkan semangat dalam belajar.

⁹² Nisrinafatin, "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Edukasi Nonformal* 2, no. 1 (2020).

⁹³ Rizki Nur Azies, "Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Self Esteem Remaja Gamers Di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang," 2021.

Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Ria Susanti Johan menyebutkan bahwa penggunaan game online memiliki pengaruh negative terhadap minat belajar siswa.⁹⁴ Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Zulfikar Ali, Yari Dwikurnaningsih, dan Setyorini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari dampak game online terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII SMPK 2.⁹⁵ Hasil penelitian Al Nizar dan Siti Hajaroh hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh intensitas penggunaan game gadget terhadap minat belajar siswa kelas V MI NW Gelogor tahun pelajaran 2017/2018 sebesar 40%.⁹⁶

Beberapa hasil penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan game online berdampak negatif terhadap motivasi belajar. Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian ini, yang juga menunjukkan bahwa penggunaan game online berpengaruh negatif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

B. Penggunaan Media Social Tiktok Berpengaruh Negative Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII MTsN 4 Blitar

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa penggunaan media sosial Tiktok berpengaruh negatif terhadap motivasi belajar siswa kelas VII

⁹⁴ Ria Johan, "Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X Di Ma Al Hidayah Depok," *Research and Development Journal of Education* 5, no. 2 (2019): 12, <https://doi.org/10.30998/rdje.v5i2.3748>.

⁹⁵ Zulfikar Ali, Yari Dwikurnaningsih, and ² Setyorini, "Pengaruh Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga Tahun Ajaran 2018/2019" X, no. 1 (2019): 122–33.

⁹⁶ Al Nizar and Siti Hajaroh, "Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa," *AIJER: Algazali International Journal Of Educational Research* 5, no. 2 (2023): 125–29, <https://doi.org/10.59638/aijer.v5i2.484>.

MTsN 4 Blitar. Dapat disimpulkan bahwa semakin sering siswa menggunakan *Tiktok*, semakin rendah tingkat semangat dan keinginan mereka untuk belajar. Aktivitas menonton dan membuat konten di *Tiktok* membuat sebagian siswa lebih banyak menghabiskan waktu untuk hal-hal yang bersifat hiburan dibandingkan melaksanakan kewajibannya sebagai pelajar.

Penggunaan media sosial memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap perkembangan siswa. Dampak yang ditimbulkan bisa bersifat positif maupun negatif, tergantung pada bagaimana siswa menggunakannya. Media sosial merupakan *platform* daring yang mudah diakses, memiliki fitur kepemilikan akun, dan penggunaannya sangat praktis, sehingga dapat membawa dampak yang beragam bagi penggunanya.⁹⁷ Sementara itu, motivasi belajar merupakan dorongan internal yang menggerakkan siswa untuk belajar, membantu mereka mencapai tujuan, serta memengaruhi perilaku dan pencapaian akademik mereka.

Hal ini sebagaimana dikatakan Sadirman bahwa siswa yang memiliki motivasi intrinsik (Hasrat dan keinginan berhasil) akan memiliki tujuan menjadi orang yang terdidik, yang berpengetahuan, dan ahli dalam bidang tertentu. Selain itu beberapa siswa lain yang tidak memiliki Hasrat dan keinginan untuk berhasil menunjukkan sikap yang cenderung tidak memanfaatkan media social *Tiktok* sebagai sarana belajar namun hanya

⁹⁷ syaibani, "Penggunaan Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran SKI Pada Masa Pandemi Covid-19 Di MI Miftahussudur 01 Dagangan," *Jurnal Lentera: Kajian Keagamaan, Keilmuan, Dan Teknologi* 21, no. 1 (2022).

dimanfaatkan sebagai sarana hiburan.⁹⁸ Keinginan dan semangat untuk sukses menunjukkan bahwa seseorang memang punya niat yang kuat dalam belajar.

Jika seorang siswa punya keinginan untuk berhasil, itu tandanya dia sudah memiliki motivasi belajar, dan biasanya hasil belajarnya akan lebih baik. Keinginan untuk sukses dalam belajar dan dalam kehidupan sehari-hari disebut juga sebagai motif berprestasi, yaitu semangat untuk menyelesaikan tugas dengan baik dan mencapai hasil yang maksimal.⁹⁹ Untuk membantu mencapai tujuan tersebut, siswa bisa menggunakan berbagai media, salah satunya aplikasi *TikTok* yang bisa dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam belajar.

Belajar adalah sebuah proses yang dilakukan seseorang untuk membawa perubahan pada dirinya. Proses ini tidak terjadi begitu saja, tapi butuh dorongan dan bimbingan dari orang lain. Salah satu cara yang bisa digunakan untuk membantu adalah dengan memanfaatkan aplikasi *TikTok* agar anak-anak lebih semangat belajar saat di rumah. Motivasi belajar sendiri adalah semangat atau dorongan dari dalam diri siswa yang membuat mereka ingin mengikuti kegiatan belajar dengan lebih antusias dan bersemangat.¹⁰⁰

Cita-cita adalah keinginan atau tujuan yang terus ada dalam pikiran seseorang dan ingin diwujudkan.¹⁰¹ Bagi seorang siswa, memiliki harapan dan

⁹⁸ Bujuri et al., "Penggunaan Media Sosial Dalam Pembelajaran: Analisis Dampak Penggunaan Media Tiktok Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar."

⁹⁹ Azizah J, "Pengaruh Gaya Kepemimpinan Dan Motivasi Terhadap Kinerja Guru," *Ejournal Manajemen KINERJA* 3, no. 1 (2020).

¹⁰⁰ Carpenter et al., "Using Social Media in Pre-Service Teacher Education: The Case of a Program-Wide Twitter Hashtag.," *Teaching and Teacher Education Journal* 7, no. 3 (2023).

¹⁰¹ Gulo, "Hubungan Antara Minat Belajar, Cita-Cita Siswa, Kompetensi Gru, Komunitas Teman Sebaya Dengan Motivasi Belajar Siswa SMAN Di Kabupaten Sleman," *Jurnal Snanta Dharma University* 3, no. 1 (2019).

cita-cita sangat penting karena hal tersebut bisa menjadi pendorong semangat belajar. Ketika siswa memahami apa yang ingin dicapai, maka akan muncul dorongan dari dalam diri mereka untuk terus berusaha dan belajar.¹⁰² Hal ini juga sejalan dengan pendapat Uno bahwa siswa yang memanfaatkan aplikasi *TikTok* agar dapat menggapai cita-citanya.¹⁰³ Sementara itu, siswa yang belum memiliki tujuan atau cita-cita yang jelas cenderung menggunakan aplikasi *TikTok* hanya untuk hiburan semata. Hal ini bisa membuat mereka menjadi malas belajar. Rasa malas dalam belajar ini merupakan salah satu tanda bahwa motivasi belajarnya rendah.

Penelitian Aida Rismana, Ellyn Normelani, dan Sidharta Adyatama yang menghasilkan terdapat pengaruh yang negative dan hubungan yang tinggi antara penggunaan jejaring sosial Instagram terhadap motivasi belajar.¹⁰⁴ Sejalan dengan penelitian Sulidar Fitri, Fahmi Dwisep Saputra, dan Muhammad Taufiq dengan nilai signifikansi $0,02 < 0,05$ maka terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan smartphone terhadap minat belajar siswa di SMPN 1 Tasikmalaya.¹⁰⁵ Penelitian Fauzziyah Musra, Muh Rapi, Syansuddin, dan Khairul Huda, hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas penggunaan

¹⁰² Rahman, *Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar*.

¹⁰³ Hamzah B Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan* (Bumi Aksara, 2013).

¹⁰⁴ Aida Rismana, Ellyn Normelani, and Sidharta Adyatma, "PENGARUH JEJARING SOSIAL INSTAGRAM TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA-SISWI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP) DI KECAMATAN BANJARMASIN BARAT," *Jurnal Pendidikan Geografi* 3, no. 5 (2020), <http://ppjp.unlam.ac.id/journal/index.php/jpg>.

¹⁰⁵ Sulidar Fitri, Fahmi Dwisep Saputra, and Muhammad Taufiq, "Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Minat Belajar Siswa SMP Negeri 1 Tasikmalaya," *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 1, no. 3 (2022): 1–5, <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.65>.

aplikasi WhatsApp memberikan pengaruh terhadap minat belajar peserta didik.¹⁰⁶

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan media sosial Tiktok berdampak negatif terhadap motivasi belajar. Temuan tersebut konsisten dengan hasil penelitian ini, yang juga mengungkap bahwa penggunaan Tiktok berpengaruh negatif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

C. Penggunaan *Game Online* Dan Media Sosial *Tiktok* Berpengaruh Negatif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII MTsN 4 Blitar

Berdasarkan hasil analisis regresi linear berganda, ditemukan bahwa terdapat hubungan negatif antara penggunaan game online dan media sosial TikTok terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di MTsN 4 Blitar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa semakin sering siswa menggunakan kedua media tersebut, maka semakin rendah pula semangat dan dorongan mereka untuk belajar. Dapat dibuktikan dalam hasil data kusioner, mahasiswa sering menggunakan gadget sebagai alat bermain atau hiburan dibandingkan sarana media belajar. Hal tersebut diakibatkan karena adanya fitur aplikasi yang lebih menyenangkan seperti game online dari pada aplikasi belajar yang membosankan, serta penggunaan yang berlebihan. Sehingga

¹⁰⁶ Fauziyyah Musra et al., "Pengaruh Intesitas Penggunaan Whatsapp Terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 1 Pinrang," *Istiqra* 10, no. 2 (2022): 128–45.

mengakibatkan terjadinya penurunan motivasi belajar pada siswa kelas VII MTsN 4 Blitar.

