SKRIPSI

PENGARUH AKTIVITAS *GAME ONLINE* DAN INTERAKSI MEDIA SOSIAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM KONTEKS PEMBELAJARAN IPS DI SMPN 6 PAREPARE

OLEH

MUHAMMAD INDRA WIJAYA WAHAB
NIM: 19.1700.030

PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE

2025

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

PENGARUH AKTIVITAS *GAME ONLINE* DAN INTERAKSI MEDIA SOSIAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM KONTEKS PEMBELAJARAN IPS DI SMPN 6 PAREPARE

OLEH

MUHAMMAD INDRA WIJAYA WAHAB
NIM: 19.1700.030

Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.) Pada Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare

PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PAREPARE

2025

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skipsi	:	Pengaruh Aktivitas *Game Online* dan Interaksi Media Sosial Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Konteks Pembelajaran IPS di SMPN 6 Parepare
Nama Mahasiswa	:	Muhammad Indra Wijaya Wahab
NIM	:	19.1700.030
Program Studi	:	Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas	:	Tarbiyah
Dasar Penetapan Pembimbing	:	SK Dekan Fakultas Tarbiyah Nomor: 4712 Tahun 2022

Disetujui Oleh:

Pembimbing Utama	:	Muhammad Ahsan, S.Si,M.Si	(.....)
NIP	:	19720304 200312 1 004	
Pembimbing Pendamping	:	Nasruddin, M.Pd.	(.....)
NIP	:	19800429 202321 1 007	

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah

Dr. Zulfah, M.Pd.

NIP. 19830420 200801 2 010

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi	:	Pengaruh Aktivitas *Game Online* dan Interaksi Media Sosial Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Konteks Pembelajaran IPS di SMPN 6 Parepare
Nama Mahasiswa	:	Muhammad Indra Wijaya Wahab
NIM	:	19.1700.030
Program Studi	:	Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas	:	Tarbiyah
Dasar Penetapan Pembimbing	:	B.3192/In.39/FTAR.01/PP.00.9/8/2024
Tanggal Kelulusan	:	15 Januari 2025

Disetujui Oleh:

Muhammad Ahsan, S.Si, M.Si	(Ketua)	(.....)
Nasruddin M.Pd.	(Sekretaris)	(.....)
Andi Aras, M.Pd.	(Anggota)	(.....)
Suhartina, M.Pd.	(Anggota)	(.....)

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah

Dr. Zulkifli, M.Pd.
NIP. 19830420 200801 2 010

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

KATA PENGANTAR

بِسْـــــــــــــمِ اللهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيْمِ

الْحَمْدُ لِلهِ رَبِّ الْعَالَمِيْنَ وَالصَّلاَةُ وَالسَّلاَمُ عَلَى أَشْرَفِ اْلأَنْبِيَاء وَالْمُرْسَلِيْن وَعَلَى اَلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِيْنَ' أَمَّا بَعْد

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadirat Allah SWT. Berkat hidayah, taufik dan maunah-Nya, penulis dapat menyelesaikan tulisan ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.

Penulis menghaturkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada orang tua penulis, yaitu Abdul Wahab dan Ibunda Musriati Muin yang selalu berjuang untuk kehidupan penulis. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik penulis, memotivasi, memberikan kasih sayang dengan penuh cinta serta doa hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana. Semoga Allah SWT. memberikan keberkahan di dunia serta tempat terbaik di akhirat kelak. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada saudara, Sry Ramadhan Wahab S.Kom., Dewi Safitry Wahab, dan Muhammad Rifky Wahab yang selalu memberi dukungan dan motivasi kepada penulis.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis telah menerima banyak bimbingan dan bantuan dari Muhammad Ahsan, S.Si, M.Si. selaku Pembimbing I dan Nasruddin M.Pd. selaku Pembimbing II. Terima kasih atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan.

Melalui lembar ini, penulis juga mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Prof. Dr. Hannani, M. Ag. selaku Rektor IAIN Parepare.
2. Dr. Zulfah, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

3. Dr. Ahdar, M.Pd.I. selaku Ketua Prodi Tadris Ilmu Pendidikan Sosial IAIN Parepare.
4. Muhammad Ahsan, S.Si, M.Si. selaku Penguji I dan Nasruddin M.Pd. selaku Penguji II yang telah memberikan saran dan ilmu kepada penulis.
5. Seluruh staf IAIN Parepare yang telah memberikan izin dan informasi dalam melaksanakan penelitian.
6. Kepada Dosen Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis.
7. Kepada Nita, Aulia, Marhaz, Emi, dan Kak Busrin yang telah membersamai mendukung dan selalu memotivasi penulis dalam mengerjakan skripsi ini serta teman-teman seperjuangan *Syndicate team* yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari terdapat banyak kekurangan dan kesalahan dalam tulisan ini. Oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan bagi para pembaca pada umumnya.

Parepare, 16 Desember 2024 M
26 Rabiul Awal 1446 H

Penyusun,

Muhammad Indra Wijaya Wahab
NIM. 19.1700.030

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertandatangan di bawah ini:

Nama	: Muhammad Indra Wijaya Wahab
NIM	: 2020203870230029
Tempat/Tanggal Lahir	: Parepare, 14 Maret 2001
Program Studi	: Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas	: Tarbiyah
Judul Skripsi	: Pengaruh Aktivitas *Game Online* dan Interaksi Media Sosial Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Konteks Pembelajaran IPS di SMPN 6 Parepare

Dengan sepenuh hati dan kesadaran, saya menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya asli saya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini merupakan duplikasi, tiruan, plagiarisme, atau hasil karya orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya, maka skripsi ini beserta gelar yang diperoleh akan dibatalkan secara hukum.

Parepare, 16 Desember 2024

Penyusun,

Muhammad Indra Wijaya Wahab
NIM. 19.1700.030

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

ABSTRAK

Muhammad Indra Wijaya Wahab, *Pengaruh Aktivitas Game Online dan Interaksi Media Sosial Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Konteks Pembelajaran IPS di SMPN 6 Parepare* (dibimbing oleh Muhammad Ahsan dan Nasruddin).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) pengaruh aktivitas *game online* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII.2 di SMPN 6 Parepare. 2) pengaruh interaksi media sosial terhadap hasil belajar siswa kelas VIII.2 di SMPN 6 Parepare. 3) pengaruh aktivitas *game online* dan interaksi media sosial terhadap hasil belajar kelas VIII.2 di SMPN 6 Parepare. Penelitian ini berdasarkan konteks pembelajaran IPS yang di dasari oleh banyaknya siswa membawa *handphone* ke sekolah.

Metode dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif deskriptif. Populasi seluruh kelas V.III di SMPN 6 Parepare dengan memilih kelas VIII.2 sebagai sampel penelitian sedangkan VIII.1 sebagai uji validitas dan reliabilitas pada kuesioner sebelum didistribusikan pada kelas yang menjadi sampel. Kemudian hasil penelitian akan diolah dengan menggunakan IBM SPSS Statistics 22.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) pengaruh aktivitas *game online* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII.2 di SMPN 6 Parepare termasuk dalam kategori yang kuat dengan kriteria 68% dari kriteria yang telah ditentukan. 2) pengaruh interaksi media sosial terhadap hasil belajar siswa kelas VIII.2 di SMPN 6 Parepare termasuk dalam kategori yang kuat dengan kriteria 71% dari kriteria yang telah ditentukan. 3) pengaruh aktivitas *game online* dan interaksi media sosial terhadap hasil belajar siswa kelas VIII.2 di SMPN 6 Parepare termasuk dalam kategori yang kuat dengan kriteria 71% dari kriteria yang telah ditentukan. Dengan aktivitas *game online* dan interaksi media sosial dapat memberikan pengaruh negatif pada hasil belajar siswa pada konteks pembelajaran IPS. Dengan ini harus memperhatikan faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar IPS di SMP Negeri 6 Kota Parepare agar bisa memberikan perhatian lebih dan edukasi yang baik bagi siswa yang aktif bermain *game online* dan bermedia sosial dan diberikan kolaborasi sistem pembelajaran menggunakan ilustrasi *game online* dan media sosial pada pembelajaran IPS.

Kata Kunci: Aktivitas *Game Online*, Interaksi Media Sosial, Hasil Belajar

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL i
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING ii
PENGESAHAN KOMISI PENGUJI iii
KATA PENGANTAR iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI vi
ABSTRAK vii
DAFTAR ISI viii
DAFTAR TABEL x
DAFTAR GAMBAR xii
DAFTAR LAMPIRAN xiii
PEDOMAN TRANSLITERASI xiv
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 8
C. Tujuan Penelitian 8
D. Manfaat Penelitian 9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 10
A. Tinjauan Penelitian Relevan 10
B. Tinjauan Teori 14
1. Aktivitas *Game Online* 14
2. Interaksi Media Sosial 25
3. Hasil Belajar 33
C. Kerangka Pikir 40
D. Hipotesis Penelitian 42
BAB III METODE PENELITIAN 43
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian 43
B. Lokasi dan Waktu Penelitian 45

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

C. Populasi dan Sampel 45
D. Teknik Pengumpulan Data 46
E. Definisi Operasional Variabel 49
F. Instrumen Penelitian 51
G. Teknik Analisis Data 58
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 63
A. Deskripsi Hasil Penelitian 63
1. Deskriftif Analisis Setiap Variabel 63
2. Pengujian Normalitas Data 76
3. Pengujian Hipotesis 81
B. Pembahasan 89
BAB V PENUTUP 98
A. Kesimpulan 98
B. Saran 100
DAFTAR PUSTAKA I
LAMPIRAN V
BIODATA PENULIS LII

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

DAFTAR TABEL

No. Tabel	Judul Tabel	Halaman
2.1	Relevansi Penelitian Terdahulu dengan Penelitian Penulis	13
3.1	Data populasi peserta didik kelas VIII SMPN 6 Parepare	46
3.2	Skor Alternatif Kuesioner	52
3.3	Varibael dan Indikator Instrumen Penelitian	52
3.4	Uji Validitas Data Pengaruh Aktivitas Game Online	54
3.5	Uji Validitas Interaksi Media Sosial	55
3.6	Uji Validitas Pengaruh Aktivitas dan Interaksi Media Sosial terhadap Hasil Belajar Siswa	56
3.7	Uji Realibility Statistics Varibel X1 → Y	57
3.8	Uji Realibility Statistics Varibel X2 → Y	57
3.9	Uji Realibility Statistics Pengaruh Aktivitas Game Online dan Interaksi Media Sosial terhadap Hasil Belajar Siswa	58
3.10	Koefisien Reliabilitas Butir Soal	58
3.11	Klasifikasi Koefisien Korelasi	60
4.1	Kategori Aktivitas Game Online	63
4.2	Kuesioner item 1	64
4.3	Kuesioner item 2	65
4.4	Kuesioner item 3	65
4.5	Kuesioner item 4	66
4.6	Kuesioner item 5	67
4.7	Kategori Interaksi Medias Sosial	67
4.8	Kuesioner item 6	68
4.9	Kuesioner item 7	69
4.10	Kuesioner item 8	69
4.11	Kuesioner item 9	70
4.12	Kuesioner item 10	71
4.13	Kategori Pengaruh Kedua Variabel terhadap Hasil Belajar Siswa (Y)	71
4.14	Kuesioner item 11	72
4.15	Kuesioner item 12	73
4.16	Kuesioner item 13	73

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

4.17	Kuesioner item 14	74
4.18	Kuesioner item 15	75
4.19	Uji Normalitas Data	76
4.20	Uji Linearitas Data X1 → Y	77
4.21	Uji Linearitas Data X2 → Y	78
4.22	Uji Koefisien Korelasi	80
4.23	Pemberian Interpretasi Koefisien Korelasi	81
4.24	Uji Hipotesis Pengaruh Aktivitas Game Online	82
4.25	Kriteria Aktivitas Game Online	83
4.26	Uji Hipotesis Interaksi Media Sosial	83
4.27	Kriteria Interaksi Media Sosial	84
4.28	Uji Hipotesis Pengaruh Aktivitas Game online dan Interaksi MediaSosial terhadap Hasil Belajar Siswa	85
4.29	Kriteria Pengaruh Aktivitas Game Online dan Interakasi Sosial terhadap Hasil Belajar Siswa	85
4.30	Uji Hipotesi F Variabel X1 → Y	86
4.31	Uji Koefisien F	87
4.32	Model Summary	88
4.33	Pedoman Interpretasi terhadap Koefisien	88

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

DAFTAR GAMBAR

No.	Daftar Gambar	Halaman
1.	Kerangka Pikir	41
2.	Metode Penelitian	44

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

DAFTAR LAMPIRAN

No.	Judul Lampiran	Halaman
1.	Sk Pemmbimbing	VI
2.	Sk Permohonan Meneliti	VII
3.	Surat Izin Penelitian	VIII
4.	Surat Selesai Meneliti	IX
5.	Instrumen Penelitian/Kuesioner	X
6.	Hasil Instrumen Penelitian	XIII
7	Hasil Subtitusi Poin Instrumen Penelitian	XL
8	Hasil Uji Validitas Data	XLI
9	Hasil Uji Reliabilitas Data	XLIV
10	Hasil Belajar Siswa	XLVI
11	Dokumentasi	XLVII
11.	Distribusi Tabel F	L

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

PEDOMAN TRANSLITERASI

1. Transliterasi

a. Konsonan

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada halaman berikut :

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ŝa	Ŝ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Żal	Ż	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Ṣad	Ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	ḍ	de (dengan titik di

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

			bawah)
ط	Ta	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	koma terbalik ke atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	’	Apostrof
ى	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (‘).

b. Vokal

Vocal bahasa Arab, seperti vocal bahasa Indonesia, terdiri atas vocal tunggal atau monoftong dan vocal rangkap atau diftong. Vocal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut :

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

اَ	*Fathah*	A	A
اِ	*Kasrah*	I	I
اُ	*Dammah*	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu :

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
ـَيْ	*fathah*dan*yá'*	A	a dan i
ـَوْ	*fathah* dan *wau*	Au	a dan u

Contoh :

كَيْفَ : *kaifa*

هَوْلَ : *ḥaula*

c. Maddah

Maddah atau vocal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
ـَا | ـَى	*fathah*dan *alif* dan *yá'*	Ā	a dan garis di atas
ـِىْ	*kasrah*dan *yá'*	Î	i dan garis di atas
ـُوْ	*dammah*dan *wau*	Û	u dan garis di atas

Contoh :

مَاتَ : māta

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

رَمَى: ramā

قِيْلَ: *qīla*

يَمُوْتُ: *yamūtu*

d. Tā' Marbutah

Transliterasi untuk *tā' marbutah* ada dua, yaitu:\

1. *tā' marbutah*yang hidup atau mendapat harakat *fathah, kasrah,*dan *dammah,* transliterasinya adalah [t].
2. *tāmarbŭtah*yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tāmarbûtah*diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tāmarbûtah*itu ditransliterasikan dengan *ha* (*h*).

Contoh :

رَوْضَةُ الجَنَّةِ: *rauḍah al-jannah atau rauḍatul jannah*

اَلْمَدِيْنَةُ اَلْفاضِلَةُ : *al-madīnah al-fāḍilah atau al-madīnatul fāḍilah*

اَلْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

e. Syaddah (*Tasydid*)

Syaddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydid*(ـّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah.*

Contoh :

رَبَّنَا : *Rabbanā*

نَجَّيْنَا : *Najjainā*

الْحَقُّ: *al-haqq*

الْحَجُّ : al-hajj

نُعِّمَ : *nu'ima*

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

عَدُوٌّ: *‘aduwwun*

Jika huruf ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ـِيّ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi (î).

Contoh :

عَلِيٌّ: ‘Ali (bukan ‘Aliyy atau ‘Aly)

عَرَبِيٌّ : ‘Arabi (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

f. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال*(alif lam ma’arifah).* Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah*maupun huruf *qamariyah.* Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya.Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh :

اَلشَّمْسُ : *al-syamsu*(bukan*asy-syamsu*)

اَلزَّلْزَلَةُ : *al-zalzalah* (bukan *az-zalzalah*)

اَلْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

اَلْبِلاَدُ : *al-bilādu*

g. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (’) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh :

تَأْمُرُوْنَ : *ta’muruna*

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

اَلنَّوْعُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

أُمِرْتُ : *umirtu*

h. Kata Arab yang lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata Al-Qur'an (dari *Qur'an)*,*Sunnah, alhamdulillah*, dan *munaqasyah*. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian kosa kata Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh :

Fīẓilāl al-qur'an

Al-Sunnah qabl al-tadwin

Al-ibārat bi 'umum al-lafẓ lā bi khusus al-sabab

i. Lafz al-jalalah (الله)

Kata "Allah" yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudaf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh :

دِيْنُاللهِ: *dīnullah* بِاللهِ : *billah*

Adapun *ta' marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafẓ al-jalālah,* ditransliterasi dengan huruf [*t*].

Contoh :

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

هُم فى رَ حْمَةِ اللهِ: *hum fī rahmatillāh*

j. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital *(All Caps)*, dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenal ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (*al-*), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (*Al-*).

Contoh:

Wa mā Muhammadunillā rasūl

Inna awwalabaitinwudi'alinnāsilalladhī bi Bakkatamubārakan

SyahruRamadan al-ladhīunzilafih al-Qur'an

Nasir al-Din al-Tusī

Abū Nasr al-Farabi

Al-Gazali

Al-Munqiz min al-Dalal

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abu (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh :

Abū al-Walid Muhammad ibnu Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walid Muhammad Ibnu)

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Naṣr Ḥamīd Abū Zaid, ditulis menjadi: Abū Zaid, Naṣr Ḥamīd (bukan: Zaid, Naṣr Ḥamīd Abū)

2. Singkatan

Beberapa singkatan yang dilakukan adalah :

swt. = *subḥānahū wa ta'āla*

saw. = *ṣhallallāhu 'alaihi wa sallam*

a.s. = *'alaihi al-sallām*

H = Hijrah

M = Masehi

SM = Sebelum Masehi

l. = Lahir tahun (untuk tahun yang masih hidup saja)

w. = Wafat tahun

QS …./….: 4 = QS al-Baqarah/2:187 atau QS Ibrahīm/…, ayat 4

HR = Hadis Riwayat

Beberapa singkatan dalam bahasa Arab

ص	=	صفحة
دو	=	بدون مكان
صهعى	=	صلىالله عليه وسلم
ط	=	طبعة
دن	=	بدونناشر
الخ	=	إلىآخرها/إلىآخره
خ	=	جزء

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referensi perlu di jelaskan kepanjangannya, diantaranya sebagai berikut:

ed. : editor (atau, eds. [kata dari editors] jika lebih dari satu orang editor). Karena dalam bahasa Indonesia kata "edotor" berlaku baik untuk satu atau lebih editor, maka ia bisa saja tetap disingkat ed. (tanpa s).

et al. : "dan lain-lain" atau "dan kawan-kawan" (singkatan dari et alia). Ditulis dengan huruf miring. Alternatifnya, digunakan singkatan dkk("dan kawan-kawan") yang ditulis dengan huruf biasa/tegak.