Hal ini diperkuat dengan hasil analisis data yang menunjukkan adanya arah negatif dari kedua variabel terhadap motivasi belajar. Nilai negatif tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas atau frekuensi penggunaan game online dan media sosial Tiktok oleh siswa, maka semakin rendah pula tingkat motivasi belajar mereka. Artinya, keterlibatan yang berlebihan dalam aktivitas hiburan digital di luar jam sekolah memiliki dampak yang cukup signifikan dalam menurunkan keinginan, semangat, serta keseriusan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Meskipun pada kenyataannya sebagian besar siswa tidak secara langsung memainkan game online atau membuka TikTok saat berada di sekolah, pengaruh dari penggunaan tersebut tetap terlihat dalam perilaku dan penurunan motivasi belajar mereka.¹⁰⁷ Penggunaan teknologi yang tidak terkontrol, khususnya dalam bentuk game online dan media sosial seperti Tiktok, dapat menjadi salah satu faktor penghambat dalam pencapaian tujuan belajar siswa.

Dalam aktivitas penggunaan game online dan media sosial Tiktok, setiap individu merespons dengan cara yang berbeda-beda, tergantung pada

¹⁰⁷ Oktavianus Katiandagho, "Pengaruh Gadget Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Siau Barat Selatan."

kondisi dan karakteristik masing-masing.¹⁰⁸ Ketika seseorang merasa senang atau antusias, maka perilakunya saat bermain game atau menggunakan Tiktok cenderung mencerminkan suasana hatinya. Hal-hal yang menarik perhatiannya pun akan sejalan dengan perasaan yang dialaminya. Oleh karena itu, perilaku yang ditampilkan saat menggunakan platform-platform tersebut dapat menggambarkan kecenderungan dan pola penggunaan dari masing-masing individu.¹⁰⁹

Fenomena ini juga terlihat dari perilaku siswa yang cenderung menunda-nunda tugas, tidak antusias saat proses belajar mengajar, dan kurang menunjukkan inisiatif dalam meningkatkan prestasi belajar. Akses yang mudah dan fitur-fitur menarik dari game online serta Tiktok menjadi salah satu penyebab utama siswa mengalami penurunan motivasi belajar. Bahkan dalam beberapa kasus, siswa bisa menjadi kecanduan sehingga lebih memilih bermain atau menonton video daripada melaksanakan kewajibannya sebagai pelajar.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Alpidyah Putra, Anggi Novita, dan Tengku Muhammad Sahudra yang menunjukkan hasil bahwa terdapat pengaruh penggunaan smartphone terhadap motivasi belajar pada anak SDN 3 Langsa. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan smartphone bisa

¹⁰⁸ Amira Riski Yasinia; Alifia Roudhotul Jannah; Agung Setyawan, "Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar," *Educurio* 1 (2022): 204–8, <https://qjurnal.my.id/index.php/educurio>.

¹⁰⁹ Euis Nur Amanah Asdiniah and Triana Lestari, "Pengaruh Media Sosial Terhadap Perkembangan Perkembangan Prestasi Belajar Siswa Anak Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Tmabusai* 5, no. 1 (2021).

mempengaruhi motivasi belajar siswa.¹¹⁰ Jika digunakan secara berlebihan, hal ini bisa menyebabkan kecanduan, terutama pada kalangan siswa. Akibatnya, semangat belajar mereka menurun, yang bisa jadi disebabkan karena metode pembelajaran, suasana kelas, atau media belajar yang dirasa kurang menarik jika dibandingkan dengan bermain aplikasi tersebut.

Di era milenial saat ini, teknologi semakin canggih dan segala aktivitas bisa dilakukan dengan mudah, baik dari jarak dekat maupun jauh.¹¹¹ Kondisi ini membuat banyak peserta didik tertarik dengan penggunaan aplikasi game online dan sosial media Tiktok. Namun, dampak dari penggunaan tersebut tidak selalu positif. Oleh karena itu, penting bagi siswa untuk diberikan batasan dalam menggunakan aplikasi game online dan Tiktok agar mereka tidak larut dalam kesenangan yang ditawarkan, dan tetap fokus pada kegiatan belajar.¹¹²

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game online dan media sosial Tiktok secara berlebihan membawa dampak negatif terhadap semangat dan keinginan siswa dalam belajar. Oleh karena itu, diperlukan kesadaran diri dari siswa, bimbingan orang tua, serta pengawasan dari pihak sekolah untuk mengontrol penggunaan teknologi agar tidak mengganggu proses belajar dan perkembangan akademik mereka.

¹¹⁰ Alpidsyah Putra and A Novita, "Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Pada Anak SD Negeri 3 Langsa," *Journal of Basic Education Studies* 3 (2020).

¹¹¹ Ismiyanti, "Pendampingan Guru Sekolah Dasar Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal," *Jurnal Masyarakat Mandiri* 6, no. 1 (2022).

¹¹² Kurniawati, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa," *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 2, no. 1 (2020).

BAB VI

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan tujuan penelitian yang tercantum pada BAB I, hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penggunaan *game online* berpengaruh negatif terhadap motivasi belajar siswa kelas VII MTsN 4 Blitar. Artinya, semakin sering siswa memainkan *game online*, semakin rendah tingkat motivasi mereka dalam belajar. Hal ini menunjukkan bahwa *game online* dapat mengalihkan perhatian siswa dari kegiatan belajar dan berdampak pada semangat serta kedisiplinan mereka dalam menyelesaikan tugas sekolah. Ketergantungan terhadap *game online* menyebabkan siswa lebih memilih aktivitas hiburan dibandingkan dengan aktivitas akademik. Akibatnya, motivasi belajar siswa menjadi rendah karena waktu dan energi mereka lebih banyak tercurah pada aktivitas bermain daripada belajar.
2. Penggunaan media social *Tiktok* berpengaruh negatif terhadap motivasi belajar siswa kelas VII MTsN 4 Blitar. Semakin sering siswa mengakses dan menggunakan *TikTok*, semakin menurun pula semangat mereka dalam belajar. Hal ini disebabkan karena *TikTok* cenderung menyita waktu dan perhatian siswa, sehingga mengurangi fokus dan minat mereka terhadap kegiatan belajar di sekolah. Semakin tinggi frekuensi penggunaan *Tiktok*, semakin terlihat penurunan motivasi belajar, yang ditunjukkan melalui

kurangnya inisiatif belajar dan lemahnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

3. Penggunaan *game online* dan media sosial *Tiktok* secara bersama-sama berpengaruh negatif terhadap motivasi belajar siswa kelas VII MTsN 4 Blitar. Jika keduanya digunakan terlalu sering, siswa menjadi kurang fokus dalam belajar, lebih sering menunda tugas, dan malas mengikuti pelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa kebiasaan berlebihan dalam menggunakan teknologi untuk hiburan dapat mengurangi semangat belajar siswa. Semakin sering siswa menggunakan *game online* dan *Tiktok* secara bersamaan, semakin rendah pula motivasi mereka untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan akademik.

B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijelaskan pada bagian pembahasan sebelumnya, peneliti menyampaikan beberapa saran yang dianggap relevan dan perlu untuk dipertimbangkan sebagai berikut :

1. Bagi Kepala MTsN 4 Blitar

Diharapkan kepala sekolah dapat menyusun dan menerapkan kebijakan yang mendukung pengawasan terhadap aktivitas siswa, khususnya terkait penggunaan gadget dan akses ke media sosial serta *game online*. Pihak sekolah bisa bekerja sama dengan guru, wali kelas, dan orang tua dalam mengedukasi siswa mengenai pentingnya mengatur waktu dan menggunakan teknologi secara bijak. Selain itu, sekolah dapat mengadakan

program-program positif berbasis teknologi yang mendidik, agar siswa tetap terlibat dengan dunia digital secara produktif.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan lebih aktif dalam memberikan arahan kepada siswa terkait dampak negatif penggunaan media sosial dan game online secara berlebihan. Guru juga dapat menyisipkan pendidikan karakter serta pembinaan tentang manajemen waktu dalam proses pembelajaran, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik agar siswa lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu, guru dapat memanfaatkan teknologi secara edukatif sebagai media pembelajaran yang seimbang dan bermanfaat bagi siswa.

3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan mampu menyadari dampak dari penggunaan game online dan media sosial Tiktok yang berlebihan terhadap motivasi belajar mereka. Siswa perlu belajar mengelola waktu dengan baik, memprioritaskan kewajiban sebagai pelajar, serta menggunakan teknologi secara bijak dan proporsional. Mengurangi penggunaan media hiburan digital dan lebih fokus pada proses belajar akan membantu mereka meraih prestasi yang lebih baik.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Berdasarkan hasil penelitian terlihat bahwa dalam penggunaan *game online* dan media sosial *Tiktok* berepengaruh sedikit kecil terhadap motivasi belajar, ini merupakan salah satu keterbatasan dalam penelitian sehingga

peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengkaji variabel-variabel lain yang turut mendukung faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar siswa, dengan cakupan yang lebih luas dan tidak terbatas pada aspek game online dan Tiktok saja. Perluasan variabel ini bertujuan untuk menggali kemungkinan adanya faktor-faktor lain yang juga berperan dalam memengaruhi tingkat motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- 'Ali ash-shabuni, Muhammad. *Shafwah At-Tafasir*. 2nd ed. Beirut: Dar al-Kutub al-'ilmiyyah, 1999.
- AC Sari, R Hartina, R Awalia, H Irianti, N Ainun. "Komunikasi Dan Media Sosial." *Jurnal The Messenger*, no. January 2019 (2018).
- Adi, Isbandi Rukminto. *Psikologi, Pekerjaan Sosial, Dan Ilmu Kesejahteraan Sosial: Dasa-Dasar Pemikiran*. Jakarta: Grafindo Persada, 1994.
- Affandi, Diki, and Isna Wijayani. "Social Media as Self Existence in Students Using Tiktok Applications." *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting* 2, no. 3 (2022): 300–311. <https://doi.org/10.47467/dawatuna.v2i3.2108>.
- Afrizawati, and Afriani. "Pengaruh Game Online Dan Media Sosial Terhadap Minat Belajar Siswa" 1, no. 1 (2022): 56–65.
- Ali, Zulfikar, Yari Dwikurnaningsih, and ² Setyorini. "Pengaruh Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga Tahun Ajaran 2018/2019" X, no. 1 (2019): 122–33.
- Allorerung, Helmyati, Tritjahjo Danny Soesilo, Supto Irawan, Prodi Bimbingan, Dan Konseling, Kristen Satya, and Wacana Abstrak. "Pengaruh Pemberian Layanan Bimbingan Konseling Sekolah Terhadap Perilaku Disiplin Siswa." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9, no. 7 (2023): 194–202. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7812477>.
- Andriani, Rike, and Rasto Rasto. "Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4, no. 1 (2019): 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>.
- Angela. "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 15 Kelurahan Sidomulyo, Kecamatan Samarinda." *Ejournal Ilmu Komunikasi* 1, no. 2 (2023).
- Ardyansyah, Subianto Surya. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Bagi Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Itn Malang." *Jurnal Valtech* 2, no. 2 (2019): 160–64. <https://ejournal.itn.ac.id/index.php/valtech/article/view/1907>.
- Asdiniah, Euis Nur Amanah, and Triana Lestari. "Pengaruh Media Sosial Terhadap Perkembangan Perkembangan Prestasi Belajar Siswa Anak Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Tmabusai* 5, no. 1 (2021).
- Astalia, Fitha, Hendriyono, and Winda Lestari. "Pengaruh Media Sosial Tik Tok Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Di SMK Negeri 4 Palangka Raya

- Tahun Ajaran 2022/2023 2022/2023: Fitha” *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2023. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/3289537>.
- Ayu Desy N. Endah Lulup T P. dan Suharsono Naswan. “Pengaruh Motivasi Belajar Dan Aktivitas Belajar Spiritual Hasil Belajar IPS.” *Jurnal Ekonomi* 4, no. e-mail: {desy.ayu22@yahoo.com, lulup_tripalupi@yahoo.com, naswan_sh@yahoo.com}@undiksha.ac.id Abstrak (2024): 4.
- Azies, Rizki Nur. “Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Self Esteem Remaja Gamers Di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang,” 2021.
- Bahri, Alamaidah, chella meira Damayanti, yosephine helena Sirait, and Fitri Alfarisiy. “Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Di Indonesia.” *Jurnal Indonesia Sosial Sains* 3, no. 1 (2022): 1–9. <https://doi.org/10.36418/jiss.v3i1.505>.
- Blitar, MTsN 4. “Profil Madrasah,” 2025. <https://mtsn4blitar.sch.id/>.
- Bujuri, Dian Andesta, Mayang Sari, Tutut Handayani, and Agra Dwi Saputra. “Penggunaan Media Sosial Dalam Pembelajaran: Analisis Dampak Penggunaan Media Tiktok Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2023): 112. <https://doi.org/10.30659/pendas.10.2.112-127>.
- Carpenter, Morrison, Rosenberg, and Hawthorne. “Using Social Media in Pre-Service Teacher Education: The Case of a Program-Wide Twitter Hashtag.” *Teaching and Teacher Education Journal* 7, no. 3 (2023).
- Cayeni, Wyris, and Ade Silvia Utari. “Penggunaan Teknologi Dalam Pendidikan: Tantangan Guru Pada Era Revolusi Industri 4 . 0.” *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana* 4 (2019): 658–67. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/3096>.
- Chaerdinan Etnanta, Yunar, and Ana Irhandayaningsih. “Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Minat Baca Siswa SMA N 1 Semarang.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 1 (2022): 7932-7940.
- Daniati, Nia, Eka Darliana, and Sakura Alwina. “Korelasi Pengaruh Media Sosial Tik Tok Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Ips Semester V STKIP Al-Maksum Langkat.” *Berbasis Sosial* 3, no. 1 (2022): 38–44.
- Desy, Anggraini, Maemunah Nurmayasari, and Saripah. “Penggunaan Media Sosial Tik Tok Dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Berprestasi Siswa SMK Al Khairiyah Bahari Jakarta.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 1 (2023): 2239–44.
- Dewi, Rosmala. “Pengaruh Kemampuan Kerja, Motivasi Dan Pengembangan Karier Terhadap Kinerja Karyawan PT. Bina Buana Semesta.” *JEBI Jurnal Ekonomi*

- Bisnis Indonesia* 16, no. 1 (2021): 19–25. www.jurnal.stiebi.ac.id.
- Dian, Ratna Wahyu, and Paramitha. “Metode Penelitian Kuantitatif.” *Jurnal ITB Wiga Lumajang* 10, no. 2 (2015).
- Dijck, José van, and Thomas Poell. “Understanding Social Media Logic.” *Media and Communication* 1, no. 1 (2013): 2–14. <https://doi.org/10.12924/mac2013.01010002>.
- Dini, Nurmasito Putri Ayu. “Pengaruh Penggunaan Smartphone Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar.” *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)* 6, no. 3 (2018): 349–54.
- Elvira, Neni Z, Dkk. “Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran.” *Jurnal Literasi Pendidikan* 1, no. 2 (2022): 350–59. <https://journal.citradharma.org/index.php/eductum/indexDOI:https://doi.org/10.56480/eductum.v1i2.767%0Ahttps://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.
- Emda, Amna. “Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran.” *Lantanida Journal* 5, no. 2 (2018): 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>.
- Fadila, Edira, Syarief Noer Robbiyanto, and Yani Tri Handayani. “Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja.” *Jurnal Ilmiah Kedokteran Dan Kesehatan* 1, no. 2 (2022): 17–31.
- Falah, Z, E Kholidah, and Suharni. “Pengaruh Intensitas Bermain Instagram Terhadap Motivasi Belajar Siswa.” *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 2024. <https://jurnal.iicet.org/index.php/jrti/article/view/4188>.
- Fariha, amalia nur. “Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik MI Ta’allamul Huda.” *TARBIYA: Journal Education in Muslim Society*, 2021.
- Fauzi, Miftakhul Ahmad, Blasius Boli Lasan, and Irene Maya Simon. “Pengaruh Kecanduan Media Sosial Dan Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Peserta Didik.” *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan* 2, no. 5 (2022): 471–78. <https://doi.org/10.17977/um065v2i52022p471-478>.
- Feby Kurnia Wijaya, Yulianti, and Akmal Sutja. “Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP).” *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 8, no. 3 (2024): 1387–94. <https://doi.org/10.31316/gcouns.v8i3.5902>.
- Firamadhina, Fadhlizha Izzati Rinanda, and Hetty Krisnani. “Perilaku Generasi Z Terhadap Penggunaan Media Sosial Tiktok: Tiktok Sebagai Media Edukasi Dan Aktivisme.” *Share: Social Work Journal* 10, no. 2 (2021): 199. <https://doi.org/10.24198/share.v10i2.31443>.
- Firman, Firman, and Sari Rahayu. “Pembelajaran Online Di Tengah Pandemi Covid-

- 19.” *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)* 2, no. 2 (2020): 81–89.
<https://doi.org/10.31605/ijes.v2i2.659>.
- Fitri, Sulidar, Fahmi Dwisep Saputra, and Muhammad Taufiq. “Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Minat Belajar Siswa SMP Negeri 1 Tasikmalaya.” *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 1, no. 3 (2022): 1–5.
<https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.65>.
- Gulo. “Hubungan Antara Minat Belajar, Cita-Cita Siswa, Kompetensi Guru, Komunitas Teman Sebaya Dengan Motivasi Belajar Siswa SMAN Di Kabupaten Sleman.” *Jurnal Snanta Dharma University* 3, no. 1 (2019).
- Hamirul, Zukifli, Nanang Alhidayat, and Nova Elsyra. “Viral Dulu, Usut Kemudian!(Studi Tentang Kontrol Sosial Melalui Media Sosial).” *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 1, no. 3 (2022).
<https://doi.org/10.2207/jjws.91.328>.
- Hanafi, Muhammad. “Pengaruh Penggunaan Media Sosial Facebook Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa FISIP Universitas Riau.” *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Riau* 3, no. 2 (2024): 1–12.
- Hanum, Khikmiyah. “Aktivitas Game Online Siswa SD (Kelas 3-6) (Studi Deskriptif Di Warnet Kelurahan Gunung Anyar Kota Surabaya).” *AntroUnairdotNet* 4, no. 2 (2018): 137–46.
- Harita, Akuardin, Bestari Laia, Florina L Zagoto, Guru Bimbingan, Dan Konseling, and Nias Selatan. “Peranan Guru Bimbingan Konseling Dalam Pembentukan Karakter Disiplin Siswa SMP Negeri 3 Onolalu Tahun Pelajaran 2021/2022.” *Bimbingan Dan Konseling* 2 (2022).
<https://jurnal.uniraya.ac.id/index.php/Counseling>.
- Harmalis, Harmalis. “Motivasi Belajar Dalam Perspektif Islam.” *Indonesian Journal of Counseling and Development* 1, no. 1 (2019): 51–61.
<https://doi.org/10.32939/ijcd.v1i1.377>.
- Harpina, and M. Aldi Irfandi. “Pengaruh Media Sosial Tik Tok Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas V A Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Bulukumba” 5, no. 1 (2023): 1–19. <https://doi.org/10.56489/fik.v4i2>.
- Hartinie. “Pengaruh Motivasi Ekstrinsik Dan Persepsi Siswa Pada Perpustakaan Sekolah Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia.” *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia* 1, no. 03 (2020): 220.
<https://doi.org/10.30998/diskursus.v1i03.6689>.
- Hidayatullah, Adi Putra, and Asmadi Alsa. “Strategi Belajar Kognitif Sebagai Mediator Atas Peran Motivasi Belajar Intrinsik Terhadap Prestasi Belajar Statistika.” *Gajah Mada Journal of Psychology (GamaJoP)* 5, no. 1 (2019): 18.