Cet. : Cetakan. Keterangan frekuensi cetakan buku atau literatur sejenis.

Terj : Terjemahan (oleh). Singkatan ini juga untuk penulisan karta terjemahan yang tidak menyebutkan nama penerjemahnya

Vol.: Volume. Dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedia dalam bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan juz.

No. : Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomor karya ilmiah berkala seperti jurnal, majalah, dan sebagainya

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi digital telah menjadi bagian penting dalam kehidupan masyarakat modern, khususnya generasi muda. *Game online* dan media sosial menjadi aktivitas populer di kalangan siswa. Menurut Statista, lebih dari 70% remaja global menggunakan media sosial setiap hari, yang menunjukkan meningkatnya pengaruh teknologi dalam kehidupan mereka. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan sehari-hari termasuk dalam dunia pendidikan. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.[1] Teknologi membawa manfaat dalam meningkatkan akses informasi, namun juga memunculkan tantangan seperti adiksi *game online* dan penggunaan media sosial yang berlebihan. Menurut penelitian oleh Anderson, penggunaan media sosial dapat memengaruhi konsentrasi belajar siswa.

Sistem pendidikan harus mampu beradaptasi dengan tantangan era digital. Dalam konteks pembelajaran IPS, memahami bagaimana media digital

[1]Ni Made Kusumawati, "Optimalisasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Berbantuan Lembar Kerja Siswa (Lks) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Dalam Mata Pelajaran Matematika." *Journal of Education Action Research* 1, no. 3 (2017).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

memengaruhi hasil belajar adalah hal yang penting. Menurut UNESCO , integrasi teknologi harus diimbangi dengan literasi digital yang memadai. Namun Pada era yang serba digital dan modern seperti sekarang ini, sektor kehidupan mengalami percepatan pertumbuhan yang begitu pesat, tidak hanya sarana teknologi, komunikasi, serta aktivitas *gaming* yang mengalami perkembangan begitu pesat, fenomena ini juga berlaku pada banyak pola kehidupan.[2] Tujuan pendidikan pada saat ini sulit untuk dikembangkan, disebabkan adanya *game online*. *Game online* bisa dimainkan oleh anak-anak yang sudah berumur 10 tahun, diperkirakan anak SD kelas 5 sudah bermain *game online* dan media sosial.

Aktivitas *game online* memiliki hubungan langsung dengan pola belajar siswa. Studi oleh Prensky menyebutkan bahwa *game* dapat meningkatkan keterampilan tertentu, tetapi juga menurunkan fokus belajar jika tidak dikontrol. Data dari Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII) menyatakan sekitar 10,1% dari pengguna internet di Indonesia merupakan pemain *game online*. Jumlah pemain *game online* di Indonesia meningkat antara 5% – 10% setiap tahunnya, terutama karena semakin pesatnya infrastruktur internet. Sampai sekarang lebih terdapat lebih 25 juta pengguna *game online* di Indonesia di mana 70% pemain *game online* di Indonesia berumur 13-17 tahun dan 18-24 tahun.

Data jumlah *game* di Indonesia yang tersedia hanya dikeluarkan oleh lembaga bisnis. Data terbaru, pada 2017, menurut lembaga riset pemasaran asal Amsterdam, Newzoo, ada 43,7 juta gamer (56% diantaranya laki-laki) di negeri ini,

[2] John W Santrock, *Life Span Development, Perkembangan Masa Hidup*. Erlangga, 2002.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

yang membelanjakan total US$ 880 juta. Jumlah pemain *game* Indonesia terbanyak di Asia Tenggara, yang bermain *game* di telepon pintar, personal computer dan laptop, serta konsul. Prevalensi kecanduan *game* dengan mengambil sampel di sekolah-sekolah di Manado, Medan, Pontianak, Yogyakarta pada tahun 2012. Menemukan bahwa 45,3% dari 3.264 siswa sekolah yang bermain *game online* selama sebulan terakhir dan tidak berniat untuk berhenti.[3] Beberapa tahun saat ini sedang trendingnya *game online* yang di populerkan oleh kalangan anak-anak sampai dewasa. Dengan trendingnya *game online* membuat keresahan bagi lembaga pendidikan semakin hari semakin memprihatinkan terkait persoalan hasil belajar siswa. *Game online* memengaruhi aspek psikologis siswa, termasuk perilaku dan motivasi belajar. Menurut Griffiths, siswa yang bermain *game* lebih dari dua jam sehari memiliki kecenderungan untuk menurunkan performa akademik

Di samping itu terdapat juga interaksi media sosial yang begitu berkembang pada kalangan remaja. Media sosial memudahkan siswa untuk tetap terhubung dengan teman-teman mereka, baik di dalam maupun di luar sekolah. Mereka bisa berkomunikasi secara *real-time*, berbagi konten, dan berkolaborasi dalam proyek. Namun, interaksi ini bisa membuat mereka lebih sulit untuk melepaskan diri dari kegiatan sosial bahkan di luar jam sekolah. Interaksi melalui media sosial telah menggantikan bentuk komunikasi tradisional. Penelitian Pew Research Center menunjukkan bahwa 89% remaja menggunakan media sosial sebagai sarana utama

[3] Mutiah Lailan Nur. *Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecenderungan Kecanduan Game Online Pada Siswa di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.* Skripsi. Medan: Universitas Medan Area. 2022.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

interaksi. Dampak ini berimplikasi pada pola belajar mereka.

Media sosial memiliki pengaruh terhadap pembentukan identitas sosial siswa. Menurut Boyd, siswa yang aktif di media sosial lebih sering mengalami gangguan konsentrasi dalam pembelajaran. Menurut Statistik dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pada tahun 2023, sekitar 70% dari pengguna internet di Indonesia adalah anak muda, dengan sebagian besar dari mereka berada dalam rentang usia 13 hingga 18 tahun. Penggunaan media sosial di kalangan remaja meningkat secara signifikan, dengan TikTok dan Instagram menjadi platform paling populer. IPS sebagai mata pelajaran menekankan pada pengembangan wawasan sosial. Aktivitas siswa di media sosial dapat memengaruhi cara mereka memahami konsep-konsep sosial. Menurut Trianto, siswa yang aktif secara digital memiliki perspektif yang lebih luas tetapi kurang mendalam terhadap isu sosial.

Konten yang dikonsumsi siswa melalui media sosial mempengaruhi cara berpikir mereka. Menurut Kaplan, algoritma media sosial sering memperkuat konten yang tidak relevan dengan pembelajaran. Penelitian oleh Lam menemukan korelasi negatif antara waktu yang dihabiskan untuk media sosial dengan nilai akademik siswa. Hal ini berlaku terutama bagi siswa yang kurang literasi digital. Media sosial memberikan platform untuk diskusi dan kolaborasi, tetapi juga mengurangi interaksi langsung. Studi oleh Kietzmann menunjukkan bahwa siswa sering mengabaikan komunikasi tatap muka.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Adapun dampak yang dihasilkan dari penggunaan *game online* dan media sosial dapat mempengaruhi beberapa hal pada remaja antara lain: kepribadian, minat, motivasi, dan pergaulan seseorang. Dengan tingginya penggunaan *game online* dan media sosial dapat menyebabkan tingkat kecanduan siswa yang juga berdampak pada proses pembelajaran didalam kelas. Ada beberapa yang asik memaikan ponsel dan tidak memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru dan mementingkan ponsel mereka.[4]

Adiksi *game online* telah menjadi perhatian khusus di dunia pendidikan. Menurut WHO, gaming disorder dikategorikan sebagai masalah kesehatan mental yang memengaruhi perilaku belajar siswa. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Tin Rustini, dkk mengatakan bahwa *game online* dapat mempengaruhi motivasi belajar anak khususnya *game online*. Jika dimainkan berlebihan maka akan berdampak buruk pada akademik siswa. Bagi siswa yang memainkan *game online* akan susah berkonsentrasi pada pelajaran di sekolah. Hal ini disebabkan karena pikirannya selalu ingin bermain *game online* saja. Tidak ada pengaruh positif terhadap *game online* melainkan hanya terdapat dampak negatif saja.[5]

Siswa perlu mengelola waktu secara efektif antara belajar dan bermain. Penelitian oleh Zimmerman menunjukkan bahwa manajemen waktu yang baik dapat meningkatkan hasil belajar. Meskipun sering dianggap negatif, game online juga memiliki potensi sebagai alat pembelajaran. Menurut Gee, *game* berbasis edukasi

---

[4] M. Hilal Rizaldy. *Pengaruh Persepsi Kecanduan Game Online Dan Dampak Penggunaan Media Sosial Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X di MAN 3 Magetan Tahun Ajaran 2021/2022*. Skripsi. Ponorogo: Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. 2022.

[5] Desprianti. *Hubungan Bermain Game Mobile Legend Dengan Kesehatan Mental Siswa di SMAN 8 Kota Jambi.* Skripsi. Jambi: Universitas Jambi Area. 2024.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

dapat meningkatkan pemahaman konsep IPS.

Dalam penggunaan *game online* dan media sosial secara berlebihan akan berdampak pada pemain itu sendiri. Pada dasarnya game hanya sebuah hiburan untuk menghilangkan rasa stres dan mengisi waktu luang. Berhubung *game online* sifatnya hiburan di dalamnya, tentu pemain mempunyai kepuasan tersendiri. Sehingga dengan bermain *game online* dan media sosial tersebut membuat ketagihan dan ingin bermain lagi secara terus menerus. Hal-hal yang demikian inilah yang mampu memicu gaya baru hidup siswa yang konsumtif terhadap game dan media sosial tersebut dan pada gilirannya berdampak pada pola prilaku belajar mereka sehari-hari. Bahkan yang mendominasi memainkan *game online* dan media sosial adalah dari kalangan pelajar mulai dari jenjang SD, SMP, SMA, bahkan Mahasiswa.[6]

Adapun perwujudan prilaku belajar biasanya lebih sering tampak dalam perubahan-perubahan yaitu kebiasaan, keterampilan, pengamatan, berpikir asosiatif dan daya ingat, berfikir rasional, sikap, apresiasi dan tingkah laku efektif. Apabila perwujudan prilaku tidak dilakukan secara maksimal akan berpengaruh dalam hasil belajar siswa.[7]

Di SMPN 6 Parepare, penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari siswa menjadi fenomena yang mencolok. Berdasarkan laporan sekolah lebih dari 80% siswa memiliki akses ke internet dan menggunakan media sosial secara aktif.

---

[6] Salsabilla Senja Safitri, "Game Online Dan Pengaruh Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta," *Jurnal Edumaspul* 4, no. 2 (2020).

[7] Pupu Saeful Rahmat, *Psikologi Pendidikan*. PT Bumi Aksara, 2018.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Guru dihadapkan pada tantangan untuk mengarahkan siswa menggunakan teknologi secara bijak. Menurut Supriyanto, pembelajaran berbasis digital memerlukan kontrol dan pendampingan intensif dari guru. Pembelajaran IPS harus mengikuti perkembangan zaman dengan mengintegrasikan teknologi. Menurut Widodo, pendekatan ini meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Pada saat jam mata pelajaran IPS berlangsung di kelas, siswa SMP Negeri 6 Parepare cenderung semangat mengamati ketika pembelajaran dikombinasikan dengan studi kasus terkait teknologi seperti media social yang lagi hits dan viral menjadi ketimpangan social dikalangan masyarakat, serta isu isu yang terbaru menjadi fenomena yang sering muncul jadi tayangan di media sosial.

Sedangkan pada saat jam istirahat kebanyakan siswa lebih memilih untuk bermain game online ketimbang ngobrol dan bermain sesama siswa lainnya, kurangnya aktivitas komunikasi dikarenakan pihak sekolah memberikan izin kepada siswa membawa *handphone* ke sekolah.

Orang tua memainkan peran penting dalam membatasi penggunaan teknologi yang berlebihan oleh siswa. Penelitian oleh Hidayat menunjukkan bahwa pengawasan orang tua dapat meningkatkan fokus belajar siswa. Kota Parepare sebagai pusat pendidikan juga menghadapi tantangan dalam pengelolaan aktivitas digital siswa. Berdasarkan survei local, siswa di Parepare cenderung menghabiskan waktu lebih banyak untuk aktivitas digital dibanding belajar.

Melihat pengaruh besar aktivitas digital terhadap hasil belajar, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi waktu lebih jauh bagaimana aktivitas *game online*

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

dan interaksi media sosial memengaruhi hasil belajar siswa IPS. Temuan ini diharapkan memberikan kontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif.

Oleh karena itu penulis ingin melakukan penelitian skripsi yang berjudul "Pengaruh Aktivitas *Game Online* dan Interaksi Media Sosial Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Konteks Pembelajaran IPS di SMPN 6 Parepare".

B. Rumusan Masalah

Melihat uraian pada latar belakang, maka perlu dirumuskan sebuah masalah guna memberikan fokus yang terarah pada penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh aktivitas *game online* terhadap hasil belajar peserta didik dalam konteks Pembelajaran IPS di SMP Negeri 6 Parepare?
2. Bagaimana pengaruh aktivitas interaksi media sosial terhadap hasil belajar peserta didik dalam konteks Pembelajaran IPS di SMP Negeri 6 Parepare?
3. Bagaimana pengaruh aktivitas *game online* dan interaksi media sosial terhadap hasil belajar peserta didik dalam konteks Pembelajaran IPS di SMP Negeri 6 Parepare?

C. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh aktivitas *game online* terhadap hasil belajar peserta didik dalam konteks Pembelajaran IPS di SMP Negeri 6 Parepare
2. Untuk mengetahui pengaruh interaksi media sosial terhadap hasil belajar peserta didik dalam konteks Pembelajaran IPS di SMP Negeri 6 Parepare

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

3. Untuk mengetahui pengaruh aktivitas *game online* dan interaksi media sosial terhadap hasil belajar peserta didik dalam konteks Pembelajaran IPS di SMP Negeri 6 Parepare

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini, kegunaan atau manfaat yang diharapkan adalah:

1. Manfaat teoretis

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain dan menambah wawasan baru tentang dampak *game online* dan media sosial terhadap hasil belajar peserta didik.

2. Manfaat praktis

a. Bagi peneliti, untuk mengetahui dampak yang dimiliki *game online* dan media sosial terhadap hasil belajar peserta didik.

b. Bagi sekolah, memberikan batasan kepada peserta didik agar tidak berlarut-larut dalam bermain aktivitas *game online* dan interaksi media social

c. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat berfungsi sebagai informasi dan pengetahuan baru tentang pengaruh *game online* dan media sosial terhadap hasil belajar peserta didik

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Relevan

M Hilal Rizaldi Pengaruh Persepsi Kecanduan *Game Online* Dan Dampak Penggunaan Media Sosial Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Di Man 3 Magetan Tahun Ajaran 2021/2022. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengkaji seberapa besar pengaruh kecanduan game dan dampak penggunaan media sosial terhadap minat belajar siswa Kelas X Di Man 3 Magetan Tahun Ajaran 2021/2022. Penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif dengan teknik penelitian ex-post facto. Dari hasil uji yang diperoleh variabel *game online* (x_1) thitung $= 1.549 < t_{tabel} = 2.011$. Hal ini menujukkan bahwa *game online* tidak memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa kelas X di MAN 3 Magetan. Jadi dapat disimpulkan bahwa, "*game online* tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa kelas X di MAN 3 Magetan". Dengan demikian maka Ha ditolak dan Ho diterima. Dari hasil uji yang diperoleh variabel media sosial (x_2) thitung $= 1.003 < t_{tabel} = 2.011$. Hal ini menujukkan bahwa media sosial tidak memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa kelas X di MAN 3 Magetan. Jadi dapat disimpulkan bahwa, "media sosial tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa kelas X di MAN 3 Magetan". Dengan demikian maka Ha ditolak dan Ho diterima.[8]

Lilis Widiyanti, pada artikelnya dalam Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial

[8] M Hilal Rizaldy. *Pengaruh Persepsi Kecanduan Game Online Dan Dampak Penggunaan Media Sosial Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X di MAN 3 Magetan Tahun Ajaran 2021/2022* Skripsi. Ponorogo: Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. 2022.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

(JUPENDIS) dengan judul "Pengaruh Penggunaan *Game Online Mobile Legend* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Cenang 03". Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh bermain *game online mobile legend* terhadap minat belajar siswa pada kelas V SD Negeri Cenang 03. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu meliputi: angket dan dokumentasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini kuantitatif survei.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa analisis data dari uji t diperoleh nilai signifikan probabilitas (sig) sebesar $0{,}031 < 0{,}05$ yang artinya lebih kecil dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima yang artinya ada pengaruh *game online* mobile legend terhadap minat belajar. Berdasarkan hasil penelitian tersebut diatas, dapat disimpulkan bahwa *game online* mobile legend terhadap minat belajar terdapat pengaruh di kelas V SD Negeri Cenang 03 Kecamatan Songgom Kabupaten Brebes.[9]

Ali Amran dan Eddy Marheni, pada artikelnya dalam Jurnal Patriot dengan judul "Kecanduan *Game Online Mobile Legends* dan Emosi Siswa SMAN 3 Batusangkar". Dalam artikel tersebut diberikan beberapa konsep mengenai *game online*. Pada dasarnya, *game online Mobile Legends* bertujuan sebagai hiburan untuk menghilangkan penat setelah belajar, tapi kenyataannya *game online Mobile Legends* dijadikan sebagai rutinitas yang dimainkan secara terus menerus dengan intesitas

[9] Widiyanti, Lilis *et.al.*, "Pengaruh Penggunaan Game Online Mobile Legend Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Cenang 03." *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 1, no. 4 (2023).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

tinggi yang membuat kecanduan atau ketergantungan dan memberikan pengaruh pada emosi siswa. Penelitian tersebut bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana kecanduan *game online Mobile Legends* dan emosi siswa SMAN 3 Batusangkar. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Hasil analisis berdasarkan artikel tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa SMAN 3 Batusangkar mengalami kecanduan bermain *game online Mobile Legends*. Hal ini terbukti dengan lamanya siswa bermain *game online* dan intesistas waktu yang dimainkan sehingga mempengaruhi emosi sensoris dan emosi psikis siswa.[10]

Dalam permasalahan kecanduan game online pada siswa ditemukan bahwa orang tua dan guru ternyata memiliki peran penting untuk mengawasi anak yang kecanduan game online tersebut, dengan cara memberikan arahan atau nasehat serta melakukan pendekatan.

Relevansi dari beberapa penelitian terdahulu di atas dengan penelitian penulis diuraikan dalam tabel sebagai berikut:

[10]Amran, Ali *et.al.*, "Kecanduan Game Online Mobile Legends Dan Emosi Siswa SMAN 3 Batusangkar," *Jurnal Patriot* 2, no. 4 (2020).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Tabel 2.1 Relevansi Penelitian Terdahulu dengan Penelitian Penulis

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengaruh Persepsi Kecanduan *Game Online* Dan Dampak Penggunaan Media Sosial Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Di Man 3 Magetan Tahun Ajaran 2021/2022	Penelitian terdahulu dan penelitian yang akan diteliti sama-sama meneliti tentang pengaruh *game online* dan media sosial. Selain itu metode penelitian yang digunakan juga sama yaitu menggunakan metode kuantitatif.	Penelitian terdahulu mengkaji pada motivasi belajar peserta didik sedangkan penelitian yang akan diteliti mengaitkan dengan hasil belajar IPS peserta didik.
2.	Pengaruh Penggunaan *Game Online Mobile Legend* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Cenang 03	Pada penelitian terdahulu dan penelitian yang akan diteliti memiliki kesamaan pada variabel *game online mobile legend*.	Penelitian terdahulu mengkaji pada minat belajar siswa kelas V Sekolah Dasar sedangkan penelitian yang akan diteliti mengkaji hasil belajar siswa pada tingkat SMP.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

3.	Kecanduan *Game Online Mobile Legends* dan Emosi Siswa SMAN 3 Batusangkar	Penelitian yang dilakukan memiliki kesamaan pada *game online mobile legend* yang diteliti.	Penelitian terdahu lumenggunakan metode kualitatif dan berbeda pada variabel *Y* yang digunakan yakni terkait kecanduan bermain *game* dan emosi siswa SMA.

B. Tinjauan Teori

1. Aktivitas *Game Online*

a. Pengertian *Game Online*

Secara terminology *game online* berasal dari dua kata yaitu *game* dan *online*. *Game* adalah permainan dan *online* terhubung ke internet. Jadi dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah game yang terhubung dengan koneksi internet atau LAN sehingga pemain dapat terhubung dengan pemain lain yang memainkan game yang sama. *Game online* adalah salah satu bentuk permainan yang terkoneksi melalui jaringan internet. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* dapat dimainkan di komputer, laptop, *smartphone* bahkan di Tabelt. Selama

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

gadget terkoneksi dengan internet, *game online* bisa dimainkan.[11]

Hukum asal dari *game* komputer, *game hanphone* maupun yang bebasis *game online* adalah boleh. Hal ini sesuai dengan kaidah fikih (Imam as-Suyuthi, dalam al-Asyba' wan Nadhoir: 43) sebagai berikut:

اَلأَصْلُ فِى اَلأَشْيَاءِ اَلإِ بَا حَةَ حَتّى يَدُ لّ اَلدّلِيْلُ عَلَى التّحْرِيْمِ

Terjemahnya:

> "Hukum asal dari sesuatu adalah mubah sampai ada dalil yang melarangnya (memakruhkannya atau mengharamkannya)".[12]

Menurut Febrian *Game online* adalah *game computer* yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai bahan tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung (mengunjungi halaman *web* yang bersangkutan) atau melalui sistem yang disediakan dari perusahan yang menyediakan permainan tersebut. Jadi bermain *game online* adalah perilaku yang terbentuk sebagai hasil dari kegiatan bermain *game online* melalui jaringan internet yang melibatkan tiga ranah yaitu fisik motorik, kognisi dan sosio emosional.[13]

Game online menurut Kim adalah game atau permainan di mana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online. Menurut *win* dan *Fisher* mengatakan *multiplayer game online* merupakan perkembangan dari game yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang

---

[11] Utami, Ni Putu Risma Pramesti *et.al.*, "Sosialisasi Dampak Game Online Terhadap Anak-Anak," *Jurnal Masyarakat Berdaya Dan Inovasi* 1, no. 2 (2020).

[12] Romli. *Studi Perbandingan Ushul Fiqh*. Kencana, 2021.

[13] Ali, Zulfikar *et.al.*, "Pengaruh Dari Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga Tagun Ajaran 2018/2019," *Jurnal Genta Mulia* X, no. 1 (2019).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

besar, menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua *game online* perbedaanya adalah bahwa untuk *multiplayer game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.[14]

Menurut Young mengemukakan bahwa *game online* adalah permainan dengan jaringan, di mana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual. Lebih lanjut dapat dikatakan *game online* adalah suatu permainan yang dimainkan dikomputer dan dilakukan secara *online* (melalui internet) dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan.[15]

Berdasarkan teori-teori diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah permainan yang berbasis pada jaringan internet di mana para pemain bisa bermain secara online dan dapat diakses oleh banyak orang dan bisa menggunakan perangkat komputer, laptop, *smartphone* dan Tabelt. Di saat seseorang sudah menyukai *game online*, orang tersebut sudah termasuk ke dalam keadaan di mana seseorang itu sudah terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan sulit untuk melepaskan *game online* karena orang tersebut sudah kecanduan bermain *game online*.

Perkembangan game online tidak terlepas dari kemajuan teknologi komputer dan jaringan. Popularitas game online mencerminkan pesatnya pertumbuhan

[14] Andri Arif Kustiawan dan Widhiya Bayu Utomo. *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. CV. AE Media Grafika, 2019.

[15] Drajat Edy Kurniawan, "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta," *Jurnal Koseling Gusjigang* 3, no. 1 (2021),

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

jaringan, yang awalnya berskala kecil (small local network) hingga berkembang menjadi internet yang terus berevolusi hingga saat ini. Game online saat ini sangat berbeda dibandingkan dengan ketika pertama kali diperkenalkan. Pada tahun 1960, komputer hanya mampu digunakan oleh dua orang untuk bermain game. Kemudian, muncul teknologi time-sharing yang memungkinkan lebih banyak pemain untuk berpartisipasi tanpa harus berada di ruangan yang sama (*Multiplayer Games*).[16]

Pada tahun 1970, teknologi jaringan komputer berbasis paket (packet-based computer networking) mulai dikembangkan, sehingga jaringan tidak lagi terbatas pada LAN, tetapi telah mencakup WAN dan berkembang menjadi internet. Game online pertama kali muncul dalam bentuk simulasi perang atau simulasi pesawat yang awalnya dirancang untuk kebutuhan militer. Seiring waktu, game-game tersebut dilepas ke publik dan mulai dikomersialkan, sehingga menjadi inspirasi bagi pengembangan berbagai jenis game lainnya yang terus berkembang hingga sekarang.

Game online muncul di Indonesia pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya *Nexia Online*. *Game online* yang beredar di Indonesia sendiri cukup beragam, mulai dari yang bergenre action, sport, maupun *RPG (role-playing game).*[17] Tercatat lebih dari 20 judul *game online* yang beredar di Indonesia. Ini menandakan betapa besarnya antusiasme para *games* di Indonesia dan juga besarnya pangsa pasar *games* di Indonesia.

---

[16] Bambang Supradono dan Ayu Noviani Hanum, "Peran Sosial Media Untuk Manajemen Hubungan Dengan Pelanggan Pada Layanan E-Commerce," *Value Added* 7, no. 2 (2011),

[17] Tri Rizqi Ariantoro, "Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar," *Jurnal Teknik Informatika Musirawas* 1, no. 1 (2019).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Berdasarkan uraian di atas dapat di simpulkan bahwa *game online* merupakan jenis permainan video yang dimainkan melalui internet atau jaringan komputer. Pemain dapat berinteraksi dengan pemain lain secara *real-time*, baik dalam mode kolaboratif maupun kompetitif. Penggunaan *game online* merupakan aktivitas bermain yang mengacu pada permainan video melalui internet, yang memungkinkan interaksi dan komunikasi dengan pemain lain secara langsung.[18]

Penggunaan *game online* ini melibatkan koneksi internet, interaksi sosial, dan akses *platform*.

b. Jenis-jenis *Game Online*

Game online mempunyai jenis-jenis yang bermacam-macam dengan metode yang berbeda-beda walaupun pengkategorian *game online* sudah terbilang tidak mencakup semua tetapi *game online* perlu diklarifikasi untuk meberikan pemahaman mendasar bagi para *gamers* pemula. Perlu diketahui bahwa perkembangan *game online* telah mencapai tahap di mana game "tembak menembak" melainkan lebih dari itu.[19]

1) *Mobile Legends*

Mobile Legends adalah salah satu game Android pertama yang dibahas dan menjadi salah satu game terpopuler di Indonesia. Game bergenre MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) ini dimainkan secara online dan memerlukan koneksi internet. Pertandingan dalam game ini terdiri dari dua tim, masing-masing

[18] Aji Prasetyo *et.al.*, "Dampak Permainan Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Educatio* 9, no. 1 (2023).

[19] Riska Cahaya Snindya Putri *et.al.*, "Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Remaja," *Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora* 1, no. 1 (2021).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

beranggotakan lima pemain, yang bertarung dalam satu peta dengan tiga jalur utama. Peta tersebut mencakup tiga lorong untuk menyerang menara musuh, tiga area hutan, 18 menara pertahanan, dan dua bos liar. Tujuan permainan adalah menghancurkan menara lawan untuk meraih kemenangan, yang membutuhkan kerja sama tim yang solid. Mobile Legends adalah game RPG yang dirancang untuk perangkat seluler, di mana dua tim saling bertarung untuk menghancurkan markas lawan sambil mempertahankan markas mereka sendiri. Peta permainan memiliki tiga jalur utama, yaitu *"top," "middle,"* dan *"bottom,"* yang menghubungkan markas kedua tim. Setiap tim terdiri dari lima pemain yang masing-masing mengendalikan karakter, atau *"hero,"* melalui perangkat mereka sendiri.[20] Karakter terkontrol komputer yang lemah, yang disebut "minions", bertempur di basis tim dan mengikuti tiga jalur kebasis tim lawan, melawan musuh dan menara. *Game mobile legends* ini termasuk jenis *game Role-Playing Online Game* yaitu sebuah permainan yang pemainnya menjalan peran dari suatu karakter.

2) *PUBG Mobile*

Game selanjutnya adalah *PUBG Mobile*, sebenarnya game ini pertama kali dirilis di PC pada bulan Maret 2017 lalu dan sangat-sangat populer. Hingga Maret 2018, *Tencent Games* selaku *mobile developer* resmi merilis PUBG versi *mobile*. Dan langsung menjadi populer, setelah melewati popularitas *Mobile Legends*.

Dalam *game* PUBG ini memiliki satu tujuan yaitu bertahan hidup dengan sebaik-baiknya untuk menjadi orang terakhir. Jadi saat pertama kali memainkan ini

[20] Yazid Baresi Fadli. Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Sikap Sosial Pada Mahasiswa PAI FIS UNJ. Skripsi. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2021.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

kamu akan melompat dari pesawat ke pulau besar, dan kamu diharuskan membawa senjata dan alat pelindung untuk bertahan hidup. Dalam 1 pulau akan berisi 100 pemain acak. Dan Anda harus memastikan bahwa Andalah yang akan bertahan sampai akhir. Jika versi komputer dari *game* ini berbayar, maka versi *PUBG Mobile* dari *game* ini gratis. Mainkan segera, dan Anda juga bisa bermain dengan teman.

Keunggulan dari game PUBG Mobile adalah ukuran aplikasi yang relatif kecil, hanya sekitar 30 MB, sementara versi regulernya memiliki kapasitas hingga 1,5 GB. Game ini juga menawarkan banyak event dan dapat dimainkan di perangkat dengan kapasitas RAM 1 GB. Namun, terdapat beberapa kekurangan pada game PUBG Mobile, seperti ukuran peta yang kecil, yakni 2×2 kilometer, untuk mendukung tampilan yang lebih ringan. Selain itu, jumlah pemain per game dibatasi hingga 40 orang, tidak adanya senjata ketiga yang dapat mempengaruhi strategi permainan, serta pilihan gratis yang terbatas.

3) *Free Fire*

Free Fire Battlegrounds memiliki konsep yang sama dengan *PUBG Mobile* yaitu bertahan melawan kekejaman pulau untuk menjadi orang yang bisa hidup di akhir permainan. *Game* yang rilis pada Januari 2018 ini langsung melesat dan disukai banyak orang. Terbukti dalam waktu 3 bulan *game* ini telah di unduh lebih dari 50 juta. Bisa dimainkan dengan teman maksimal 4 orang, dan dilengkapi dengan *voice chat* di dalam *game* sehingga kamu bisa berkomunikasi saat sedang berada.

Adapun kelebihan dari *game Free Fire* ialah gaya permainan yang unik, menyediakan 32 karakter pemain yang kemungkinan masih akan bertambah, serta

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

ketersediaannya *skin* senjata. Adapun kekurangan *game Free Fire* ialah ukuran map lebih kecil dari *PUBG Mobile*, jumlah pemain yang sedikit serta persenjataan yang kurang banyak.

4) *Higgs Domino*

Higgs Domino ini memiliki konsep yang bertujuan agar para pemainnya mengumpulkan koin sebanyak-banyaknya. *Game online* ini memiliki sejumlah permainan, mulai dari domino, kartu, *pazle, checker* dan *slot*. Game ini diterbitkan pada 11 Desember 2018, yang masih ramai dimainkan dengan 10 juta lebih pengunduh. Bisa dimainkan dengan 4 orang secara acak.

Adapun yang menjadi kelebihan *game Higss Domino* ialah *chip* dana koin yang tidak terbatas, tanpa iklan, tampilan simple dan sederhana serta mudah dimainkan. Sedangkan kekurangan dari *game Higss Domino* ialah bukan aplikasi resmi tidak didukung oleh semua jenis gadget, aplikasi sering error serta susah di *update*.

c. Dampak positif dan negatif *game online*

Adanya anggapan atau pendapat masyarakat yang berpandangan bahwa *game online* hanya berdampak buruk bagi generasi muda. Namun, *game online* juga berdampak baik bagi generasi muda, berikut kelebihan *game online*.

1) Dampak positif *game online*

a) Peningkatan kemampuan kognitif

Bermain *game online* dapat meningkatkan kemampuan kognitif seperti kemampuan visuospasial, kemampuan *problem solving*, dan kemampuan

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

logika. Hal ini karena *game online* memerlukan pemain untuk berpikir kritis dan analitis dalam mengatasi tantangan dan menyelesaikan level.

b) Peningkatan kemampuan fokus dan motivasi

Bermain *game online* dapat meningkatkan kemampuan fokus dan motivasi. Hal ini karena *game online* memerlukan pemain untuk fokus dalam mengatasi tantangan dan bereaksi untuk mencapai tujuan dalam game tersebut.

c) Meningkatkan kemampuan psikomotorik

Bermain *game online* dapat meningkatkan kemampuan motorik. Hal ini karena *game online* memerlukan pemain untuk menggunakan gerakan fisik seperti menekan tombol, menggerakkan *mouse*, dan lain-lain dalam mengatasi tantangan.

2) Dampak negatif bermain *game online*

Beberapa penjelasan kelebihan *game online* diatas, perlu diingat dalam *game online* itu dibolehkan akan tetapi dalam batas waktu yang wajar. Apabila tidak, dampak yang ditimbulkan akan berlebihan pada kesehatan. Berikut ini beberapa kekurangan atau dampak buruk bila keseringan bermain *game online.*[21]

a) Menurunkan kemampuan belajar

Bermain *game online* secara berlebihan dapat menurunkan kemampuan belajar siswa. Siswa yang terlalu sibuk bermain *game online* cenderung mengabaikan kegiatan belajar dan menghabiskan waktu untuk bermain *game*

[21] Nanang Masrur Habibi, "Dampak Negatif Online Game Terhadap Remaja," *Jurnal Bikotetik (Bimbingan Dan Konseling: Teori Dan Praktik)* 6, no. 1 (2022).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

online, sehingga prestasi belajar dan kemampuan kognitif mereka menurun.

b) Menurunkan kemampuan motivasi dan fokus

Bermain *game online* secara berlebihan dapat menurunkan kemampuan motivasi dan fokus siswa. Peserta didik yang terlalu sibuk bermain *game online* cenderung tidak memiliki waktu untuk berpikir dan beraksi secara efektif, tidak fokus dan konsentrasi dalam menghadapi tantangan, sehingga motivasi belajar dan kemampuan fokus mereka menurun.

c) Menurunkan kemampuan motoric

Bermain *game online* secara berlebihan dapat menurunkan kemampuan motorik siswa. Jika peserta didik terlalu sibuk bermain *game online* cenderung tidak memiliki waktu untuk berlatih dan mengembangkan kemampuan motorik, sehingga kemampuan motorik mereka menurun.

d. Indikator Aktivitas *Game Online*

Berdasarkan judul penelitian yang diangkat, adapun indikator aktivitas *game online* yang diambil berdasarkan judul dan didasari oleh teori Penggunaan dan Kepuasan (*Uses and Gratifications Theory*) dikembangkan oleh Elihu Katz**,** Jay G. Blumler**,** dan Michael Gurevitch pada tahun 1973 untuk memahami bagaimana individu secara aktif memilih dan menggunakan media untuk memenuhi kebutuhan dan tujuan tertentu. Jadi indikator untuk pengaruh aktivitas *game online* terhadap hasil belajar siswa sebagai berikut:

1) Durasi harian bermain *game online*

Indikator ini mengacu pada jumlah waktu yang dihabiskan oleh seseorang untuk

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

bermain game online setiap hari. Indikator ini penting karena membantu mengukur tingkat intensitas penggunaan game online dalam rutinitas harian.