<https://doi.org/10.22146/gamajop.47962>.

- Ismiyanti. “Pendampingan Guru Sekolah Dasar Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal.” *Jurnal Masyarakat Mandiri* 6, no. 1 (2022).
- Iswati, Muslich Anshori & Sri. “Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif.” *Jurnal Ilmiah Kependidikan* 2, no. 2 (2024): 17–23.
- J, Azizah. “Pengaruh Gaya Kepemimpinan Dan Motivasi Terhadap Kinerja Guru.” *Ejournal Manajemen KINERJA* 3, no. 1 (2020).
- Johan, Ria. “Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X Di Ma Al Hidayah Depok.” *Research and Development Journal of Education* 5, no. 2 (2019): 12. <https://doi.org/10.30998/rdje.v5i2.3748>.
- Kristin, Firosalia. “Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ips.” *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan* 8, no. 2 (2018). <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2356>.
- Kurniawati. “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa.” *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 2, no. 1 (2020).
- Lestari, Anisa Surya, and Desy Safitri. “Budayamasyarakat Ditinjau Dari Perspektif Ips the Influence of the Tiktok Application on Community Socio-Culture Reviewed From a Society Perspective,” 2024, 2757–63.
- Lestari, Rizki Dwi. “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021.” *Jurnal Ilmiah Profesi Guru* 2, no. 2 (2021): 111–16. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309>.
- Ling Samudra Ummat, Firza Fahriza, Misbachul Munir. “Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sma Al,” n.d., 188–201.
- Lola Kurniasari, Rizka Amaliah Putri, Ines Yopanda, Tian Yolanda Puspitasari, Shadam, Rati, Sinta Dianti, Muhammad Paris Alfarizi, Wirandi Nabila Risky, and Serli Sapitri. “Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Remaja Yang Kecanduan Game Online.” *Proceeding Conference On Psychology and Behavioral Sciences* 2, no. 1 (2023): 236–42. <https://doi.org/10.61994/cpbs.v2i1.70>.
- Lolang, ENos. “Hipotesis Nol Dan Hipotesis Alternatif.” *Jurnal Kip* 3, no. 3 (2014): 685–96.
- Malihah, Niswatul. “Tiktok Dalam Perspektif Al-Qur’an.” *Jurnal At-Tahfizh: Jurnal Ilmu Al-Qur’an Dan Tafsir* 1, no. 1 (2019): 40–57.
- Malimbe, Armylia, Fonny Waani, and Evie A A Suwu. “Dampak Penggunaan Aplikasi

- Online Tiktok (Douyin) Terhadap Minat Belajar Di Kalangan Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik.” *Ilmiah Society* 1, no. 1 (2021): 1–10.
- Margaretha, Shofi. “Dampak Buruk Dan Tips Berhenti Dari Kecanduan Bermain Game Online.” *Jurnal Bahana* 24 (2020).
- Mubdiyah, Razqiyatul’Awwal, Abdul Maulana, Antonius Bimo Wicaksono, and Rijal Abdillah. “Pengaruh Konten Edukasi Di Media Sosial Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa.” *Liberosis: Jurnal Psikologi Dan Bimbingan Konseling* 4, no. 1 (July 5, 2024): 31–40. <https://doi.org/10.3287/LIBEROSIS.V4I1.4357>.
- Musra, Fauziyyah, Muh Rapi, Syamsuddin, and Khairul Huda. “Pengaruh Intesitas Penggunaan Whatsapp Terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 1 Pinrang.” *Istiqra* 10, no. 2 (2022): 128–45.
- Neidi, Arrazzaqu Widya. “Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Media Sosial Dan Prokrastinasi Akademik Dalam Menyelesaikan Skripsi Pada Mahasiswa.” *Acta Psychologia* 1, no. 2 (2021): 97–105. <https://doi.org/10.21831/ap.v1i2.43142>.
- Nisrinafatin. “Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa.” *Jurnal Edukasi Nonformal* 2, no. 1 (2020).
- Nizar, Al, and Siti Hajaroh. “Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa.” *AIJER: Algazali International Journal Of Educational Research* 5, no. 2 (2023): 125–29. <https://doi.org/10.59638/aijer.v5i2.484>.
- Nurhalizah, Sitti. “The Influence of Learning Motivation and Learning Discipline on Students’ Learning Achievement in Financial Accounting Subjects Class XI Accounting Skills Competencies At Smk Negeri 1 Makassar.” *Jipan*, 2020, 1–7.
- Nurhayati, Hermin, and Nuni Widiarti, Langlang Handayani. “Pengaruh Aplikasi Youtube Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ekosistem Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2020): 3(2), 524–32. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>.
- Nuryani, Evi. “Hubungan Intensitas Mengakses Facebook Dengan Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri Tenggaraong Seberang.” *E Journal Ilmu Komunikasi* 2, no. 3 (2014): 178–92. [http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2014/08/Jurnal \(08-21-14-02-15-26\).pdf](http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2014/08/Jurnal%20(08-21-14-02-15-26).pdf).
- Oktavianus Katiandagho, Anggris. “Pengaruh Gadget Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Siau Barat Selatan.” *BONAFIDE: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen* 4, no. 2 (2023): 351–68. <https://doi.org/10.46558/bonafide.v4i2.211>.
- Ondang, Gilbert Luis, Benedicta J Mokal, and Shirley Y V I Goni. “Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi FISPOL UNSRAT.” *Jurnal Holistik* 13, no. 2 (2020): 1–15.

- Padilah, Tesa Nur, and Riza Ibnu Adam. "Analisis Regresi Linier Berganda." *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika* 5, no. 2 (2019): 117. <https://doi.org/10.24853/fbc.5.2.117-128>.
- Putra, Alpidsyah, and A Novita. "Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Pada Anak SD Negeri 3 Langsa." *Journal of Basic Education Studies* 3 (2020).
- Rahayu, Inong Sri, Indra Karana, Muhammad Agus Hardiansyah, Dyah Handayani Dewi, and Elihami Elihami. "Relationship of Online Game Addiction with Learning Motivation in School Age Children." *Linguistics and Culture Review* 5, no. 1 (2021): 384–96. <https://doi.org/10.21744/lingcure.v5n1.1650>.
- Rahman, Sunarti. *Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar*, 2021.
- Rahyuni, Rahyuni, Muhammad Yunus, and Sundari Hamid. "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo." *Bosowa Journal of Education* 1, no. 2 (2021): 65–70. <https://doi.org/10.35965/bje.v1i2.657>.
- Rismana, Aida, Ellyn Normelani, and Sidharta Adyatma. "PENGARUH JEJARING SOSIAL INSTAGRAM TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA-SISWI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP) DI KECAMATAN BANJARMASIN BARAT." *Jurnal Pendidikan Geografi* 3, no. 5 (2020). <http://ppjp.unlam.ac.id/journal/index.php/jpg>.
- Rohman, Dzakyudin Fathu. "Pengaruh Media Sosial Terhadap Hasil Belajar Siswa SMAN 16 Makassar." *JEMASI : Jurnal Ekonomi Manajemen Dan Akuntansi* 17, no. 1 (2022): 34–38. <https://117.74.115.107/index.php/jemasi/article/download/532/154>.
- Sabella, Annisa Amalia, Romiaty, and Oktamia Karuniaty Sangalang. "Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Siswa Sma Muhammadiyah 1 Palangka Raya Tahun Ajaran 2020/2021." *Jurnal Education and Development* 9, no. 2 (2021): 501–5.
- Sagara, Satria, and Achmad Mujab Masykur. "Gambaran Online Gamer." *Jurnal EMPATI* 7, no. 2 (2020): 802–8. <https://doi.org/10.14710/empati.2018.21716>.
- Samsudin, Syaripudin N, and Isnada Waris Tasrim. "Dampak Game Online Terhadap Minat Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa Smp Negeri 1 Totikum Dalam Tinjauan Manajemen Pendidikan Islam." *Journal of Educational Management and Islamic Leadership* 02, no. 01 (2023): 2023.
- Sanaky, Musrifah Mardiani. "Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah." *Jurnal Simetrik*