2) Gangguan konsentrasi akibat aktivitas *game online*

Indikator ini mengukur sejauh mana bermain game online hingga larut malam memengaruhi konsentrasi belajar siswa. Fokusnya adalah pada pengaruh perilaku bermain game terhadap kemampuan siswa untuk fokus dan menyerap materi pembelajaran di sekolah.

3) Penundaan tugas karena *game online*

Indikator ini mengukur sejauh mana bermain game online menyebabkan siswa menunda penyelesaian tugas belajar, baik tugas sekolah maupun tugas belajar mandiri. Fokusnya adalah pada bagaimana prioritas siswa terhadap game online memengaruhi manajemen waktu, tanggung jawab akademik, dan kebiasaan belajar mereka.

4) Minat *game online* vs minat belajar

Indikator ini mengukur perbandingan antara ketertarikan siswa terhadap game online dan ketertarikan mereka terhadap belajar. Fokusnya adalah pada bagaimana minat yang lebih tinggi terhadap game online dibandingkan belajar memengaruhi motivasi, perilaku, dan hasil akademik siswa.

5) Dampak buruk *game online* terhadap nilai pembelajaran IPS

Game online dapat memberikan dampak buruk pada nilai pembelajaran IPS siswa jika dimainkan secara berlebihan, seperti Nilai yang Menurun: Ketidakseimbangan antara waktu bermain dan belajar berdampak langsung pada

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

performa siswa dalam ulangan atau tugas IPS, kebiasaan bermain *game online* tanpa batas dapat mengganggu prioritas belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran IPS yang membutuhkan konsentrasi untuk memahami konsep dan menganalisis informasi.

2. Interaksi Media Sosial

a. Pengertian Media Sosial

Menurut Van Dijk Media sosial adalah platform media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas maupun berkolaborasi. Oleh karena itu, media sosial dapat dilihat sebagai medium (fasilitator) online yang menguatkan hubungan antarpengguna sekaligus sebagai sebuah ikatan sosial.[22]

Media sosial merupakan bagian dari sistem relasi, koneksi dan komunikasi. Berikut ini sikap yang harus kita kembangkan terkait dengan peran, dan manfaat media sosial:

1) Sarana belajar, mendengarkan, dan menyampaikan. Berbagai aplikasi media sosial dapat dimanfaatkan untuk belajar melalui beragam informasi, data dan isu yang termuat di dalamnya. Pada aspek lain, media sosial juga menjadi sarana untuk menyampaikan berbagai informasi kepada pihak lain. Konten-konten di dalam media sosial berasal dari berbagai belahan dunia dengan beragam latar belakang budaya, sosial, ekonomi, keyakinan, tradisi dan tendensi.

2) Sarana dokumentasi, administrasi dan integrasi. Bermacam aplikasi media sosial

[22] Errika Dwi Setya Watie, "Komunikasi Dan Media Sosial (Communications and Social Media)," *Jurnal The Messenger* 3, no. 2 (2019).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

pada dasarnya merupakan gudang dan dokumentasi beragam konten, dari yang berupa profil, informasi, reportase kejadian, rekaman peristiwa, sampai pada hasil-hasil riset kajian.

3) Sarana perencanaan, strategi dan manajemen. Media sosial dalam bisnis diarahkan dan dibawa ke mana domain dari penggunanya, oleh sebab itu, media sosial di tangan para pakar manajemen dan marketing dapat menjadi senjata yang dahsyat untuk melancarkan perencanaan dan strateginya. Misalnya saja untuk melakukan promosi, menggaet pelanggan setia, menghimpun loyalitas customer, menjajaki market, mendidik publik, sampai menghimpun respons masyarakat.

4) Sarana kontrol, evaluasi dan pengukuran. Media sosial berfaedah untuk melakukan kontrol organisasi dan juga mengevaluasi berbagai perencanaan dan strategi yang telah dilakukan. Ingat, respons publik dan pasar menjadi alat ukur, kalibrasi dan parameter untuk evaluasi. Pergerakan keinginan, ekspektasi, tendensi, opsi dan posisi pemahaman publik akan dapat terekam dengan baik di dalam media sosial.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, penggunaan memiliki arti proses, cara perbuatan memakai sesuatu, atau pemakaian.[23] Penggunaan merupakan kegiatan dalam menggunakan atau memakai sesuatu seperti sarana atau barang. Menurut Ardianto dalam bukunya yang berjudul Komunikasi Massa, tingkat penggunaan

[23] Puji Laksono, "Kuasa Media Dalam Komunikasi Massa," *Jurnal Al-Tsiqoh (Dakwah Dan Ekonomi)* 4, no. 2 (2019).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

media dapat dilihat dari frekuensi dan durasi dari penggunaan media tersebut.[24]

Menurut Lometti, Reeves, dan Bybee penggunaan media oleh individu dapat dilihat dari tiga hal, yaitu:

1) Jumlah waktu, hal ini berkaitan dengan frekuensi, intensitas, dan durasi yang digunakan dalam mengakses situs.
2) Isi media, yaitu memilih media dan cara yang tepat agar pesan yang ingin disampaikan dapat dikomunikasikan dengan baik. pengguna dengan media sosial.
3) Hubungan media dengan individu dalam penelitian ini adalah keterkaitan Media sosial sendiri didefinisikan sebuah media *online*, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia *virtual*. *Blog*, jejaring sosial, dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Andreas Kaplan dan Michael Haenlein mendefinisikan media sosial sebagai "sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0, dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran *user-generated content*". Media sosial adalah media *online* yang mendukung interaksi sosial. Media Sosial menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif. Beberapa situs media sosial yang populer sekarang ini antara lain: Blog, Twitter, Facebook, Instagram, Path, dan Wikipedia. Definisi lain dari Media Sosial juga di jelaskan oleh Van

[24] Thea Rahmani. *Penggunaan Media Sosial Sebagai Penguasaan Dasar-Dasar Fotografi Ponsel*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2016.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Dijk media sosial adalah platform media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas maupun berkolaborasi.[25] Karena itu, media sosial dapat dilihat sebagai fasilitator *online* yang menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus sebagai sebuah ikatan social. Menurut Shirky media sosial dan perangkat lunak sosial merupakan alat untuk meningkatkan kemampuan pengguna untuk berbagi (*to share*), bekerja sama (*tocooperate*) di antara pengguna dan melakukan tindakan secara kolektif yang semuanya berada diluar kerangka institusional meupun organisasi. Media sosial adalah mengenai menjadi manusia biasa. Manusia biasa yang saling membagi ide, bekerja sama, dan berkolaborasi untuk menciptakan kreasi, berpikir, berdebat, menemukan orang yang bisa menjadi teman baik, menemukan pasangan, dan membangun sebuah komunitas. Intinya, menggunakan media sosial menjadikan kita sebagai diri sendiri.[26]

Media sosial dapat dipahami sebagai suatu platform digital yang menyediakan fasilitas untuk melakukan aktivitas sosial bagi setiap penggunanya. Beberapa aktivitas yang dapat dilakukan di media sosial, misalnya yaitu melakukan komunikasi atau interaksi hingga memberikan informasi atau konten berupa tulisan, foto dan video.[27]

Berbagai informasi dalam konten yang dibagikan tersebut dapat terbuka

---

[25] Andrias Pujiono, "Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi Z," *Didache: Journal of Christian Education* 2, no. 1 (2021).

[26] Wulandari, Amelia Putri *et.al.*, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (2023).

[27] Dinda Sekar Puspitarini dan Reni Nuraeni, "Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Promosi," *Jurnal Common* 3, no. 1 (2019).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

untuk semua pengguna selama 24 jam penuh. Terdapat 150 juta pengguna aktif media sosial di Indonesia. Dari total penduduk indonesia, Pengguna media sosial mencapai 56%, dengan jumlah pengguna mobilenya mencapai 130 juta. Dilihat dari sisi umur, pengguna yang paling banyak berada diantara umur 18 sampai 34 tahun. Dari data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa banyak remaja yang menggunakan media sosial. Media sosial merupakan sebuah media *online*, di mana penggunanya bisa ikut serta, berbagi, dan menciptakan konten seperti *video, blog, website*, gambar, dll, di dunia virtual.

Menurut Miskahudin, mudahnya mengakses informasi di internet dan media sosial, cenderung membuat mahasiswa kecanduan menggunakan media sosial. Tidak hanya mahasiswa, namun semua orang juga bisa kecanduan dengan internet. Setelah kecanduan, minat dan motivasi belajar pun akan menurun sehingga mengakibatkan penurunan prestasi.[28]

b. Pengaruh Media Sosial terhadap Minat Belajar

1) Pengaruh Positif

Media sosial dapat menjadi sumber motivasi belajar yang positif bagi siswa karena dapat memberikan akses ke berbagai informasi dan sumber daya Pendidikan. Siswa dapat mengikuti akun yang berfokus pada topik akademik atau grup belajar untuk mendapatkan informasi dan dukungan dalam belajar

[28] Hardiansyah Masya dan Dian Adi Candra, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016," *Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 3, no. 2 (2020).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

2) Pengaruh Negatif

Media sosial dapat mengurangi durasi belajar, menunda waktu belajar, mengakses informasi yang tidak penting sehingga melalaikan kewajiban dan menurunkan tingkat kesadaran siswa dalam belajar.[29]

c. Indikator Interaksi Media Sosial

Berdasarkan judul penelitian yang diangkat, adapun indikator interaksi media sosial yang diambil berdasarkan judul dan didasari oleh teori Penggunaan dan Kepuasan (*Uses and Gratifications Theory*) dikembangkan oleh Elihu Katz**,** Jay G. Blumler**,** dan Michael Gurevitch pada tahun 1973 untuk memahami bagaimana individu secara aktif memilih dan menggunakan media untuk memenuhi kebutuhan dan tujuan tertentu. Jadi indikator untuk pengaruh interaksi media sosial terhadap hasil belajar siswa sebagai berikut:

1) Durasi harian akses media sosial

Indikator ini mengacu pada jumlah waktu yang dihabiskan siswa setiap hari untuk menggunakan media sosial, seperti Instagram, TikTok, atau WhatsApp. Indikator ini penting karena durasi yang berlebihan dapat mengganggu fokus siswa terhadap kegiatan belajar, menyebabkan kurangnya waktu untuk membaca atau mengerjakan tugas, dan menurunkan produktivitas akademik. Semakin tinggi durasi akses media sosial, semakin besar risiko siswa mengalami distraksi dan kehilangan prioritas terhadap pembelajaran.

[29] Mohammad Hapiyansyah, "Dampak Negatif Permainan Game Online Terhadap Remaja: The Negative Impact of Online Gaming on Adolescents," *Prosiding SAINTEK* 2, no. 1 (2023).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

2) Distraksi notifikasi media sosial

Selama jam pembelajaran dapat mengganggu konsentrasi siswa secara signifikan. Ketika notifikasi muncul, seperti pesan, komentar, atau pemberitahuan lainnya, siswa cenderung terdistraksi dari materi yang sedang diajarkan, mengalihkan perhatian mereka ke perangkat elektronik. Dampaknya, siswa kehilangan informasi penting yang disampaikan oleh guru, mengalami kesulitan memahami materi, dan menjadi kurang aktif dalam diskusi kelas. Selain itu, gangguan ini juga dapat menciptakan kebiasaan multitasking yang tidak efektif, di mana siswa mencoba membagi fokus antara pelajaran dan media sosial, yang akhirnya menurunkan kualitas pembelajaran mereka.

3) Prioritas media sosial vs belajar

Mengacu pada kecenderungan siswa untuk lebih mengutamakan aktivitas di media sosial dibandingkan kegiatan belajar. Ketika media sosial menjadi prioritas, siswa lebih fokus pada scrolling, berinteraksi online, atau mengikuti tren, sehingga mengabaikan tanggung jawab akademik seperti menyelesaikan tugas, membaca materi, atau mempersiapkan ujian. Hal ini berdampak pada pengelolaan waktu yang buruk, penurunan hasil belajar, dan kurangnya keterlibatan dalam proses pembelajaran. Ketidakseimbangan ini sering terjadi karena media sosial memberikan hiburan instan, sementara belajar membutuhkan usaha dan disiplin, sehingga siswa lebih tertarik pada kesenangan jangka pendek daripada manfaat jangka panjang.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

4) Tugas terlambat karena media sosial

Terjadi ketika siswa terlalu banyak menghabiskan waktu di media sosial, sehingga menunda atau bahkan melupakan tanggung jawab akademik mereka. Media sosial sering kali menjadi distraksi utama, di mana siswa lebih fokus pada aktivitas seperti scrolling, chatting, atau mengikuti konten viral daripada menyelesaikan tugas. Akibatnya, tugas sering dikerjakan mendekati batas waktu atau tidak selesai sama sekali, yang berdampak pada rendahnya kualitas pekerjaan dan penurunan nilai akademik. Kebiasaan ini juga dapat menciptakan pola procrastination, di mana siswa terus menunda pekerjaan karena merasa lebih nyaman menghabiskan waktu di media sosial.

5) Dampak negatif media sosial pada hasil belajar

Mencakup berbagai aspek yang merugikan performa akademik siswa. Penggunaan media sosial yang berlebihan dapat mengurangi waktu belajar, menyebabkan siswa kurang fokus terhadap materi pelajaran. Distraksi dari notifikasi atau aktivitas online dapat mengganggu konsentrasi selama pembelajaran berlangsung, sehingga siswa kesulitan memahami konsep yang diajarkan. Selain itu, media sosial sering memicu kebiasaan procrastination, di mana siswa menunda tugas hingga mendekati batas waktu, yang berdampak pada kualitas tugas yang rendah. Kelelahan akibat begadang untuk bersosialisasi online juga menurunkan energi dan produktivitas siswa saat belajar. Akibatnya, hasil belajar, seperti nilai ujian atau tugas, cenderung menurun secara signifikan.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil adalah nilai prestasi yang telah dicapai dari yang telah dilakukan atau dikerjakan, sedangkan belajar adalah berusaha supaya mendapat suatu kepandaian. Sedangkan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengamatan sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.[30]

Menurut Hamalik hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu.[31] Sejalan dengan pendapat Wina Sanjaya yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan gambaran kemampuan peserta didik dalam memenuhi suatu tahapan pencapaian pengalaman belajar dalam suatukompetensi dasar.[32]

Hasil belajar adalah hasil kemampuan peserta didik dalam menerima mata pelajaran, hal ini diukur dari kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Maka seorang guru dapat menentukan sejauh mana kemampuan peserta didiknya. Gagne mengemukakan bahwa belajar terjadi apabila suatu stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi peserta didik sehingga perbuatannya berubah dari waktu ke

---

[30] Rike Andriani dan Rasto, "Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4, no. 1 (2019).

[31] Suratman, Asep *et.al.*, "Pembelajaran Berbasis TIK Terhadap Hasil Belajar Matematika Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa," *Jurnal Analisa* 5, no. 1 (2019).

[32] M Rifai, "Kurikulum Berbasis Kompetensi (Konsep Dan Implementasi)," *Research and Tought Elementary School of Islam Journal* 1, no. 1 (2020).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke waktu sesudah ia mengalami situasi tersebut. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah peserta didik tersebut menerima pengalaman belajar.Belajar dijadikan guru untuk ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan.[33] Hal ini dapat terjadi apabila semua unsur yang terlihat dalam pembelajaran dapat diformulasikan dengan baik titik seperti faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi proses dan hasil belajar itu sendiri.

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom, menyatakan bahwa hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.[34]

1) Ranah kognitif merupakan ranah belajar yang meliputi kemampuan berpikir, pengetahuan, dan penalaran. Adapun indikator dari ranah kognitif yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, dan evaluasi.
2) Ranah afektif merupakan perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi. Indikator dari ranah afektif yaitu minat, sikap, apresiasi, dan penyesuaian diri dalam proses pembelajaran.
3) Ranah psikomotorik merupakan kompetensi dalam melakukan pekerjaan dengan melibatkan anggota badan serta kompetensi yang berkaitan dengan gerak fisik (motorik). Indikator dari ranah psimotorik yaitu keterampilan produktif, adaptasi, dan intelektual.

---

[33] Andi, Yandi *et.al.*, "Faktor-Faktor Yang Mempengarui Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)," *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara* 1, no. 1 (2023).

[34] Riinawati, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Thema Publishing, 2021.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Tipe belajar kognitif memang lebih dominan dilakukan di sekolah pada umumnya namun hasil belajar dari ranah afektif dan psikomotorik juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Dan merupakan suatu penilaian akhir proses pembelajaran yang telah dilakukan. Hasil belajar akan turut serta membantu membentuk pribadi individu untuk selalu melakukan yang terbaik serta suatu perolehan dari suatu proses yang ditandai dengan perubahan.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Pada umumnya para pakar sependapat bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu dari dalam diri peserta didik (*internal*) dan faktor dari luar peserta didik (*eksternal*).