- 11, no. 1 (2021): 432–39. <https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>.
- Satira, Diana. “Pengaruh Intensitas Penggunaan Media Sosial WhatasApp Terhadap Komunikasi Antarpribadi Dalam Keluarga Di Kampung Waru Esa Wargasetra Kecamatan Tegalwaru Kabupaten Karawang.” UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020.
- Setyawan, Amira Riski Yasinia; Alifia Roudhotul Jannah; Agung. “Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.” *Educurio* 1 (2022): 204–8. <https://qjurnal.my.id/index.php/educurio>.
- Siregar, Hotrun. “Analisis Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sarana Sosialisasi Pancasila.” *Pancasila: Jurnal Keindonesiaan*, no. 1 (2022): 71–82. <https://doi.org/10.52738/pjk.v2i1.102>.
- Siregar, Lis Yulianti Syafrida. “Motivasi Sebagai Pengubahan Perilaku.” *Forum Paedagogik* 11, no. 2 (2020): 81–97. <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v12i2.3156>.
- Sobon, Kosmas, and Jelvi M Mangundap. “Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa.” *Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran* 3, no. 2 (2019): 92–101. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v3i2.9851>.
- subama, dkk. *Statistik Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia, 2005.
- Sujatmika, Wilda, and Vivi Ratnawati. “Strategi Membangun Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Psikologi Kognitif.” *Universitas Nusantara Pgri Kediri*, 2023, 622–30.
- Sulistiyowati, Wiwik. “Buku Ajar Statistika Dasar.” *Buku Ajar Statistika Dasar* 14, no. 1 (2019): 15–31. <https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-73-7>.
- Suplig, Maurice Andrew. “Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar The Effects of Student Online Game Addiction Class X High School towards Social Intelligence at Christian School in Makassar” 15, no. 2 (2017).
- Surbakti, Krista. “Pengaruh Game Online Terhadap Remaja.” *Jurnal Curere* 1, no. 1 (2019): 29. <http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojssystem/index.php/CURERE/article/view/20/22>.
- Suryadi, Rudi ahmad. “Motivasi Belajar Perspektif Pendidikan Islam Klasik.” *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 10, no. 1 (2014).
- Susiatik, Tititk, Sri Muryati, and Srihadi. “Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Siswa MTs DARUL MA’ARIF Pringapus.” *Pawiyatan* 2, no. 2 (2022):

33–39. <http://e-journal.ikip-veteran.ac.id/index.php/pawiyatan>.

Syafrizal, Syafrizal, Zuriatul Khairi, Suci Habibah, and Yunita Efendi. “Konsep Motivasi Belajar Menurut Pandangan Islam Dan Peran Guru BK.” *Educational Guidance and Counseling Development Journal* 6, no. 2 (2023): 109. <https://doi.org/10.24014/egcdj.v6i2.24406>.

syaibani. “Penggunaan Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran SKI Pada Masa Pandemi Covid-19 Di MI Miftahussudur 01 Dagangan.” *Jurnal Lentera: Kajian Keagamaan, Keilmuan, Dan Teknologi* 21, no. 1 (2022).

Tiwi, Chairmayni Pratiwi, Yani Maulita, and Imeldawaty Gultom. “The Effect of Social Media on Student Learning Motivation Using the Apriori Method.” *Journal of Artificial Intelligence and Engineering Applications (JAIEA)* 3, no. 1 (2023): 135–40. <https://doi.org/10.59934/jaiea.v3i1.273>.

Tohari, Hamim, NFn Mustaji, and Bachtiar S Bachri. “Pengaruh Penggunaan Youtube Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Mahasiswa.” *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 7, no. 1 (2019): 1–13. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n1.p1--13>.

Umam, Khotibul, and Abdul Muhid. “Sisi Negatif Game Online Perspektif Islam Dan Psikologi Islam.” *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi* 5, no. 2 (2021): 153. <https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v5i2.7071>.

Umniah, Husna Faizatul. “Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak Siswa Kelas XI MA Ma’arif 1 Punggur Tahun Pelajaran 2018/2019.” IAIN Metro Lampung, 2018.

Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara, 2013.

Waqi, Anisrul, and Sahrin Nisa. “Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Ahkam* 3, no. 2 (2024): 567–74. <https://doi.org/10.58578/ahkam.v3i2.3205>.

Wardani, Sulisty, P Rita, and Intan Permatasari. “Pengaruh Pengembangan Karier Dan Disiplin Kerja Terhadap Prestasi Kerja Pegawai Negeri Sipil (Pns) Staf Umum Bagian Pergudangan Penerbangan Angkatan Darat (Penerbad) Di Tangerang.” *Jurnal Ilmiah M-Progress* 12, no. 1 (2022): 13–25. <https://doi.org/10.35968/m-pu.v12i1.862>.

Widjanarko, Putut Wahyutama Kuniawaty Yusuf Atika Budhi Utami Dwi Purbaningrum Juni Alfiah Kencana Ariestyani Rini Sudarmanti Tri Wahyuti & Edison Bonartua. *Ragam Nuansa Literasi Media*, 2023. [https://books.google.co.id/books?id=muioEAAAQBAJ&lpg=PA55&ots=w9Z54iwUz7&dq=Sosial media adalah medium di internet yang memungkinkan](https://books.google.co.id/books?id=muioEAAAQBAJ&lpg=PA55&ots=w9Z54iwUz7&dq=Sosial+media+adalah+medium+di+internet+yang+memungkinkan)

pengguna merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi%2C bekerja sama%2C berbagi%2C berkomunikasi dengan pengguna lain me.

Yaldi, Effiyaldi, Johni Paul Karolus Pasaribu, Eddy Suratno, Melani Kadar, Gunardi Gunardi, Ronald Naibaho, Selfi Kumara Hati, and Vira Aryati Aryati. "Penerapan Uji Multikolinieritas Dalam Penelitian Manajemen Sumber Daya Manusia." *Jurnal Ilmiah Manajemen Dan Kewirausahaan (JUMANAGE)* 1, no. 2 (2022): 94–102. <https://doi.org/10.33998/jumanage.2022.1.2.89>.

Yuliana, Eva, and Dwi Fauzi Rachman. "Hubungan Motivasi Ekstrinsik Dengan Hasil Belajar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 1 (2022): 612–18. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2050>.

Yusrina, Jihan, and Yoyok. "Pengaruh Adiksi Game Online Dengan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 2, no. 3 (2019).

LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Penelitian

5.	Saya bermain <i>game online</i> lebih dari sekali dalam sehari			✓						
6.	Saya selalu memikirkan <i>game online</i> jika sedang belajar di Sekolah			✓						
7.	Saya banyak menghabiskan uang untuk bermain <i>game online</i>									✓
8.	Saya lebih suka bermain <i>game online</i> dibanding bermain atau berbincang dengan teman			✓						
9.	Saya dimarahi orang tua karena terlalu sering bermain <i>game online</i>				✓					
10.	Saya lebih sering membicarakan <i>game online</i> dengan teman-teman di Sekolah dibanding berdiskusi mengenai materi pembelajaran.			✓						
Media Sosial Tiktok										
No.	Item	SS	S	N	TS	STS				
1.	Saya membuka media sosial Tiktok hanya saat butuh saja					✓				
2.	Saya melihat Live orang lain yang muncul di beranda Tiktok					✓				
3.	Saya menggunakan fitur pencarian music untuk									✓

ANGKET

Data Responden

Nama : Boyq Gath S
 Kelas : 7i
 Usia : 13 TMM

Petunjuk Pengisian Kuesioner

Checklist (✓) salah satu jawaban sesuai dengan keadaan anda yang sebenar-benarnya :

SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 N : Netral
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju

Game Online						
No.	Item	SS	S	N	TS	STS
1.	Saya sering bermain <i>game online</i>			✓		
2.	Ketika ada waktu luang selalu saya gunakan untuk bermain <i>game online</i>		✓			
3.	Saya bermain <i>game online</i> hingga larut malam					✓
4.	Saya menggunakan waktu libur untuk bermain <i>game online</i>		✓			

	menemukan lagu yang sesuai saat membuat video <i>Tiktok</i>				✓		
4.	Saya menghabiskan waktu lebih dari 30 menit ketika membuka aplikasi <i>Tiktok</i>		✓				
5.	Saya bisa menghabiskan lebih dari 3 jam dalam sehari ketika membuka media social <i>Tiktok</i>			✓			
6.	Saya tidak memberikan Batasan waktu, sehingga saya dapat membuka media social <i>Tiktok</i> sampai kapan saja	✓					
7.	Saya menikmati aktivitas membuka media social <i>Tiktok</i>			✓			
8.	Saya suka membuka media social <i>Tiktok</i> karena banyak informasi yang saya dapatkan		✓				
9.	Saat saya membuka media social <i>Tiktok</i> suasana hati saya menjadi lebih baik	✓					
10.	Setiap ada notifikasi di <i>handphone</i> , saya akan langsung membukanya		✓				
11.	Saya merasa tenang jika <i>handphone</i> selalu berada di dekat saya	✓					