1) Faktor Internal

Faktor internal peserta didik yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri meliputi tiga aspek, yakni keinginan yang kuat, motivasi, dan keterampilan berpikir.[35]

a) Keinginan yang kuat untuk memainkan *game online* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Siswa yang memiliki keinginan yang kuat untuk memainkan *game online* cenderung menghabiskan waktu yang lebih

[35] Sapto Irawan and DIna Siska W., "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik," *Jurnal Konseling Gusjigang* 7, no. 1 (2021).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

banyak untuk bermain *game online* daripada belajar.

b) Motivasi siswa juga dapat mempengaruhi hasil belajar. Siswa yang memiliki motivasi yang rendah untuk belajar cenderung lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game online* daripada belajar.

c) Keterampilan berpikir siswa juga dapat mempengaruhi hasil belajar. Siswa yang memiliki keterampilan berpikir yang lebih baik cenderung lebih mudah dalam memahami materi dan meningkatkan hasil belajar.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang mempengaruhi peserta didik belajar yang berasal dari luar diri peserta didik itu sendiri. Pada umumnya ada tiga lingkungan yang dijadikan patokan, yaitu keluarga sekolah dan masyarakat.

a) Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan pendidikan yang pertama, karena dalam keluarga anak-anak pertama kali mendapatkan didikan dan bimbingan. Sifat dan tabiat anak sebagai besar diambil dari kedua orang tuanya dan dari anggota keluarga yang lain. Kerjasama orang tua dalam mengatasi keseringan bermain *game online* pada anak sangat penting untuk membentuk kebiasaan yang sehat dalam menggunakan teknologi. Langkah yang dapat diambil orang tua dalam kerjasama ini seperti melakukan komunikasi terbuka dengan anak mereka tentang dapak bermain *game*secara berlebihan. Selain itu orang tua juga dapat memantau aktivitas yang dilakukan anak mereka dan menetapkan aturan bersama seperti waktu yang

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

diizinkan untuk bermain dan batasannya.[36]

b) Sekolah

Sekolah merupakan suatu faktor yang turut mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak terutama untuk kecerdasannya. Sekolah sangat berperan dalam meningkatkan pola pikir anak, karena di sekolah mereka dapat belajar bermacam-macam ilmu pengetahuan. Untuk mengurangi kecenderungan siswa bermain *game online*, guru dapat melakukan berbagai langkah kerjasama baik itu dengan siswa, orang tua dan pihak sekolah. Guru dapat berkomunikasi secara teratur dengan orang tua untuk membahas masalah penggunaan *game online* oleh anak- anak. Guru dapat memberikan informasi tentang kebiasaan bermain *game* disekolah dan menyarankan strategi pengaturan waktu dan pengawasan yang efektif di rumah.

c) Masyarakat

Keterlibatan siswa dalam *game online* juga dapat mempengaruhi hasil belajar. Apalagi ketika cenderung lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game online* di lingkungan masyarakat sekitarnya. Selain itu dengan adanya akses internet yang mudah diakses membuat pelajar cenderung lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game dengan teman-teman yang ada di lingkungan masyarakatnya.

[36] Syafril dan Zelhendri Zen, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Kencana, 2017.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

c. Indikator Hasil Belajar

Berdasarkan judul penelitian yang diangkat, adapun indikator hasil belajar yang diambil berdasarkan judul dan didasari oleh teori Penggunaan dan Kepuasan (*Uses and Gratifications Theory*) dikembangkan oleh Elihu Katz**,** Jay G. Blumler**,** dan Michael Gurevitch pada tahun 1973 untuk memahami bagaimana individu secara aktif memilih dan menggunakan media untuk memenuhi kebutuhan dan tujuan tertentu. Indicator ini merujuk pada nilai semester ganjil siswa. Jadi indikator untuk pengaruh aktivitas *game online* dan interaksi media sosial terhadap hasil belajar siswa sebagai berikut:

1) Pemahaman Materi Pembelajaran (semester ganjil)

Mengacu pada sejauh mana siswa dapat memahami, mengingat, dan menerapkan materi yang diajarkan di kelas. Dampak negatif dari *game online* dan media sosial terhadap indikator ini sangat signifikan, karena keduanya dapat mengalihkan perhatian siswa dari pembelajaran. Game online sering kali membuat siswa lebih fokus pada hiburan, mengurangi waktu belajar, dan mengganggu konsentrasi. Begitu pula dengan media sosial, yang dapat menimbulkan distraksi dengan notifikasi atau interaksi yang terus-menerus, memecah fokus siswa dan membuat mereka kesulitan untuk memahami materi dengan baik. Akibatnya, kualitas pemahaman materi menurun, yang berpengaruh pada prestasi akademik siswa.

2) Motivasi Belajar (semester ganjil)

Merujuk pada dorongan internal yang mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan berusaha mencapai tujuan akademik. Dampak negatif dari game online dan media sosial terhadap motivasi belajar

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

sangat besar, karena keduanya dapat mengalihkan perhatian siswa dari tujuan belajar. *Game online* menawarkan hiburan instan yang membuat siswa lebih tertarik pada kesenangan jangka pendek daripada pencapaian akademik. Begitu juga dengan media sosial, yang sering kali memicu kecenderungan untuk terus memeriksa pemberitahuan atau berinteraksi dengan teman, mengurangi waktu dan energi yang seharusnya digunakan untuk belajar. Akibatnya, siswa menjadi kurang termotivasi untuk belajar, merasa malas atau tidak tertarik untuk mencapai tujuan akademik mereka, yang akhirnya berdampak pada hasil belajar mereka.

3) Kedisiplinan Belajar (semester ganjil)

Merujuk pada kemampuan siswa untuk mengatur waktu, mengikuti jadwal belajar, dan menyelesaikan tugas tepat waktu. Dampak negatif dari *game online* dan media sosial terhadap kedisiplinan belajar dapat sangat mengganggu. Game online sering kali membuat siswa kehilangan kontrol terhadap waktu, sehingga mereka bermain berlarut-larut dan menunda waktu belajar. Demikian juga, media sosial dengan notifikasi yang terus-menerus mengalihkan perhatian siswa, membuat mereka sulit untuk tetap fokus pada jadwal belajar yang telah ditentukan. Kebiasaan menunda-nunda tugas dan sulit mengatur waktu ini mengurangi kedisiplinan siswa dalam belajar, yang akhirnya berdampak pada kualitas tugas dan persiapan ujian yang buruk.

4) Konsentrasi saat ujian (semester ganjil)

Mengacu pada kemampuan siswa untuk fokus sepenuhnya pada ujian tanpa terganggu oleh faktor eksternal. Dampak negatif dari *game online* dan media sosial terhadap konsentrasi saat ujian sangat besar. Kebiasaan bermain *game online* atau bersosialisasi di media sosial sebelum ujian dapat mengalihkan

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

perhatian siswa dan mengurangi kesiapan mental mereka. Ketika siswa terbiasa mendapatkan hiburan instan, mereka cenderung merasa kesulitan untuk fokus pada ujian yang membutuhkan konsentrasi jangka panjang. Notifikasi media sosial yang muncul saat ujian juga dapat memecah fokus siswa, mengurangi kemampuannya untuk mengingat informasi yang telah dipelajari, dan akhirnya menurunkan performa ujian.

5) Nilai ujian (semester ganjil)

Mencerminkan hasil akademik siswa berdasarkan pemahaman dan kemampuan mereka dalam menjawab soal ujian. Dampak negatif dari *game online* dan media sosial terhadap nilai ujian dapat sangat merugikan. Waktu yang dihabiskan untuk bermain game online atau berinteraksi di media sosial mengurangi waktu belajar yang seharusnya digunakan untuk mempersiapkan ujian. Kebiasaan ini menghambat siswa dalam menguasai materi dengan baik, menyebabkan mereka kurang siap saat ujian. Selain itu, gangguan dari notifikasi media sosial juga dapat mengganggu konsentrasi saat ujian berlangsung, mengurangi kemampuan siswa untuk fokus dan menjawab soal dengan tepat. Akibatnya, nilai ujian siswa cenderung menurun karena kurangnya persiapan dan gangguan mental saat ujian.

C. Kerangka Pikir

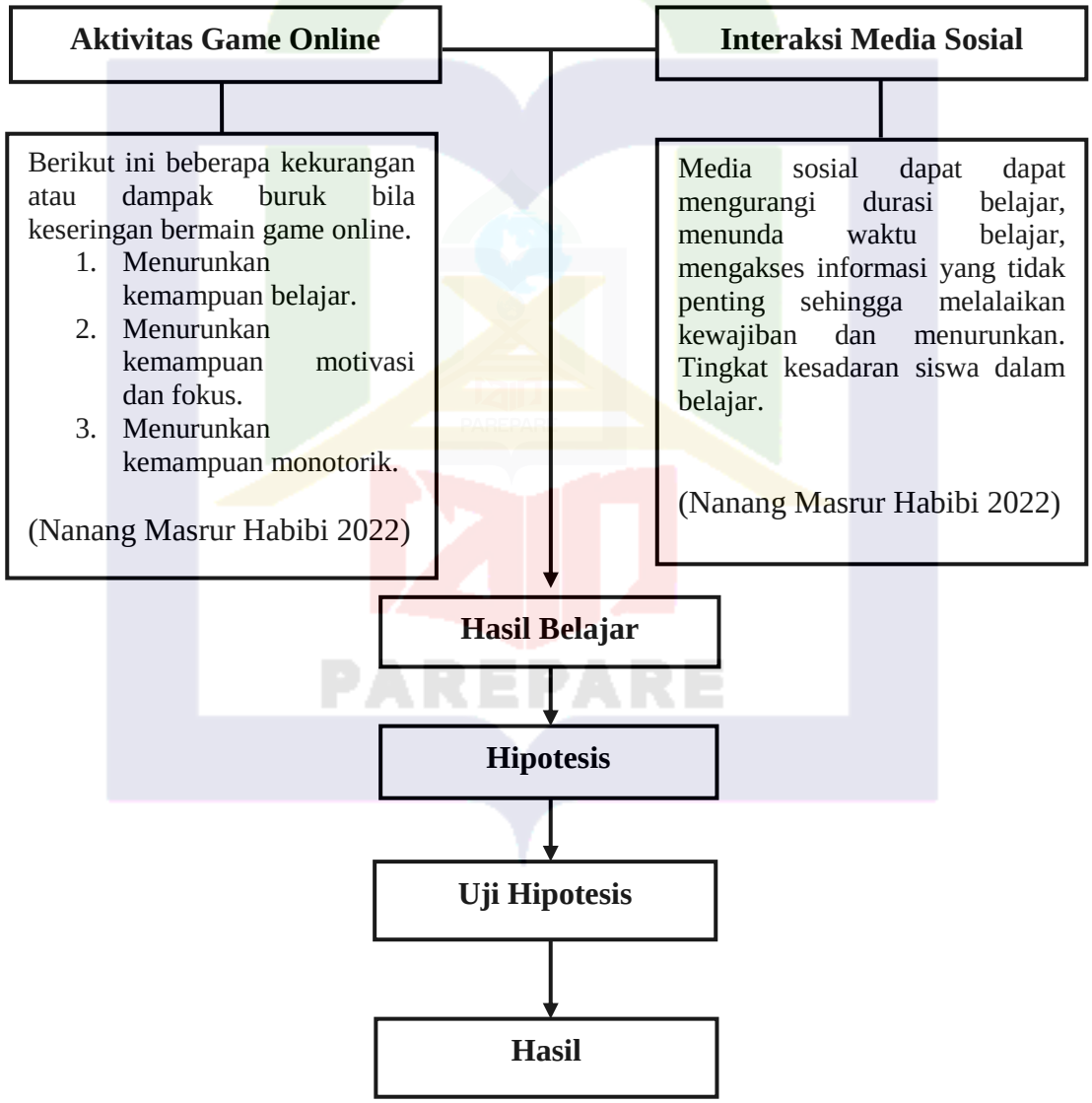
Menurut Uma Sekaran, kerangka berpikir adalah suatu konsep tentang teori yang berhubungan dengan faktor yang telah diidentifikasi sebagai suatu masalah.[37] Pengaruh aktivitas *game online* dan Interaksi media sosial terhadap hasil belajar siswa dapat bervariasi tergantung pada sejumlah faktor, termasuk seberapa sering

[37] Akbar, Muhamad Juliatrin Chairul. *Pengaruh Electronic Word of Mouth Terhadap Keputusan Pembelian.* Skripsi. Brawijaya: Universitas Brawijaya, 2017.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

dan seberapa lama siswa menghabiskan waktu untuk bermain *game*, serta bagaimana mereka memprioritaskan waktu mereka antara bermain *game online* dan interkasi media sosial terhadap proses minat belajar.

Sesuai dengan judul penelitian yakni Pengaruh Aktivitas *Game Online* dan Interaksi Media Sosial Terhadap Hasil Belajar Siswa SMPN 6 Parepare, maka untuk mempermudah penelitian ini, penulis membuat kerangka pikir sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan suatu dugaan atau jawaban sementara permasalahan yangsedang kita hadapi. Perlu disadari bahwa hipotesis adalah penjelasan sementara yang membantu kita dalam melakukan penyelidikan. Hipotesis pada dasarnya disusun secara deduktif dengan mengambil premis-premis dari pengetahuan ilmiah yang sudah diketahui sebelumnya[38] Adapun hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

2. H_1 = Aktivitas *game online* berpengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di SMPN 6 Parepare.
2. H_1 = Interaksi media sosial yang intensif berpengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di SMPN 6 Parepare.
3. H_1 = Aktivitas *game online* dan interaksi media sosial berpengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di SMPN 6 Parepare.
4. H_0 = Aktivitas *game online* dan interaksi media sosial tidak berpengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di SMPN 6 Parepare.

[38] Jim Hoy Yam dan Ruhiyat Taufik, "Hipotesis Penelitian Kuantitatif," *Perspektif : Jurnal Ilmu Administrasi* 3, no. 2 (2021).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Adapun pengertian dari jenis penelitian kuantitatif adalah sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang ditetapkan. Penelitian kuantitatif adalah sebuah penyelidikan tentang masalah sosial berdasarkan pada pengujian sebuah teori yang terdiri dari variabel-variabel, diuku dengan angka, dan dianalisis dengan prosedur statistik untuk menentukan apakah generalisasi prediktif teori tersebut benar.[39]

Jenis penelitian yang digunakan yaitu dengan desain korelasional. Desain korelasional merupakan metode penelitian yang menggunakan statistik untuk mengukur hubungan antara dua variabel atau beberapa variabel. Penelitian ini menggunakan pendekatan korelasional untuk melihat sejauhmana varibel tersebut saling berkaitan. Dengan dasar tersebut, maka peneliti menggunakan variabel:

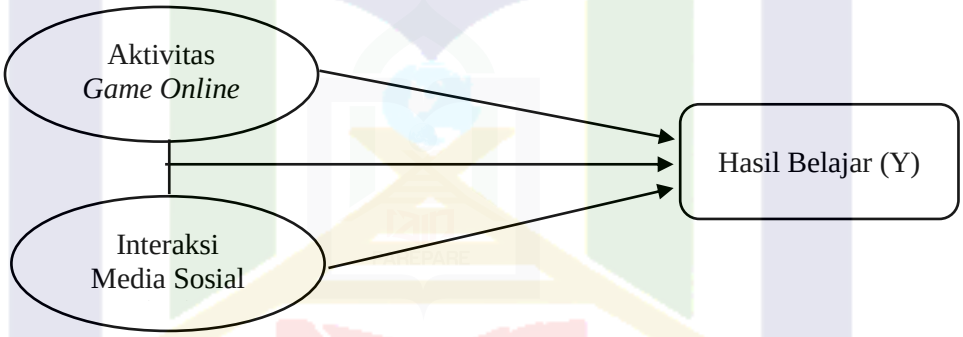
1. Variabel bebas sering disebut variabel independent. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan atau timbulnya

[39] Sayidah, Nur *Metodologi Penelitian Disertai Dengan Contoh Penerapannya Dalam Penelitian*. Zifatama Jawara, 2018.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

variabel terikat. Variabel ini biasanya disimbolkan dengan variabel X.[40] Dalam penelitian ini variabel independentnya adalah aktivitas *game online* ($X1$) dan interaksi media sosial ($X2$).

2. Variabel terikat atau biasa disebut variabel dependen adalah variabel yang di pengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel ini biasanya disimbolkan dengan variabel Y. Dalam penelitian ini variabel dependennya adalah hasil belajar peserta didik (Y).



Gambar 3.1 Metode penelitian

Keterangan:

$X1$ = Aktivitas *Game Online*

$X2$ = Interaksi Media Sosial

Y = Hasil Belajar

[40] Sandu Siyoto dan M Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing, 2015.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMPN 6 Parepare. Adapun alasan peneliti melakukan penelitian disekolah tersebut karena disekolah tersebut peserta didik diperbolehkan membawa *handphone* ke sekolah dan tidak menutup kemungkinan banyak dari peserta didik disana suka bermain *game online* dan media sosial.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan setelah proposal penelitian ini disetujui oleh dosen pembimbing skripsi dan setelah mendapat izin dari pihak-pihak yang berwenang. Penelitian ini rencanakan akan dilaksanakan dalam waktu kurang lebih 1 bulan (disesuaikan dengan kebutuhan penelitian)

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Berdasarkan hasil survei dan observasi yang telah dilakukan di SMPN 6 Parepare. Adapun populasi yang diambil adalah peserta didik kelas VIII dengan mengambil pertimbangan bahwa siswa kelas VIII telah beradaptasi dengan pola pembelajaran di SMP. Selain itu kelas VIII juga belum menghadapi ujian atau persiapan untuk masuk SMA, sehingga beban belajarnya lebih seimbang dan memungkinkan mereka untuk terlibat dalam kegiatan seperti bermain *game online*. Jumlah populasi sebagai berikut:

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Tabel 3.1 Data populasi peserta didik kelas VIII SMPN 6 Parepare

No	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Total
1	VIII.1	12 Siswa	7 Siswa	19 Siswa
2	VIII.2	10 Siswa	8 Siswa	18 Siswa
Jumlah		22 Siswa	15 Siswa	37 Siswa

Sumber data: SMPN 6 Parepare

2. Sampel

Sampel adalah setengah dari populasi yang akan diteliti. Dengan demikian, sampel bukanlah populasi melainkan perkiraan dari populasi tersebut. Dengan kata lain, sampel adalah cara pengumpulan data dengan mengambil bagian unsur anggota populasi yang akan diteliti atau pengumpulan data melalui sampel.[41]

Adapun Teknik pengambilan sampel adalah dengan cara purvosive sampling, maksudnya adalah peneliti telah menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini tanpa menggunakan probabilitas sample, dengan diketahui bahwa kelas VIII yang ada pada SMPN 6 Parepare, maka peneliti memutuskan memilih kelas VIII.2 sebagai sampel untuk menguji hasi penelitian dan untuk kelas VIII.1 peneliti memutuskan untuk menjadikan sebagai alat uji test Validitas dan Reliabilitas, kuesioner yang akan digunakan.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam pelaksanaan suatu penelitian diperlukan suatu Teknik untuk mengumpulkan suatu data, dengan tujuan untuk membantu peneliti

[41] Nurlan Fausiah, *Metodologi Penelitian Kuantitaf* . CV. Pilar Nusantara, 2019.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

mendapatkan data yang valid. Adapun teknik dan pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, yang melibatkan berbagai aspek biologis dan psikologis. Dua aspek yang paling penting dalam observasi adalah proses pengamatan dan ingatan. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan terhadap siswa Kelas VIII di SMPN 6 Parepare.

Dalam penelitian ini, jenis observasi yang digunakan adalah observasi terstruktur. Observasi terstruktur merupakan observasi yang dirancang secara sistematis, mencakup apa yang akan diamati, waktu, dan tempat pelaksanaannya. Dengan kata lain, observasi terstruktur dilakukan ketika peneliti sudah mengetahui dengan jelas variabel-variabel yang ingin dianalisis.

2. Kuesioner

Kuesioner merupakan suatu teknik atau cara untuk pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya-jawab dengan *responden*), angket berisikan daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain yang bersedia memberkan *respons* (*responden*) sesuai dengan permintaan pengguna. Pertanyaan dan pernyataan yang tertulis pada angket berdasarkan indikator yang diturunkan pada setiap variabel tertentu.[42]

Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai pengaruh aktivitas

[42] Mia Salmiah, "Pengaruh Adversity Quotient Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonimo Di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Siak Hulu," *Jurnal Perspektif Pendidikan Dan Keguruan* 12, no. 1 (2021).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

game online dan interaksi media sosial terhadap hasil belajar. Penulis menggunakan jenis angket tertutup, angket tertutup yaitu angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa. sehingga responsen diminta untuk memilih satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik dirinya dengan cara memberikan tanda silang (×) atau tanda *checklist* (✓). Metode angket yang disusun dengan menggunakan angket model skala *likert*, skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan resepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial. Skala *likert* dengan lima alternatif jawaban, yaitu sangat setuju (SS) skor 5, setuju (S) skor 4, Netral (N) skor 3, tidak setuju (ST) skor 2, dan sangat tidak setuju (STS) skor 1. Variabel yang diangketkan adalah variabel $X1$ yaitu aktivitas *game online* $X2$ interaksi media sosial dan Y hasil belajar, jumlah siswa yang diberi angket yaitu siswa.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah pencatatan peristiwa yang telah terjadi. Teknik dokumentasi merupakan metode pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang relevan dengan masalah penelitian, sehingga data yang diperoleh lengkap, sah, dan tidak berdasarkan dugaan. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data yang sudah ada dalam bentuk catatan atau dokumen.[43] Dalam penelitian ini, metode dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data tertulis yang menggambarkan secara umum objek yang diteliti. Teknik dokumentasi dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh berbagai data melalui pencatatan dari

[43] Muhammad Rijal Fadli, "Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif," *Jurnal Humanika* 21, no. 1 (2021).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

dokumen atau bukti tertulis, seperti informasi tentang populasi, struktur organisasi, data sekolah, dan hasil belajar siswa.

E. Definisi Operasional Variabel

Untuk mengetahui lebih jelas maksud dari pembahasan tentang pengaruh aktivitas *game online* dan interaksi media sosial terhadap hasil belajar siswa, maka peneliti akan memaparkan definisi operasional variabel yang berkaitan dengan judul, sebagai berikut:

1. Penggunaan *game online* merupakan aktivitas bermain yang mengacu pada permainan video melalui internet, yang memungkinkan interaksi dan komunikasi dengan pemain lain secara langsung. Penggunaan *game online* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah *game mobile legend, PUBG, dan FreeFire* yang sering dimainkan oleh peserta didik,
2. Penggunaan media sosial yang tidak terkontrol dapat memiliki dampak negatif terhadap hasil belajar siswa. Media sosial memiliki potensi besar untuk memberikan pengaruh negatif pada hasil belajar siswa jika penggunaannya tidak terkontrol. Penting bagi siswa untuk mengatur waktu penggunaan media sosial dengan baik dan memprioritaskan aktivitas yang mendukung prestasi akademik. Guru dan orang tua juga memiliki peran penting dalam memberikan edukasi tentang penggunaan media sosial yang sehat dan produktif.
3. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa. Hasil belajar yang dimaksud

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

dalam penelitian ini yaitu erat kaitannya dengan belajar atau proses belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 6 Parepare yang dapat dilihat melalui nilai ulangan siswa atau nilai harian siswa. Dengan adanya *game online* dan interaksi media sosial yang berselibahan dan tidak terkontrol dapat menurunkan hasil belajar siswa secara signifikan. Faktor seperti gangguan konsentrasi, pengurangan waktu belajar, gangguan pola tidur, dan prokrastinasi menjadi penyebab utama nilai akademik yang buruk. Oleh karena itu, penting bagi siswa untuk mengatur waktu dengan bijak dan memprioritaskan aktivitas yang mendukung pendidikan mereka.

4. Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang termasuk dalam sistem pendidikan di Indonesia. Mata pelajaran ini memiliki tujuan yang dirancang untuk mempersiapkan generasi muda sebagai penerus bangsa. Tujuan tersebut telah dirumuskan dan tercantum dalam kurikulum pendidikan.[44] Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bertujuan untuk mengembangkan berbagai kemampuan pada peserta didik. Pertama, peserta didik diharapkan dapat memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan di sekitarnya. Kedua, pembelajaran ini bertujuan untuk melatih kemampuan dasar dalam berpikir logis dan kritis, menumbuhkan rasa ingin tahu, kemampuan bertanya (*inquiry*), memecahkan masalah, serta keterampilan sosial

[44]Drs.Ridwan Effendi, M.Ed,(Perspektif dan Tujuan Pendidikan IPS), h.6

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, pembelajaran IPS juga berupaya membangun komitmen dan kesadaran peserta didik terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan. Terakhir, peserta didik didorong untuk memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, serta berkompetisi secara sehat dalam masyarakat yang beragam, baik di tingkat lokal, nasional, maupun global.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen eksplorasi adalah alat yang digunakan untuk mengamati dan mengukur fenomena normal maupun sosial yang menarik perhatian. Dalam penelitian pendidikan, instrumen yang umum digunakan meliputi tes, kuesioner, lembar observasi, dan wawancara. Pemilihan instrumen sangat dipengaruhi oleh jenis data yang ingin dikumpulkan dan dapat memiliki dampak besar pada hasil penelitian, tanpa harus terbatas pada tipe penelitian tertentu.

Instrumen penelitian menggunakan skala Likert dapat disajikan dalam bentuk checklist atau pertanyaan pilihan ganda. Setiap pertanyaan biasanya menyediakan empat hingga lima opsi jawaban yang dapat dipilih oleh responden. Skala Likert, yang merupakan alat pengukuran motivasi, digunakan dalam penelitian ini untuk menilai sikap, pendapat, dan persepsi individu terhadap suatu objek atau fenomena tertentu, yaitu;

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Tabel 3.2 Skor Alternatif Kuesioner

No	Skala	Keterangan	Angka
1.	SS	Sangat Sering	5
2.	S	Sering	4
3.	KK	Kadang-Kadang	3
4.	J	Jarang	2
5	TP	Tidak Pernah	1

Tabel 3.3 Variabel dan Indikator Instrumen Penelitian

Varibael	Indikator	Penyataan	Jumlah Soal
Aktivitas *Game Online*	Durasi Harian Bermain *Game Online*	1	1
	Gangguan Konsentrasi Akibat *Game online* Larut Malam	2	1
	Penundaan Tugas karena *Game online*	3	1
	Minat *Game online* vs Belajar	4	1
	Dampak *Game online* pada Nilai Pembelajaran IPS	5	1
Interaksi Media Sosial	Durasi Harian Akses Media Sosial	6	1
	Distraksi Notifikasi Media Sosial	7	1
	Prioritas Media Sosial vs Belajar	8	1
	Tugas Terlambat karena Media Sosial	9	1
	Dampak Negatif Media Sosial pada Hasil Belajar	10	1
Hasil Belajar	Pemahaman Materi Pembelajaran (semester ganjil)	11	1
	Motivasi Belajar(semester ganjil)	12	1
	Kedisiplinan Belajar(semester ganjil)	13	1
	Konsentrasi Saat Ujian(semester ganjil)	14	1
	Nilai Ujian (semester ganjil)	15	1

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

1) Uji Validitas Data

Validitas merujuk pada kemampuan suatu instrumen untuk secara akurat mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam evaluasi hasil belajar, terdapat tiga aspek utama yang menjadi fokus penilaian: kognitif, psikomotorik, dan afektif. Tingkat validitas instrumen dapat ditentukan melalui pengujian validitas dan biasanya dinyatakan dalam bentuk koefisien validitas. Validitas juga berkaitan erat dengan pemilihan instrumen penilaian yang tepat sesuai dengan konsep yang ingin dievaluasi, sehingga hasil pengukuran benar-benar merepresentasikan apa yang dimaksudkan untuk diukur.[45] Validitas instrument dalam penelitian ini akan diukur dengan menggunakan bantuan program IMB SPSS *Statistics* 22.

Validitas merujuk pada sejauh mana instrumen mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam penilaian hasil belajar, terdapat tiga aspek utama yang dievaluasi, yaitu kognitif, psikomotorik, dan afektif. Tingkat keabsahan instrumen dapat diidentifikasi melalui pengujian validitas dan dinyatakan menggunakan koefisien validitas. Validitas berkaitan dengan pemilihan instrumen yang tepat untuk mengevaluasi konsep tertentu, sehingga hasil pengukuran mencerminkan secara akurat apa yang menjadi tujuan evaluasi.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 (\sum X)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

[45] Heru Kurniawan, *"Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian",* (Yogyakarta : *Deepublish publisher :* 2021)h.1

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

: Koefisien kolerasi X dan Y

X : Skor butir X atau faktor X

Y : Skor butir Y atau faktor Y

N : Jumlah subjek

Tabel 3.4 Uji Validasi Pengaruh Aktivitas *Game Online* (X1)

No. Kuesioner	Rhitung	Nilai sig.(2-tailed)	Nilai α	r Tabel (df = N – 2) 15 – 2 = 13	Keterangan
1.	0,74843	0,001	0,05	0,514	Valid
2.	0,686477	0,005	0,05	0,514	Valid
3.	0,528675	0,43	0,05	0,514	Valid
4.	0,68957	0,004	0,05	0,514	Valid
5.	0,793012	0,000	0,05	0,514	Valid

Berdasarkan Tabel di atas dengan item kuesioner nomor 1 sampai dengan 5 dengan variable X1 pengaruh aktivitas game online dapat dinyatakan valid, sebagaimana kriteria validitas berikut;

1) Jika p-value < α (0,05): Korelasi dianggap signifikan, dan kuesioner valid.
2) Jika p-value > α (0,05): Korelasi dianggap tidak signifikan, dan kuesioner tidak valid.
3) Jika Rhitung ≥ r Tabel: Korelasi dianggap signifikan, dan kuesioner valid.
4) Jika Rhitung < r Tabel: Korelasi dianggap tidak signifikan, dan kuesioner tidak valid.

***p-value = Nilai sig.(2-tailed)**

Berdasarkan analisis di atas, semua kuesioner adalah valid karena nilai

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Rhitung pada semua item lebih besar dari r Tabel (0,514). Selain itu, nilai sig. (2-tailed) juga lebih besar dari 0,05 meskipun ada satu kuesioner (Kuesioner 3) yang p-value-nya lebih besar dari 0,05 (tidak signifikan), nilai Rhitung-nya masih lebih besar dari r Tabel, yang menunjukkan bahwa kuesioner ini masih dianggap valid berdasarkan nilai korelasi yang cukup kuat untuk semua item, sehingga menunjukkan bahwa hubungan antara item kuesioner dan skor total signifikan. Dengan demikian, semua item kuesioner dapat digunakan karena terbukti valid berdasarkan uji korelasi Pearson.

Tabel. 3.5 Uji Validitas Interaksi Media Sosial (X2)

No. Kuesioner	Rhitung	Nilai sig.(2-tailed)	Nilai α	r Tabel (df = N – 2) 15 – 2 = 13	Keterangan
1.	0,678705	0,005	0,05	0,514	Valid
2.	0,584685	0,022	0,05	0,514	Valid
3.	0,573864	0, 025	0,05	0,514	Valid
4.	0,80615	0,000	0,05	0,514	Valid
5.	0,577102	0,024	0,05	0,514	Valid

Berdasarkan analisis di atas, semua kuesioner varibel X2 interaksi media sosial adalah valid karena nilai Rhitung pada semua item lebih besar dari r Tabel (0,514). Selain itu, nilai sig. (2-tailed) juga lebih besar dari 0,05, yang menunjukkan bahwa kuesioner ini dianggap valid berdasarkan nilai signifikansi yang cukup kuat untuk semua item. Dengan demikian, semua item kuesioner dapat digunakan karena terbukti valid berdasarkan uji korelasi Pearson.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Tabel. 3.6 Uji Validitas Pengaruh Aktivitas *Game Online* dan Interaksi Media Sosial terhadap Hasil Belajar Siswa (Y)

No. Kuesioner	Rhitung	Nilai sig.(2-tailed)	Nilai α	r Tabel (df = N – 2) 15 – 2 = 13	Keterangan
1.	0,678705	0,000	0,05	0,514	Valid
2.	0,584685	0,001	0,05	0,514	Valid
3.	0,573864	0, 011	0,05	0,514	Valid
4.	0,80615	0,014	0,05	0,514	Valid
5.	0,577102	0,016	0,05	0,514	Valid

Berdasarkan analisis di atas, semua kuesioner varibel Y pengaruh aktivitas game online dan interaksi media sosial terhadap hasil belajar siswa adalah valid karena nilai Rhitung pada semua item lebih besar dari r Tabel (0,514). Selain itu, nilai sig. (2-tailed) juga lebih besar dari 0,05, yang menunjukkan bahwa kuesioner ini dianggap valid berdasarkan nilai signifikansi yang cukup kuat untuk semua item. Dengan demikian, semua item kuesioner dapat digunakan karena terbukti valid berdasarkan uji korelasi Pearson.

2) Uji Reliabilitas

Menurut Arikunto, "Reliabilitas mengacu pada pemahaman bahwa suatu instrumen memiliki tingkat kepercayaan yang cukup untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut telah memenuhi kriteria yang baik."[46] Pengujian reliabilitas diperlukan untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan dapat dipercaya. Sesuai dengan makna kata "reliabel," yaitu dapat dipercaya, maka instrumen yang reliabel adalah instrumen yang hasil pengukurannya konsisten dan

[46]Suharsimi Arikunto. *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. 2009

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

dapat diandalkan.

Tahapan perhitungan uji reliabilitas dengan menggunakan teknik *Alpha Cronbach*, yaitu;

$$r_{11} = \left[\frac{K}{K-1}\right]\left[1 - \Sigma\frac{a_b^2}{6_t^2}\right]$$

Keterangan :

a_b^2= Jumlah Varians butir

6_t^2= Jumlah Varians total

K = Jumlah Butir pertanyaan

$r11$ = Koefisien reliabilitas instrumen

Tabel. 3.7 Reliability Statistics Variabel X1

Cronbach's Alpha	N of Items
.715	5

Sumber Data : IBM SPSS Statistics 22

Instrumen pertanyaan kuesioner klasifikasi memiliki koefisien reliabilitas yang sangat tinggi dilihat dari nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,715 pada tabel di atas.

Tabel. 3.8 Reliability Statistics Variabel X2

Cronbach's Alpha	N of Items
.658	5

Instrumen pertanyaan kuesioner klasifikasi menunjukkan tingkat reliabilitas yang sangat baik, dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,658 pada tabel yang tertera di atas.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Tabel. 3.9 Reliability Statistics Variabel Y

Cronbach's Alpha	N of Items
.726	5

Instrumen pertanyaan kuesioner klasifikasi menunjukkan tingkat reliabilitas yang sangat baik, dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,726 pada tabel yang tertera di atas.

Tabel 3.10 Koefisien Reliabilitas Butir Soal

Koefisien Reliabilitas (r)	Interpretasi
$0,00 \leq r < 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 \leq r < 0,40$	Rendah
$0,60 \leq r < 0,80$	Tinggi
$0,80 \leq r \leq 1,00$	Sangat Tinggi

Berdasarkan nilai *Crombach Alpha* pada variable X1, X2 dan Y dapat dikatan reliabilitas sesuai dengan tabel koefisien reliabilitas diatas yang dimana nilai *Crombach Alpha* dinyatakan tinggi karena melebihi 0,60

G. Teknik Analisis Data

1. Statistik Deskriftif

Statistik deskriptif adalah jenis statistik yang digunakan untuk menggambarkan data sebagaimana adanya, tanpa berusaha membuat generalisasi atau kesimpulan lebih lanjut, dan sering digunakan dalam analisis data.[47]

[47]Sugiyono, *"metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D"*, (Bandung : Alfabeta, CV, 2013), h147

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

2. Statistik Inferensial

a. Uji Persyaratan Analisis

1) Uji Normalitas

Terdapat dua jenis uji statistik yang digunakan untuk uji normalitas, yaitu uji statistik parametrik dan nonparametrik. Uji statistik parametrik diterapkan pada data dengan varians homogen dan memperhitungkan distribusi normal atau jenis distribusi tertentu, serta biasanya menggunakan data berbasis interval atau rasio. Sebaliknya, uji statistik nonparametrik digunakan ketika parameter atau data populasi tidak mengikuti distribusi tertentu atau tidak memenuhi persyaratan distribusi, serta variansnya tidak harus homogen. Uji nonparametrik umumnya digunakan untuk menganalisis data dalam skala nominal atau ordinal.[48] Data dinyatakan berdistribusi normal signifikan pada saat nilai > 0,05.