12.	Saya menekan tombol suka atau berkomentar pada konten yang saya anggap menarik di <i>Tiktok</i>			✓			
Motivasi Belajar							
No.	Item	SS	S	N	TS	STS	
1.	Saya mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru sampai selesai			✓			
2.	Saya mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dengan sungguh-sungguh		✓				
3.	Saya mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru tepat waktu		✓				
4.	Saya bertanya kepada guru ketika ada materi pelajaran yang kurang dipahami		✓				
5.	Saya merasa puas ketika memperoleh nilai yang tinggi	✓					
6.	Saya berusaha untuk mengerjakan soal yang sulit sampai saya menemukan jawabannya	✓					
7.	Saya merasa antusias dalam menanggapi topik permasalahan saat diskusi			✓			
8.	Saya berusaha mencari jalan keluar dari setiap permasalahan pada saat diskusi		✓				

9.	Saya berkonsultasi pada guru ketika menemui kesulitan dalam memecahkan masalah pada saat diskusi				✓		
10.	Saya mengerjakan sendiri tugas yang diberikan oleh guru		✓				
11.	Saya mampu menyelesaikan tugas tanpa bertanya pada orang lain			✓			
12.	Saya tidak pernah mencontek jawaban milik teman		✓				
13.	Saya berinisiatif mengerjakan soal-soal Latihan tanpa disuruh oleh guru				✓		
14.	Saya berusaha membaca buku-buku lain, selain yang disarankan oleh guru		✓				
15.	Saya ikut berpartisipasi (bertanya/memberikan pendapat) dalam kegiatan diskusi				✓		
16.	Saya berusaha konsisten dengan pendapat dari sumber yang jelas pada saat diskusi		✓				
17.	Saya berusaha tegas dalam mempertahankan pendapat				✓		

	yang diberikan pada saat diskusi				✓		
18.	Saya berusaha untuk tidak bergantung pada pendapat orang lain dalam diskusi		✓				
19.	Saya meminta pendapat teman atau guru ketika ada kesulitan dalam pembelajaran		✓				
20.	Saya mencari sumber bacaan yang dapat melengkapi tugas pembelajaran			✓			

Lampiran 2. Hasil Uji validitas Data

1. Variabel Game Online (X1)

		Correlations										
		X1.01	X1.02	X1.03	X1.04	X1.05	X1.06	X1.07	X1.08	X1.09	X1.10	X1
X1.01	Pearson Correlation	1	.753**	.530**	.715**	.637**	.510*	.555*	.522*	.580*	.431*	.751**
	Sig. (2-tailed)		.000	.003	.000	.000	.004	.001	.003	.001	.017	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X1.02	Pearson Correlation	.753**	1	.644**	.748**	.669**	.693**	.688**	.771**	.589**	.521**	.852**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.001	.003	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X1.03	Pearson Correlation	.530**	.644**	1	.646**	.739**	.777**	.758**	.745**	.464**	.457*	.818**
	Sig. (2-tailed)	.003	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.010	.011	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X1.04	Pearson Correlation	.715**	.748**	.646**	1	.781**	.661**	.680**	.712**	.721**	.475**	.866**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.008	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X1.05	Pearson Correlation	.637**	.669**	.739**	.781**	1	.789**	.755**	.740**	.675**	.623**	.901**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X1.06	Pearson Correlation	.510*	.693**	.777**	.661**	.789**	1	.916**	.782**	.499**	.657**	.881**
	Sig. (2-tailed)	.004	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.005	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X1.07	Pearson Correlation	.555*	.688**	.758**	.680**	.755**	.916**	1	.791**	.497**	.603**	.874**
	Sig. (2-tailed)	.001	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.005	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X1.08	Pearson Correlation	.522*	.771**	.745**	.712**	.740**	.782**	.791**	1	.409*	.475**	.835**
	Sig. (2-tailed)	.003	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.025	.008	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X1.09	Pearson Correlation	.580*	.589**	.464**	.721**	.675**	.499**	.497**	.409*	1	.695**	.752**
	Sig. (2-tailed)	.001	.001	.010	.000	.000	.005	.005	.025		.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X1.10	Pearson Correlation	.431*	.521**	.457*	.475**	.623**	.657**	.603**	.475**	.695**	1	.725**
	Sig. (2-tailed)	.017	.003	.011	.008	.000	.000	.000	.008	.000		.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X1	Pearson Correlation	.751**	.852**	.818**	.866**	.901**	.881**	.874**	.835**	.752**	.725**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

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

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

2. Variabel Media Sosial Tiktok (X2)

		Correlations												
		X2.01	X2.02	X2.03	X2.04	X2.05	X2.06	X2.07	X2.08	X2.09	X2.10	X2.11	X2.12	X2
X2.01	Pearson Correlation	1	-.070	-.451*	-.481**	-.502**	-.405*	-.266	-.221	-.438*	-.084	-.092	-.370*	-.348
	Sig. (2-tailed)		.713	.012	.007	.005	.026	.155	.241	.015	.660	.628	.044	.061
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X2.02	Pearson Correlation	-.070	1	.421*	.330	.388*	.361	.581**	.480**	.322	.221	.092	.501**	.616**
	Sig. (2-tailed)	.713		.021	.075	.034	.068	.001	.007	.082	.241	.628	.005	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X2.03	Pearson Correlation	-.451*	.421*	1	.707**	.404*	.368	.569**	.495**	.362*	.273	.096	.611**	.658**
	Sig. (2-tailed)	.012	.021		.000	.027	.062	.001	.005	.037	.145	.613	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X2.04	Pearson Correlation	-.481**	.330	.707**	1	.746**	.592**	.630**	.576**	.565**	.008	.164	.423*	.731**
	Sig. (2-tailed)	.007	.075	.000		.000	.001	.000	.001	.001	.968	.387	.020	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X2.05	Pearson Correlation	-.502**	.388*	.404*	.746**	1	.686**	.594**	.571**	.691**	.215	.279	.389*	.761**
	Sig. (2-tailed)	.005	.034	.027	.000		.000	.001	.001	.000	.265	.135	.034	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X2.06	Pearson Correlation	-.405*	.361	.368	.592**	.686**	1	.700**	.607**	.623**	.381*	.571**	.478**	.845**
	Sig. (2-tailed)	.026	.058	.062	.001	.000		.000	.000	.000	.038	.001	.008	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X2.07	Pearson Correlation	-.266	.581**	.569**	.630**	.594**	.700**	1	.768**	.515**	.362*	.265	.661**	.864**
	Sig. (2-tailed)	.155	.001	.001	.000	.001	.000		.000	.004	.049	.156	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X2.08	Pearson Correlation	-.221	.480**	.495**	.576**	.571**	.607**	.768**	1	.492**	.363	.114	.525**	.783**
	Sig. (2-tailed)	.241	.007	.005	.001	.001	.000	.000		.006	.066	.548	.003	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X2.09	Pearson Correlation	-.438*	.322	.382*	.565**	.691**	.623**	.515**	.492**	1	.306	.582**	.502**	.782**
	Sig. (2-tailed)	.015	.082	.037	.001	.000	.000	.004	.006		.100	.001	.005	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X2.10	Pearson Correlation	-.084	.221	.273	.008	.215	.361*	.362*	.363	.306	1	.294	.253	.479**
	Sig. (2-tailed)	.660	.241	.145	.966	.255	.038	.049	.066	.100		.115	.177	.007
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X2.11	Pearson Correlation	-.092	.092	.096	.164	.279	.571**	.265	.114	.582**	.294	1	.335	.492**
	Sig. (2-tailed)	.628	.628	.613	.387	.135	.001	.156	.548	.001	.115		.071	.006
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X2.12	Pearson Correlation	-.370*	.501**	.611**	.423*	.389*	.478**	.661**	.525**	.502**	.253	.335	1	.705**
	Sig. (2-tailed)	.044	.005	.000	.020	.034	.008	.000	.003	.005	.177	.071		.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X2	Pearson Correlation	-.348	.616**	.658**	.731**	.761**	.845**	.864**	.783**	.782**	.479**	.492**	.705**	1
	Sig. (2-tailed)	.061	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.007	.006	.000	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