2) Uji Linearitas

Regresi linier adalah metode yang digunakan untuk mengetahui pengaruh satu variabel independen terhadap satu variabel dependen atau untuk memprediksi tren masa depan berdasarkan data yang ada. Dalam regresi linier, terdapat kategori khusus, yaitu regresi linier sederhana dan regresi linier berganda. Penelitian ini menggunakan regresi linier sederhana. Jika hasil ANOVA menunjukkan bahwa model regresi signifikan dengan nilai kurang dari 0,05, maka model tersebut dianggap signifikan.[49]

3) Uji Signifikan Koefisien Korelasi

Uji signifikansi adalah metode yang digunakan untuk menentukan apakah

[48] Siregar, *"Metode Penelitian kuantatif dilengkapi dengan perbandingan perhitungan* Manual & SPSS. h.176

[49] Jonathan Sarwno, "*Statistik untuk riset skripsi*", (Yogyakarta: CV. Andi Offset,2018).h144

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

hipotesis yang diajukan dapat diterima atau ditolak. Tujuan dari uji ini adalah untuk menguji apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada rata-rata suatu populasi. Berikut ini adalah hipotesis statistik yang diterapkan dalam uji signifikansi koefisien korelasi:

H0 ; $p = 0$ (Tidak terdapat korelasi yang signifikan antar variabel)

H_1 ; $p \neq 0$ (Terdapat kolerasi yang signifikan antar variabel)

Uji Signifikan koefisien kolerasi diperoleh dari tabel model summary melalui program aplikasi IBM SPSS *Statistics* 22 Adapun kriteria pengujian yaitu, jika nilai sig < 0,05 H_0 ditolak dan H_a diterima jika nilai sig > 0,05 Maka H_0 diterima dan H_a diterima. Tingkat Kolerasi dan kekuatan hubungan antara kedua variabel dapat diketahui dengan menggunakan intrepretasi koefisien kolerasi yaitu :

Tabel 3.11 Klasifikasi Koefisien Kolerasi

Sinterval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 -0,199	Sangat Rendah
0,20 -0,339	Rendah
0,40 -0,599	Sedang/Cukup
0,80 -1.000	Sangat Tinggi

4) Analisis Statistik Inferensial (Pengujian Hipotesis)

Statistik yang disebut analisis inferensial berfokus pada cara untuk menggambarkan sifat atau karakteristik populasi berdasarkan data yang diambil dari sampel. Uji

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

hipotesis dan perkiraan mengenai ciri-ciri atau karakteristik populasi akan dilakukan dalam analisis inferensial. Hipotesis statistik dalam penelitian ini adalah:

1). H0 : $\mu \geq 60$ %

H_1: $\mu < 60$ %

2). H0 : $\mu \geq 65$ %

H_1 : $\mu < 65$ %

Uji Statistik yang digunakan yaitu Uji t dengan rumus :

thitung = $\frac{X - \mu 0}{s - \sqrt{n}}$

Keterangan :

x = Rata- rata hasil pengambilan data

μ0= Nilai Rata-rata ideal

s = Standar deviasi sampel

n = Jumlah sampel

Jika Thitungan>Ttabel maka H0 Ditolak dan H_a diterima. Kriteria Pengujian menggunakan aplikasi IBM SPSS *Statistics* 22 terdapat pada Tabel one sample tes yaitu:

Jika nilai sig ≤ 0,05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

3). H_1 : $\beta \neq 0$

H_0 : $\beta = 0$

Uji statistika yang digunakan yaitu uji F dengan Rumus:

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

$$F\ \frac{R^2 - (K-1)}{1 - R^2 - (N-K)}$$

5) Koefisien Determinasi

Koefisien jaminan (KD) untuk menentukan komitmen variabel X terhadap variabel Y. Persamaan untuk mencari KD adalah sebagai berikut:

Rumus:

KD = $(r)^2 \times 100\%$

Keterangan:

KD = Nilai kolerasi Determinasi

r = Pengaruh aktivitas game online dan interaksi media sosial terhadap hasil belajar siswa

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Pada bagian ini akan dibahas hasil dari penelitian yang di peroleh melalui pengujian statistika aplikasi IBM SPSS Statistics 22 dengan analisis deskriptif Statistik deskriptif adalah gambaran atau ringkasan data dari setiap variabel yang diperoleh melalui penelitian di lapangan. Variabel-variabel dalam penelitian ini meliputi aktivitas *game online* (X1), media sosial (X2), Hasil Belajar Siswa (Y). Penyajian data ini bertujuan untuk menganalisis pola jawaban responden pada setiap variabel, sehingga dapat diketahui tingkat keberhasilan penelitian yang dilakukan. Data yang diperoleh akan disusun ke dalam tabel distribusi frekuensi atau dikelompokkan berdasarkan masing-masing variabel.

Dengan demikian, data penelitian dapat dijelaskan secara statistik deskriptif sebagai berikut.

1. Deskriftif Analisis Setiap Variabel

a. Deskriftif Analisis Aktivitas *Game Online* (X1)

Tabel 4.1 Kategori Aktivitas *Game Online*

Kategori	%
Sangat Setuju	81% - 100%
Setuju	61% - 80%
Ragu – Ragu	41% - 60%
Tidak Setuju	21% - 40%
Sangat Tidak Setuju	≤20%

Tabel di atas menunjukkan presentase yang kuat terhadap durasi

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

aktivitas *game online* yang dilakukan siswa setiap harinya, dengan memperoleh skor 68% .

1) Durasi aktivitas *game online*

Tabel 4.2 Item Kuesioner 1

Pilihan	Kategori Jawaban	Frekuensi	Presentase
SS	Sangat Sering	2	11.1%
S	Sering	11	61.1%
KK	Kadang - Kadang	5	27.8.%
J	Jarang	0	0
TP	Tidak Pernah	0	0
Jumlah		18	100.0%

Berdasarkan data di atas terdapat 18 responden sesuai dengan Tabel 4.2, yang memberikan tanggapan terhadap setiap item kuesioner yang diberikan, dari responden tersebut, 2 siswa menjawab dengan frekuensi 11.1% menyatakan bahwa mereka sangat sering melakukan aktivitas *game online* kebih dari 3 jam, 11 orang atau 61.1% setuju dan menyatakan bahwa mereka melakukan aktivitas game online lebih dari 3 jam, 5 orang atau 27.8% menjawab kadang-kadang dan ini menyatakan bahwa mereka kadang – kadang melakukan aktivitas *game online* lebih dari 3 jam dalam sehari.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

2) Gangguan konsentrasi akibat aktivitas *game online* larut malam

Tabel 4.3 Item Kuesioner 2

Pilihan	Kategori Jawaban	Frekuensi	Presentase
SS	Sangat Sering	1	5.6%
S	Sering	5	27.8%
KK	Kadang - Kadang	10	55.6.%
J	Jarang	2	11%
TP	Tidak Pernah	0	0
Jumlah		18	100.0%

Berdasarkan data di atas terdapat 18 responden sesuai dengan Tabel 4.3, yang memberikan tanggapan terhadap setiap item kuesioner yang diberikan, dari responden tersebut, 1 siswa menjawab dengan frekuensi 5.6% menyatakan bahwa mereka sangat sering melakukan aktivitas *game online* pada saat larut malam, 5 orang atau 27.8% kategori sering dan menyatakan bahwa mereka melakukan aktivitas *game online* hingga larut malam, 2 orang atau 11% menjawab kadang-kadang dan ini menyatakan bahwa mereka kadang – kadang melakukan aktivitas *game online* hingga larut malam.

3) Penundaan tugas karena aktivitas *game online*

Tabel 4.4 Item Kuesioner 3

Pilihan	Kategori Jawaban	Frekuensi	Presentase
SS	Sangat Sering	1	5.6%
S	Sering	6	33%
KK	Kadang - Kadang	10	55.6%
J	Jarang	1	5.6%
TP	Tidak Pernah	0	0
Jumlah		18	100.0%

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Berdasarkan data di atas terdapat 18 responden sesuai dengan Tabel 4.4, yang memberikan tanggapan terhadap setiap item kuesioner yang diberikan, dari responden tersebut, 1 siswa menjawab dengan frekuensi 5.6% menyatakan bahwa mereka sangat sering menunda tugas karena aktivitas *game online*, 6 orang atau 27.8% kategori sering dan menyatakan bahwa mereka seringkali menunda tugas aktivitas *game online*, 10 orang atau 55.6% menjawab kadang-kadang dan ini menyatakan bahwa mereka kadang – kadang melakukan penunggan tugas karena aktivitas *game online*, 1 orang atu 5.6% menyatakan jarang melakukan penundaan tugas akibat aktivitas *game online*.

4) Minat *game* vs belajar

Tabel 4.5 Item Kuesioner 4

Pilihan	Kategori Jawaban	Frekuensi	Presentase
SS	Sangat Sering	0	0%
S	Sering	7	38.9%
KK	Kadang - Kadang	7	38.9%
J	Jarang	4	22.2%
TP	Tidak Pernah	0	0
Jumlah		18	100.0%

Berdasarkan data di atas terdapat 18 responden sesuai dengan Tabel 4.5, yang memberikan tanggapan terhadap setiap item kuesioner yang diberikan, dari responden tersebut, 7 siswa atau sama dengan 38.9% menyatakan bahwa mereka sering mengalami kesulitan dalam minta belajar karena aktivitas *game online*, 7 orang atau 38.9% kategori kadang kadang mengalami penurunan minat belajar aktivitas *game online*, 4 orang atau 22.2% menjawab jarang mengalami penurunan

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

minat belajar aktivitas *game online*.

5) Dampak game pada nilai pembelajaran ips

Tabel 4.6 Item Kuesioner 5

Pilihan	Kategori Jawaban	Frekuensi	Presentase
SS	Sangat Sering	3	16.7%
S	Sering	4	22.2%
KK	Kadang - Kadang	9	50%
J	Jarang	2	11.1%
TP	Tidak Pernah	0	0
Jumlah		18	100.0%

Berdasarkan data di atas terdapat 18 responden sesuai dengan Tabel 4.6, yang memberikan tanggapan terhadap setiap item kuesioner yang diberikan, dari responden tersebut, 3 siswa menjawab dengan frekuensi 16.7% menyatakan bahwa aktivitas *game online* sangat berdampak pada nilai pembelajaran IPS, 4 orang ataau 22.2% kategori sering dan menyatakan bahwa aktivitas *game online* sangat berdampak pada nilai pembelajaran IPS, 9 orang atau 50% menjawab kadang-kadang aktivitas *game online* berdampak pada nilai pembelajaran IPS, 2 orang atau 11.1% menyatakan Jarang mengalami dampak penurunan nilai pembelajaran IPS akibat aktivitas *game online*.

b. Interaksi Media Sosial

Tabel 4.7 Kategori Interaksi Media Sosial

Kategori	%
Sangat Setuju	81% - 100%
Setuju	61% - 80%
Ragu – Ragu	41% - 60%
Tidak Setuju	21% - 40%
Sangat Tidak Setuju	≤20%

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Tabel diatas menunjukkan presentase yang kuat terhadap durasi aktivitas game online yang dilakukan siswa setiap harinya, dengan memperoleh skor 71%.

1) Durasi akses harian media sosial

Tabel 4.8 Kuesioner Item 6

Pilihan	Kategori Jawaban	Frekuensi	Presentase
SS	Sangat Sering	7	38.9%
S	Sering	5	27.8%
KK	Kadang - Kadang	6	33.3%
J	Jarang	0	11.1%
TP	Tidak Pernah	0	0
Jumlah		18	100.0%

Berdasarkan data di atas terdapat 18 responden sesuai dengan Tabel 4.8, yang memberikan tanggapan terhadap setiap item kuesioner yang diberikan, dari responden tersebut, 7 siswa menjawab dengan presentase 38.9% menyatakan sangat sering melakukan interaksi media sosial lebih dari 3 jam perhari, 5 orang atau 27.8% kategori sering melakukan interaksi media sosial lebih dari 3 jam perhari, 6 orang atau 33.3% menjawab kadang-kadang melakukan interaksi media sosial lebih dari 3 jam perhari.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

2) Distraksi notifikasi media sosial

Tabel 4.9 Kuesioner Item 7

Pilihan	Kategori Jawaban	Frekuensi	Presentase
SS	Sangat Sering	0	0%
S	Sering	7	28.9%
KK	Kadang - Kadang	11	61.1%
J	Jarang	0	0%
TP	Tidak Pernah	0	0
Jumlah		18	100.0%

Berdasarkan data di atas terdapat 18 responden sesuai dengan Tabel 4.6, yang memberikan tanggapan terhadap setiap item kuesioner yang diberikan, dari responden tersebut, 7 siswa menjawab dengan presentase 38.9% menyatakan sering terdistraksi pada notifikasi media sosial pada saat jam pembelajaran, 11 orang atau 61.1% kategori jarang artinya jarang terdistraksi terhadap notifikasi media sosial pada saat jam pembelajaran.

3) Prioritas interaksi media sosial vs belajar

Tabel 4.10 Kuesioner Item 8

Pilihan	Kategori Jawaban	Frekuensi	Presentase
SS	Sangat Sering	0	0%
S	Sering	8	44.4%
KK	Kadang - Kadang	10	55.6%
J	Jarang	0	0%
TP	Tidak Pernah	0	0
Jumlah		18	100.0%

Berdasarkan data di atas terdapat 18 responden sesuai dengan Tabel

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

4.10, yang memberikan tanggapan terhadap setiap item kuesioner yang diberikan, dari responden tersebut, 8 siswa menjawab dengan presentase 44.4% menyatakan sering memprioritaskan media sosial daripada belajar, 10 orang ataau 55.6% kategori jarang artinya jarang memprioritaskan media sosial daripada belajar.

4) Tugas terlambat karena media sosial

Tabel 4.11 Kuesioner Item 9

Pilihan	Kategori Jawaban	Frekuensi	Presentase
SS	Sangat Sering	2	11.1%
S	Sering	4	22.2%
KK	Kadang - Kadang	10	55.6%
J	Jarang	2	11.1%
TP	Tidak Pernah	0	0
Jumlah		18	100.0%

Berdasarkan data di atas terdapat 18 responden sesuai dengan Tabel 4.11, yang memberikan tanggapan terhadap setiap item kuesioner yang diberikan, dari responden tersebut, 2 siswa menjawab dengan presentase 11.1% menyatakan sangat sering terlambat pengerjaan tugas karena pengaruh interaksi media sosial, 4 orang atau 22.2% kategori sering terlambat pengerjaan tugas karena pengaruh interaksi media sosial, 10 orang atau 55.6% menjawab kadang-kadang terlambat pengerjaan tugas karena pengaruh interaksi media sosial, dan 2 orang atau 11.1% menjawap jarang, artinya jarang terlambat mengerjakan tugas hanya karena interaksi media sosial.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

5) Dampak negatif pengaruh media sosial pada hasil belajar

Tabel 4.12 Kuesioner Item 10

Pilihan	Kategori Jawaban	Frekuensi	Presentase
SS	Sangat Sering	4	22.2%
S	Sering	3	16.7%
KK	Kadang - Kadang	8	44.4%
J	Jarang	3	16.7%
TP	Tidak Pernah	0	0
Jumlah		18	100.0%

Berdasarkan data di atas terdapat 18 responden sesuai dengan Tabel 4.12, yang memberikan tanggapan terhadap setiap item kuesioner yang diberikan, dari responden tersebut, 4 siswa menjawab dengan presentase 22.2% menyatakan sangat sering atau sangat setuju dengan dampak negatif interaksi media sosial terhadap hasil belajarnya. 3 orang atau 16.7% kategori sering atau setuju dengan dampak negatif interaksi media sosial terhadap hasil belajarnya, 8 orang atau 44.4% menjawab kadang-kadang atau cukup dengan dampak negatif interaksi media sosial terhadap hasil belajarnya, dan 3 orang atau 16.7% menjawab jarang atau tidak setuju jika dampak negatif interaksi media sosial terhadap hasil belajarnya.

d. Hasil Belajar

Tabel 4.13 Kategori Pengaruh kedua Variabel Terhadap Hasil Belajar Siswa

Kategori	%
Sangat Setuju	81% - 100%
Setuju	61% - 80%
Ragu – Ragu	41% - 60%
Tidak Setuju	21% - 40%
Sangat Tidak Setuju	≤20%

Tabel di atas menunjukkan presentase yang kuat terhadap durasi aktivitas

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

game online dan interaksi media sosial yang dilakukan siswa setiap harinya, dengan memperoleh skor 71%.

1) Pemahaman materi pembelajaran

Tabel 4.14 Kuesioner Item 11

Pilihan	Kategori Jawaban	Frekuensi	Presentase
SS	Sangat Setuju	4	22.2%
S	Setuju	10	55.6%
C	Cukup	4	22.4%
TS	Tidak Setuju	0	0%
STS	Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah		18	100.0%

Berdasarkan data di atas terdapat 18 responden sesuai dengan Tabel 4.15, yang memberikan tanggapan terhadap setiap item kuesioner yang diberikan, dari responden tersebut, 4 siswa menjawab dengan presentase 22.2% menyatakan sangat setuju jika sulit memahami materi pembelajaran IPS karena dampak negatif aktivitas *game online* dan interaksi media sosial, 10 orang ataau 16.7% kategori setuju jika sulit memahami materi pembelajaran IPS karena dampak negatif aktivitas *game online* dan interaksi media sosial, 4 orang atau 22.2 % menjawab cukup sulit memahami materi pembelajaran IPS karena dampak negatif aktivitas *game online* dan interaksi media sosial.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

2) Motivasi belajar

Tabel 4.15 Kuesioner Item 12

Pilihan	Kategori Jawaban	Frekuensi	Presentase
SS	Sangat Setuju	0	0%
S	Setuju	7	38.9%
C	Cukup	11	61.1%
TS	Tidak Setuju	0	0%
STS	Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah		18	100.0%

Berdasarkan data di atas terdapat 18 responden sesuai dengan Tabel 4.15, yang memberikan tanggapan terhadap setiap item kuesioner yang diberikan, dari responden tersebut, 7 siswa menjawab dengan presentase 38.9% menyatakan setuju dampak negatif aktivitas game online dan interaksi media sosial adalah kurangnya motivasi belajar siswa, 11 orang ataau 61.1% kategori cukup menyatakan dampak negatif aktivitas game online dan interaksi media sosial adalah kurangnya motivasi belajar siswa.