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

3. Variabel Motivasi Belajar (Y)

		Correlations															
		Y.01	Y.02	Y.03	Y.04	Y.05	Y.06	Y.07	Y.08	Y.09	Y.10	Y.11	Y.12	Y.13	Y.14	Y.15	Y.16
Y.01	Pearson Correlation	1	.895**	.879**	.333	-.013	.390**	.825**	.858**	.901**	.329	.415*	.000	.144	.252	.431*	.407*
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.072	.945	.033	.000	.000	.005	.078	.023	1.000	.448	.178	.017	.021
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y.02	Pearson Correlation	.863**	1	.508**	.833**	.204	.497**	.807**	.514**	.999**	.817**	.440*	.179	.220	.328	.371*	.331
	Sig. (2-tailed)	.000		.004	.000	.279	.005	.000	.004	.000	.000	.015	.343	.242	.077	.043	.081
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y.03	Pearson Correlation	.879**	.906**	1	.315	.292	.414*	.865**	.714**	.869**	.535**	.382*	.000	.000	.173	.404*	.301
	Sig. (2-tailed)	.000	.004		.090	.117	.023	.000	.000	.000	.002	.037	1.000	1.000	.361	.027	.101
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y.04	Pearson Correlation	.333	.835**	.315	1	.179	.578**	.575**	.484*	.745**	.388*	.337	.048	.900**	.360*	.438*	.487*
	Sig. (2-tailed)	.072	.000	.090		.345	.001	.001	.007	.000	.035	.089	.802	.005	.032	.018	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y.05	Pearson Correlation	-.013	.204	.292	.179	1	.359	.137	.101	.277	.359	.045	.413*	.117	.081	.034	-.101
	Sig. (2-tailed)	.945	.279	.117	.345		.051	.471	.595	.139	.051	.815	.023	.538	.671	.880	.602
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y.06	Pearson Correlation	.390**	.497**	.414*	.578**	.359	1	.768**	.572**	.873**	.496**	.470*	.128	.338	.258	.512**	.472*
	Sig. (2-tailed)	.033	.005	.023	.001	.051		.000	.001	.000	.005	.009	.088	.169	.004	.001	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y.07	Pearson Correlation	.825**	.807**	.865**	.575**	.137	.768**	1	.794**	.787**	.805**	.828**	.108	.237	.281	.595**	.572*
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.001	.471	.000		.000	.000	.000	.000	.999	.207	.133	.001	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y.08	Pearson Correlation	.858**	.514**	.714**	.484*	.101	.572**	.794**	1	.778**	.409*	.561**	.054	.100	.249	.818**	.472*
	Sig. (2-tailed)	.000	.004	.000	.007	.595	.001	.000		.000	.025	.001	.777	.601	.185	.000	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y.09	Pearson Correlation	.501*	.599**	.869**	.745**	.277	.873**	.787**	.778**	1	.453*	.401*	.055	.224	.219	.460**	.450
	Sig. (2-tailed)	.005	.000	.000	.000	.139	.000	.000	.000		.012	.028	.774	.234	.245	.005	.011
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y.10	Pearson Correlation	.329	.817**	.535**	.388*	.359	.496**	.805**	.409*	.453*	1	.806**	.128	-.036	.197	.205	.211
	Sig. (2-tailed)	.078	.000	.002	.035	.051	.005	.000	.025	.012		.000	.909	.852	.298	.277	.281
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y.11	Pearson Correlation	.415*	.440*	.382*	.337	.045	.470**	.805**	.561**	.401*	.806**	1	.135	.268	.505**	.486**	.475*
	Sig. (2-tailed)	.023	.015	.037	.059	.815	.009	.000	.001	.028	.000		.478	.152	.005	.007	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y.12	Pearson Correlation	.000	.179	.000	.048	.413*	.128	.108	.054	.055	.126	.135	1	.106	.367*	.122	.251
	Sig. (2-tailed)	1.000	.343	1.000	.802	.023	.509	.569	.777	.774	.509	.478		.578	.048	.519	.161
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y.13	Pearson Correlation	.144	.220	.000	.900**	.117	.338	.237	.100	.224	-.036	.288	.106	1	.598**	.399*	.430
	Sig. (2-tailed)	.448	.242	1.000	.005	.538	.068	.207	.601	.234	.852	.152	.578		.000	.029	.011
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y.14	Pearson Correlation	.252	.328	.173	.302*	.051	.258	.281	.249	.219	.197	.503**	.367*	.598**	1	.420*	.639*
	Sig. (2-tailed)	.178	.077	.361	.032	.671	.169	.133	.185	.245	.268	.005	.048	.000		.021	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y.15	Pearson Correlation	.431*	.371*	.404*	.438*	.034	.512**	.595**	.818**	.499**	.205	.456**	.122	.309*	.420*	1	.718*
	Sig. (2-tailed)	.017	.043	.027	.018	.880	.004	.001	.000	.005	.277	.007	.519	.029	.021		.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y.16	Pearson Correlation	.607**	.338	.305	.487**	-.100	.472**	.572**	.472**	.450**	.212	.475**	.258	.430*	.639**	.718**	-.111
	Sig. (2-tailed)	.005	.068	.102	.006	.601	.009	.001	.009	.013	.261	.008	.168	.018	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y.17	Pearson Correlation	.279	.187	.257	.336	.143	.453**	.458**	.397*	.260	.005	.238	.000	.309	.227	.459**	.41
	Sig. (2-tailed)	.136	.323	.171	.069	.453	.007	.009	.030	.521	.981	.210	1.000	.097	.228	.006	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y.18	Pearson Correlation	.233	.258	.305	.288	-.059	.271	.397*	.257	.306	.162	.505**	.108	.344	.343	.317	.581
	Sig. (2-tailed)	.116	.169	.101	.123	.640	.148	.030	.171	.100	.391	.004	.671	.063	.063	.088	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y.19	Pearson Correlation	.221	.462**	.193	.431*	.211	.719**	.594**	.452*	.469**	.444*	.572**	.205	.281	.221	.625**	.531
	Sig. (2-tailed)	.241	.010	.308	.017	.284	.000	.001	.012	.012	.014	.001	.277	.133	.241	.000	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y.20	Pearson Correlation	.467**	.438**	.234	.301	.137	.645**	.547**	.492**	.373*	.458**	.627**	.187	.114	.152	.589**	.501
	Sig. (2-tailed)	.009	.016	.212	.107	.471	.000	.002	.006	.043	.011	.000	.324	.547	.422	.001	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Y	Pearson Correlation	.642**	.719**	.634**	.704**	.289	.783**	.852**	.771**	.772**	.592**	.730**	.282	.459*	.550**	.729**	.731
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.151	.000	.000	.000	.000	.001	.000	.161	.011	.002	.000	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

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

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

Lampiran 3. Hasil Uji Reliabilitas Data

1. Variabel Game Online (X1)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.947	10

2. Variabel Media Sosial Tiktok (X2)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.898	11

3. Variabel Motivasi Belajar (Y)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.929	18

Lampiran 4. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		150
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	7.98363435
Most Extreme Differences	Absolute	.115
	Positive	.069
	Negative	-.200
Test Statistic		.200

Asymp. Sig. (2-tailed) .050^c

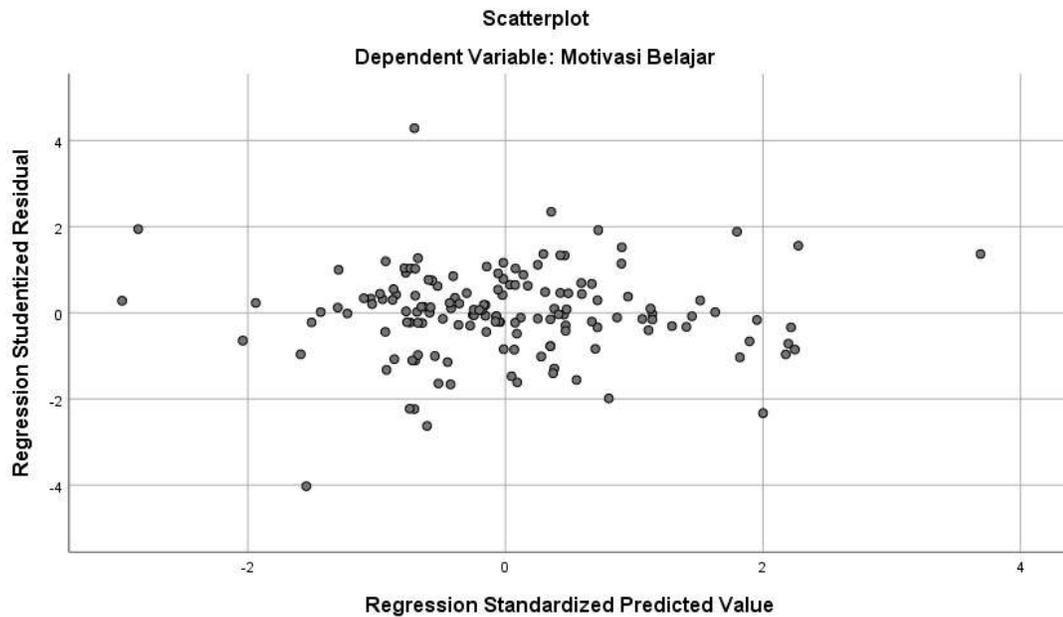
- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.

Lampiran 5. Hasil Uji Multikolinearitas

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	61.882	3.948		15.673	.000		
	Game Online	-.138	.089	-.126	-1.542	.125	.990	1.010
	Tiktok	.129	.091	.116	1.416	.159	.990	1.010

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Lampiran 6. Hasil Uji Heteroskedastisitas



Lampiran 7. Hasil Uji t

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized	t	Sig.
		B	Std. Error	Coefficients Beta		
1	(Constant)	49.471	3.183		15.541	.000
	Game Online	-.217	.096	-.182	-2.253	.026

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized	t	Sig.
		B	Std. Error	Coefficients Beta		
1	(Constant)	54.848	3.107		17.652	.000
	Tiktok	-.326	.080	-.316	-4.058	.000

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Lampiran 8. Hasil Uji F

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	574.301	2	287.150	8.952	.000 ^b
	Residual	4715.039	147	32.075		
	Total	5289.340	149			

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

b. Predictors: (Constant), Tiktok, Game Online

Lampiran 9. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552396 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email: fitk@uin-malang.ac.id

Nomor 047/Un 03.1/TL 00 1/02/2025
Sifat Penting
Lampiran -
Hal **Izin Penelitian**

20 Februari 2025

Kepada

Yth. Kepala MTsN 4 Blitar
di
Blitar

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

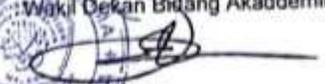
Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	: Silvia Anugrah Tridara
NIM	: 210102110038
Jurusan	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2024/2025
Judul Skripsi	: Pengaruh Game Online dan Penggunaan Media Sosial Tiktok Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII MTsN 4 Blitar
Lama Penelitian	: Februari 2025 sampai dengan April 2025 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PIPS
2. Arsip

Lampiran 10. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian



Lampiran 11. Data Mentahan

Kelas	Nama	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	P31	P32	P33	P34	P35	P36	P37	P38	P39		
7A	R1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	2	2	1	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2		
	R2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	1		
	R3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1		
	R4	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2		
	R5	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2		
	R6	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	1	3	2	3	3	2	1	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	1	3	1	1		
	R7	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	1	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3		
	R8	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	
	R9	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3
	R10	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	1	3	1	3	2	1	1	2	3	2	1	1	2	3	2	3	3	1	1	2	3	2	3			
	R11	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	
	R12	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	1	2	3	3	1	2	2	3	2	1	3	2	3	3	3	3	2	2	2	
	R13	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	1	3	2	2	3	2	3	3	2	1	1	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	

R 1 4	1	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	1	3	2	3	3	3	2	3	2	1	2	3	3	1	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3		
R 1 5	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	1	1	2	3	2	3		
R 1 6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1		
R 1 7	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	1	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2		
R 1 8	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2		
R 1 9	1	1	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3		
R 2 0	2	2	2	3	1	2	2	3	3	3	3	2	1	1	2	2	1	3	1	1	1	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	1	2	3	2	2	2	1		
R 2 1	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	2	3	3	1	2	3	3	3	3	3		
R 2 2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	1	2	2	2	3	2	2	3	1	1	1	1	2	3	2	1	3	2	3	2	3	2	3	2	1	3	2	1	2
R 2 3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	2	3	3	3	2	2	3	2	1	1	1	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2		
R 2 4	1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	1	2	3	2	2	3	2	3	3	1	1	1	3	3	2	3	3	2	1	2	1	2	1		

R 2 5	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3		
R 2 6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2		
R 2 7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	1	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	1		
R 2 8	1	1	3	2	2	3	2	1	3	2	3	3	2	1	1	1	3	1	1	2	1	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2			
R 2 9	2	3	2	2	3	3	2	2	1	1	3	1	2	2	2	2	1	2	3	3	1	2	3	3	2	2	3	3	3	1	2	3	3	2	1	1	2	3	1		
R 3 0	2	2	3	3	1	2	3	2	3	1	3	3	1	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	
R 3 1	2	1	3	1	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	1	1	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3
R 3 2	1	2	3	2	2	3	1	1	3	3	2	2	1	3	1	2	3	1	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
R 3 3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	1	1	1	1	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2
R 3 4	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	1
R 3 5	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	

R 4 7	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3			
R 4 8	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	1	1	1	1	1	2	3	3	3	1	1	1	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3			
R 4 9	2	2	3	1	2	3	3	2	3	3	2	2	1	3	2	2	1	2	3	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2			
R 5 0	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3	2	3	3	1	2	3	3	1	3	3	3				
R 5 1	1	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	1	3	3	3	1	2	3	3	1	1	3	3	3	3				
R 5 2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2			
R 5 3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	1	2	2	3	3	1	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	
R 5 4	3	2	2	2	2	3	2	3	1	3	2	2	2	2	1	3	1	1	2	1	2	3	2	2	2	1	3	2	3	2	2	3	2	3	1	3	2	2	1			
R 5 5	1	1	3	1	1	2	2	3	2	1	2	2	1	2	2	1	1	1	3	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	1	2
R 5 6	1	1	3	1	1	2	3	3	2	1	2	3	2	2	2	2	1	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2		
R 5 7	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	1	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3

R 5 8	1	3	2	2	1	2	3	3	2	1	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2		
R 5 9	1	1	1	1	1	3	1	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	1	2	3	2	1	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	1
R 6 0	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	
R 6 1	2	3	3	2	2	2	2	2	1	3	2	1	2	2	3	3	2	3	2	3	1	3	3	3	2	2	3	2	1	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2		
R 6 2	1	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	1	3	3	3	3	2	1	3	1	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	1			
R 6 3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	1	2	2	2	1	2	3	3	3	3	2	1	3	3	2	3	3	3	2	2	1			
R 6 4	1	1	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	1	2	3	2	1	2	1	2	2	3	3	3	3	3	1	2	1	1	1		
R 6 5	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	1	1	1	3	2	2	1	1	2	1	3	2	2	1				
R 6 6	2	3	2	1	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3		
R 6 7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	1	2	2	2	2	2	3			
R 6 8	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	1	2	3	1	3	1	3	3	3	2	3	3	3	2	2	1	3	3	2	3	3	2	2	3	1	3	2			

R 8 0	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	1	1	1	3	1	1	1	3	3	1	1	1	3	3	3	1	1	1	1	3	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	
R 8 1	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	3	2	2	2	2	1	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	
R 8 2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	1	3	2	3	3	1	3	3	3	3	2	1	2	2	2	2	3	3	1	1	1	1	3	1	
R 8 3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	1	1	1	2	1	3	1	3	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	3	2	1	1	1	1	
R 8 4	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	3	2	2	2	2	1	2	3	2	3	1	3	1	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	
R 8 5	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	1	1	3	1	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	1	3	1	3	1	1
R 8 6	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R 8 7	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	1	2	2	3	3	2	2	2	1	2	3	2	3
R 8 8	1	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	
R 8 9	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2		
R 9 0	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	1	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3

R 9 1	2	2	2	3	1	3	3	2	3	2	1	3	2	3	1	1	1	1	3	1	1	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2				
R 9 2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	1	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2		
R 9 3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	1	1	1	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3			
R 9 4	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2			
R 9 5	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	1	2	2	2	3	2	1	2	2	3	2	2	3	3	1	3	2	3	3	3	2	2	3	1	2			
R 9 6	1	1	3	2	1	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	1	1	1	1	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2			
R 9 7	2	1	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2		
R 9 8	1	1	3	2	1	3	1	3	3	2	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	2	3	1	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	1	1	2
R 9 9	1	1	2	3	1	3	1	3	3	2	3	2	1	1	1	2	2	2	1	1	3	3	3	3	2	3	3	1	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	1	1
R 1 0 0	1	1	3	2	1	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	1	1	3	2	3	2	1	1	3	3	2	3	1	2	3	3	1	1	1	1	
R 1 0 1	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	1	2	1	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

	R 1 0 2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2							
	R 1 0 3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	1	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3						
	R 1 0 4	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2					
	R 1 0 5	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3				
	R 1 0 6	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2		
	R 1 0 7	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	1	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2		
V I I G	R 1 0 8	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3		
	R 1 0 9	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	1	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	1	2			
	R 1	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	1	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	3	3	1	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2

R 1 1 9	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	1	2	1	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	1	2	
R 1 2 0	2	2	1	1	2	3	3	1	1	3	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	
R 1 2 1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	3	3	3	3	2	3	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	1	2
R 1 2 2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	3	1	2	2	2	3	2	2	1	2	1	1	1	3	2	2	3	3	1	3	3	1	3	3	2	3	3	2	3	3	1	2
R 1 2 3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2
R 1 2 4	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	1	3	2	2	3	3	1	3	3	1	3	2	2	3	3	3	2	2	1	3	2	1	3	2	1	2
R 1 2 5	1	2	1	3	1	3	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	3	2	2	3	1	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	
R 1 2 6	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	3	2	1	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	3
R 1	1	3	3	1	1	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	1	1	2	1	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2

R 1 3 6	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	1	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	2	2	2	3	2	1	
R 1 3 7	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	
R 1 3 8	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	1	3	2	1	1	2	3	2	2	2	2	1	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	1	1
R 1 3 9	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	
R 1 4 0	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	
R 1 4 1	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	
R 1 4 2	1	1	3	1	1	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	1	1	2	2	3	2	1	3	3	2	3	1	1	1	2	3	2	
R 1 4 3	1	1	3	3	3	2	2	2	3	2	2	1	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	3	3	2	2	3	2	3	1	1	
R 1	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	1	2	2	2	3	3	2	3	2	1	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	

BIODATA MAHASISWA



Nama : Silvia Anugrah Tridara
NIM : 210102110038
Tempat, Tanggal Lahir : Blitar, 13 November 2002
Tahun Masuk : 2021
Alamat Rumah : Lingkungan Karangnom RT 05 RW 07, Nglegok,
Kabupaten Blitar, Jawa Timur
No. HP : 085745306240
Alamat Email : silviaanugrahhhh@gmail.com
Riwayat Pendidikan :

Tingkat	Tahun Masuk	Tahun Keluar	Tempat
TK	2007	2009	TK Plus Wildan Mukholladun
SD	2009	2015	SD Islam Kota Blitar
MTs	2015	2018	MTsN 1 Kota Blitar
MA	2018	2021	MAN 1 Blitar
Perguruan Tinggi	2021	2025	UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Silvia Anugrah - Turnitin.docx

ORIGINALITY REPORT

29%	28%	16%	%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	5%
2	repository.radenintan.ac.id Internet Source	2%
3	etheses.iainponorogo.ac.id Internet Source	1%
4	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%

 **KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
PUSAT PENELITIAN DAN ACADEMIC WRITING**

Sertifikat Bebas Plagiasi
Nomor: 1178/Un.03.1/PP.00.9/05/2025

diberikan kepada:

Nama : Silvia Anugrah Tridara
NIM : 210102110038
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Karya Tulis : Pengaruh Penggunaan Game Online dan Media Sosial Tiktok terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII MTsN 4 Bitar

Naskah Skripsi/Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Malang, 21 Mei 2025

Benny Afwadzi