3) Konsentrasi saat ujian

Tabel 4.16 Kuesioner Item 13

Pilihan	Kategori Jawaban	Frekuensi	Presentase
SS	Sangat Setuju	1	5.6%
S	Setuju	5	27.8%
C	Cukup	11	61.1%
TS	Tidak Setuju	1	5.6%
STS	Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah		18	100.0%

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Berdasarkan data di atas terdapat 18 responden sesuai dengan Tabel 4.16, yang memberikan tanggapan terhadap setiap item kuesioner yang diberikan, dari responden tersebut, 1 siswa menjawab dengan presentase 5.6% menyatakan sangat setuju jika konsentrasi mereka menurun dan kurangnya fokus belajar karena dampak negatif aktivitas *game online* dan interaksi media sosial, 5 orang atau 27.8% menyatakan setuju jika konsentrasi mereka menurun dan kurangnya fokus belajar karena dampak negatif aktivitas *game online* dan interaksi media sosial, 11 orang ataau 61.1% kategori cukup menyatakan jika konsentrasi mereka menurun dan kurangnya fokus belajar karena dampak negatif aktivitas *game online* dan interaksi media sosial, 1 orang atau 5.6% menyatakan tidak setuju jika aktivitas *game online* dan interaksi media sosial berdampak jika konsentrasi mereka menurun dan fokus belajar.

4) Kedisiplinan belajar

Tabel 4.17 Kuesioner Item 14

Pilihan	Kategori Jawaban	Frekuensi	Presentase
SS	Sangat Setuju	1	5.6%
S	Setuju	5	27.8%
C	Cukup	12	66.6%
TS	Tidak Setuju	0	0%
STS	Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah		18	100.0%

Berdasarkan data di atas terdapat 18 responden sesuai dengan Tabel 4.17, yang memberikan tanggapan terhadap setiap item kuesioner yang diberikan, dari responden tersebut, 1 siswa menjawab dengan presentase 5.6% menyatakan

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

sangat setuju jika aktivitas *game online* dan interaksi media sosial berdampak negatif pada kedisiplinan belajar siswa yang menurun, 5 orang atau 27.8% menyatakan setuju jika aktivitas *game online* dan interaksi media sosial berdampak negatif pada kedisiplinan belajar siswa yang menurun, 12 orang atau 66.6% kategori cukup menyatakan jika aktivitas *game online* dan interaksi media sosial berdampak negatif pada kedisiplinan belajar siswa yang menurun.

5) Nilai ujian

Tabel 4.18 Kuesioner Item 15

Pilihan	Kategori Jawaban	Frekuensi	Presentase
SS	Sangat Setuju	4	22.2%
S	Setuju	4	22.2%
C	Cukup	8	44.4%
TS	Tidak Setuju	2	11.2%
STS	Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah		18	100.0%

Berdasarkan data di atas terdapat 18 responden sesuai dengan Tabel 4.19, yang memberikan tanggapan terhadap setiap item kuesioner yang diberikan, dari responden tersebut, 4 siswa menjawab dengan presentase 22.2% menyatakan sangat setuju jika dampak negatif aktivitas *game online* dan interaksi media sosial dapat mengurangi nilai ujian siswa , 4 orang atau 22.2% menyatakan setuju jika dampak negatif aktivitas *game online* dan interaksi media sosial dapat mengurangi nilai ujian siswa, 8 orang ataau 44.4% kategori cukup jika dampak negatif aktivitas *game online* dan interaksi media sosial dapat mengurangi nilai ujian siswa, 2 orang atau 11.2% menyatakan tidak setuju jika dampak negatif aktivitas *game online* dan

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

interaksi media sosial dapat mengurangi nilai ujian siswa.

2. Pengujian Normalitas Data

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data digunakan untuk menentukan data yang diperoleh dalam penelitian memiliki distribusi normal atau tidak. Dengan melihat Tabel dibawah ini yang telah dikerjakan melalui pengujian statistic IBM SPSS Statistics 22.

Tabel 4.19 Uji Normalitas Data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Aktivitas *Game Online*	Interaksi Media Sosial	Hasil Belajar Siswa
N		18	18	18
Normal Parameters[a,b]	Mean	17.11	17.67	17.67
	Std. Deviation	2.564	2.449	2.114
Most Extreme Differences	Absolute	.142	.168	.179
	Positive	.142	.168	.179
	Negative	-.113	-.083	-.104
Test Statistic		.142	.168	.179
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200[c,d]	.193[c]	.131[c]

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan pada Tabel di atas, data untuk variable aktivitas *Game Online*, Interaksi Media Sosial, dan Hasil Belajar memiliki nilai *Asymp. Sig*. masing-masing sebesar 0.200 untuk aktivitas *Game Online*, 0.193 untuk Interaksi Media Sosial, dan 0.131 untuk Hasil Belajar. Jika Probabilitas (Sig > 0,05, maka data berdistribus normal. Sebaliknya jika Probabilitas (sig <0,05, maka data tidak

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

berdistribusi normal). Karena nilai *Asymp*. Sig. > 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa data terdistribusi secara normal.

b. Uji Linearitas Data

1) Aktivitas *Game Online* terhadap Hasil Belajar Siswa (X1 → Y)

Pada bagian ini peneliti kembali menggunakan aplikasi IBM SPSS *Statistisc* 22 untuk menguji Linearitas Data Variabel X1 terhadap Variabel Y, apakah terdapat hubungan yang signifikan terhadap variapel tersebut, untuk lebih jelasnya perhatikan tabel dibawah;

Tabel. 4.20 Uji Linearitas Data X1 → Y

ANOVA Tabel

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar Siswa * Aktivitas *Game Online*	Between Groups	(Combined)	53.667	7	7.667	3.433	.038
		Linearity	22.966	1	22.966	10.283	.009
		Deviation from Linearity	30.700	6	5.117	2.291	.118
	Within Groups		22.333	10	2.233		
	Total		76.000	17			

Berdasarkan tabel di atas, Kriteria pengujian model regresi liner sederhana jika nilai signifikan *deviation from linereaty* > 0,05, maka terdapat hubungan linear antara variabel bebas dengan variabel terikat. Sebaliknya jika nilai signifikannya *devation from linearty* < 0,05 maka tidak terdapat hubungan liner antara variabel bebas dengan variabel terikat. Begitupun dengan nilai signifikan *linearity*, jika nilai signifikansi *linearity* < 0,05 maka menunjukan hubungan antara variabel, tapi sebaliknya jika nilai signifikan *linearity* > 0,05 maka tidak menunjukkan hubungan

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

variabel tersebut linear. Pada tabel di atas nilai signifikan pada *deviation from linearty* sebesar 0,118 maka dapat di simpulkan bahwa terdapat hubungan yang linier antara variabel bebas dengan variabel terikat karena signifikan *deviation from linearty* 0,118>0,05. Begitupun dengan nilai signifikan *linearity* < 0,05 maka dapat di simpulkan bahwa terdapat hubungan yang linier antara variabel bebas dengan variabel terikat karena signifikan *deviation from linearty* 0,009<0,05.

2) Interaksi Media Sosial terhadap Hasil Belajar (X2 → Y)

Pada bagian ini peneliti kembali menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistisc 22 untuk menguji Linearitas Data Variabel X2 terhadap Variabel Y, apakah terdapat hubungan yang signifikan terhadap variabel tersebut, untuk lebih jelasnya perhatikan tabel dibawah ini;

Tabel 4.21 Lineritas Data X2 → Y

ANOVA

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Pengaruh Aktivitas *Game Online* dan Interaksi Media Sosia Terhadap Hasil Belajar Siswa * Interaksi Media Sosial	Between Groups	(Combined)	54.750	8	6.844	2.899	.027
		Linearity	32.980	1	32.980	13.968	.005
		Deviation from Linearity	21.770	7	3.110	1.317	.342
	Within Groups		21.250	9	2.361		
	Total		76.000	17			

Berdasarkan tabel di atas, Kriteria pengujian model regresi liner sederhana jika nilai signifikan *deviation from linereaty* > 0,05, maka terdapat hubungan linear antara variabel bebas dengan variabel terikat. Sebaliknya jika nilai signifikannya

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

devation from linearty < 0,05 maka tidak terdapat hubungan liner antara variabel bebas dengan variabel terikat. Begitupun dengan nilai signifikan *linearity*, jika nilai signifikansi *linearity* < 0,05 maka menunjukan hubungan antara variabel, tapi sebaliknya jika nilai signifikan linearity > 0,05 maka tidak menunjukkan hubungan variabel tersebut linear. Pada tabel di atas nilai signifikan pada *deviation from linearty* sebesar 0,342 maka dapat di simpulkan bahwa terdapat hubungan yang linier antara variabel bebas dengan variabel terikat karena signifikan *deviation from linearty* 0,342>0,05. Begitupun dengan nilai signifikan *linearity* < 0,05 maka dapat di simpulkan bahwa terdapat hubungan yang linier antara variabel bebas dengan variabel terikat karena signifikan *deviation from linearty* 0,005<0,05.

e. Uji Signifikan Koefisien Korelasi

Uji signifikansi koefisien korelasi digunakan untuk menentukan ada tidaknya hubungan, kekuatan hubungan, dan signifikansi hubungan antara variabel-variabel yang dianalisis. Uji ini dilakukan berdasarkan tabel *Correlations* pada perangkat lunak SPSS. Adapun kriteria pengujian adalah sebagai berikut: dua variabel dikatakan berhubungan jika nilai koefisien Pearson > 0.5 atau nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) ≤ α (tingkat signifikansi, biasanya 5%).

Berikut adalah hipotesis statistik yang digunakan dalam pengujian:

- H_0 : rxy = 0, yang berarti tidak ada hubungan signifikan antara variabel X dan Y.
- H_1: rxy ≠ 0, yang berarti terdapat hubungan signifikan antara variabel X dan Y.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Tabel 4.22 Uji Koefisiean Korelasi

Correlations

		Game Onlkine	Interaksi Media Sosial	Hasil Belajar SIswa
Aktivitas *Game Onlkine*	Pearson Correlation	1	.755**	.550*
	Sig. (2-tailed)		.000	.018
	N	18	18	18
Interaksi Media Sosial	Pearson Correlation	.755**	1	.659**
	Sig. (2-tailed)	.000		.003
	N	18	18	18
Hasil Belajar Siswa	Pearson Correlation	.550*	.659**	1
	Sig. (2-tailed)	.018	.003	
	N	18	18	18

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

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

Setelah dilakukan uji signifikansi koefisien korelasi, diperoleh hasil sebagai berikut:

1) Hubungan antara Aktivitas *Game Online* (X1) dan Hasil Belajar (Y):
   - Nilai koefisien korelasi (r) = 0.550, dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) = 0.018 (< 0.05).
   - Hal ini menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara variabel *Game Online* dan Hasil Belajar. Semakin tinggi aktivitas *Game Online*, semakin tinggi pula pengaruh terhadap hasil belajar siswa.
2) Hubungan antara Interaksi Media Sosial (X2) dan Hasil Belajar (Y):
   - Nilai koefisien korelasi (r) = 0.659, dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) = 0.003 (< 0.05).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

- Ini menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara Interaksi Media Sosial dan Hasil Belajar. Hubungan ini lebih kuat dibandingkan dengan hubungan Aktivitas *Game Online* terhadap Hasil Belajar.

3) Hubungan antara Aktivitas *Game Online* (X1) dan Interaksi Media Sosial (X2) Terhadap Hasil Belajar Siswa (Y)

- Nilai koefisien korelasi (r) = 1, dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) = 0.000 (< 0.01).
- Hasil ini menunjukkan adanya hubungan positif yang sangat signifikan antara aktivitas *Game Online* dan Interaksi Media Sosial terhadap Hasil Belajar Siswa. Hubungan ini tergolong kuat, menunjukkan bahwa ketiga variabel saling memengaruhi dengan signifikan.

Tabel 4.23 Pemberian Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat Kuat

3. Pengujian Hipotesis

Pada bagian ini dilakukan uji hipotesi untuk mengungkap temuan pada penelitian ini apakah sesuai dengan hipotesis awal yang telah ditentukan.

a. Pengujian Hipotesis Deskriftif

1) Pengaruh Aktivitas *Game Online* terhadap Hasil belajar Siswa

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Hipotesis deskriftif pada pengaruh game online terhada hasil belajar siswa yang diajukan pada penelitian ini adalah:

$H_o : \mu o \leq 60\%$

$H_1 : \mu o > 60\%$

Hipotesis deskriftif ini diuji menggunakan uji-t satu sampel dengan bantuan *software* IBM SPSS *Statistics* 22. Dengan hasil pengujian dibawah ini;

Tabel 4.24 Uji Hipotesis Pengaruh Aktivitas Game Online

One-Sample Test

	Test Value = 308					
					95% Confidence Interval of the Difference	
	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Lower	Upper
Pengaruh Aktivitas *Game Online*	-481.294	17	.000	-290.889	-292.16	-289.61

Berdasarkan hasil tabel di atas, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) = 0,000, lebih kecil dari 0,05 jadi H_1 diterima dan H_0 ditolak. Artinya hasil pengujian hipotesis ini menyatakan bahwa aktivitas *game online* berpengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa dimana ($\mu o > 60\%$).

Skor Variabel pengaruh aktivitas *game online* adalah 308. Sementara itu, skor ideal untuk pengaruh aktivitas *game online* adalah 5 x 5 x 18 = 480 (5 = skor tertinggi tiap item pernyataan, 5 = banyaknya jumlah pernyataan, dan 18 = jumlah responden). Dengan demikian skor variabel adalah 308 : 450 = 0,68 atau 68%. Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh negatif pada aktivitas *game online* terhadap hasil belajar siswa termasuk pada kategori tinggi, yaitu 68%.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Tabel 4.25 Kriteria Pengaruh Aktivitas *Game Online*

Presentase	Kategori
0% - 20%	Sangat Tidak Baik
21% - 40%	Tidak Baik
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

2) Pengaruh Interaksi Media Sosial terhadap Hasil Belajar Siswa

Hipotesis deskriftif pada pengaruh interaksi media sosial terhada hasil belajar siswa yang diajukan pada penelitian ini adalah:

$H_o : \mu o \leq 60\%$

$H_1 : \mu o > 60\%$

Hipotesis deskriftif ini diuji menggunakan uji-t satu sampel dengan bantuan *software* IBM SPSS *Statistics* 22. Dengan hasil pengujian dibawah ini;

Tabel 4.26 Pengaruh Interaksi Media Sosial

One-Sample Test

	Test Value = 318					
					95% Confidence Interval of the Difference	
	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Lower	Upper
Interaksi Media Sosial	-520.193	17	.000	-300.333	-301.55	-299.12

Berdasarkan hasil tabel di atas, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) = 0,000, lebih kecil dari 0,05 jadi H_1 diterima dan H_0 ditolak. Artinya hasil pengujian hipotesis ini

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

menyatakan bahwa aktivitas interaksi media sosial berpengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa dimana (μo > 60%).

Skor Variabel pengaruh interaksi media sosial adalah 318. Sementara itu, skor ideal untuk pengaruh game online adalah 5 x 5 x 18 = 480 (5 = skor tertinggi tiap item pernyataan, 5 = banyaknya jumlah pernyataan, dan 18 = jumlah responden). Dengan demikian skor variabel adalah 318 : 450 = 0,706 atau 71%. Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh negatif interaksi media sosial terhadap hasil belajar siswa termasuk pada kategori tinggi, yaitu 71%.

Tabel 4.27 Kriteria Pengaruh Interaksi Media Sosial

Presentase	Kategori
0% - 20%	Sangat Tidak Baik
21% - 40%	Tidak Baik
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

3) Hasil Belajar Siswa

Hipotesis deskriftif pada hasil belajar siswa yang diajukan pada penelitian ini adalah:

H_o : μo ≤ 60%

H_1 : μo > 60%

Hipotesis deskriftif ini diuji menggunakan uji-t satu sampel dengan bantuan *software* IBM SPSS *Statistics* 22. Dengan hasil pengujian dibawah ini;

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Tabel 4.28 Pengaruh Aktivitas Game Online dan Interaksi Media Sosial terhadap Hasil Belajar Siswa One-Sample Test

	Test Value = 318					
					95% Confidence Interval of the Difference	
	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	-602.639	17	.000	-300.333	-301.38	-299.28

Berdasarkan hasil tabel di atas, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) = 0,000, lebih kecil dari 0,05 jadi H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya hasil pengujian hipotesis ini menyatakan bahwa pengaruh aktivitas *game online* dan interaksi media sosial terhadap hasil belajar siswa dimana ($\mu o > 60\%$).

Skor Variabel pengaruh interaksi media sosial adalah 318. Sementara itu, skor ideal untuk pengaruh aktivitas *game online* adalah 5 x 5 x 18 = 480 (5 = skor tertinggi tiap item pernyataan, 5 = banyaknya jumlah pernyataan, dan 18 = jumlah responden). Dengan demikian skor variabel adalah 318 : 450 = 0,706 atau 71%. Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh negatif aktivitas *game online* dan interaksi media sosial terhadap hasil belajar siswa termasuk pada kategori tinggi, yaitu 71%.

Tabel 4.29 Kriteria Pengaruh Kedua Variabel Terhadap Varibael Y

Presentase	Kategori
0% - 20%	Sangat Tidak Baik
21% - 40%	Tidak Baik
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

b. Pengujian Hipotesis Asosiatif

1) Pengaruh Aktivitas *Game Online* dan Interaksi Media Sosial terhadap Hasil Belajar Siswa

Hipotesis asoaitif dilakukan pada penelitian ini ialah seberapa besar pengaruh yang signifikan antara aktivitas *game online* dan iteraksi media sosial berpengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa (H_1): Terdapat pengaruh signifikan antara aktivitas *game online* berpengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa dalam konteks pembelajaran IPS Kelas VIII.2 di SMP Negeri 6 Parepare. Adapun hipotesis statistiknya sebagai berikut ;

$H_0 : \beta = 0$

$H_1 : \beta \neq 0$

Hipotesis akan diuji menggunakan uji F dengan bantuan IBM SPSS *statistics* 22. Adapun hasi pengujiannya bisa dilihat pada tabel berikut;

Tabel 4.30 Uji F

ANOVA[a]

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	33.460	2	16.730	5.899	.013[b]
	Residual	42.540	15	2.836		
	Total	76.000	17			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar SIswa

b. Predictors: (Constant), Interaksi Sosial Media, Aktivitas Game Online

Berdasarkan pada tabel di atas, diperoleh nilai F-value = 5.899 dengan nilai signifikansi (Sig.) = 0.013. Karena nilai Sig. < 0.05, ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, Artinya, aktivitas *game online* dan interaksi media sosial

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

berpengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa kelas VIII.2 dalam konteks pembelajaran IPS di SMPN 6 Parepare.

Setelah diketahui hubungan pengaruh negatif aktivitas *game online* dan interaksi sosial pada hasil belajar siswa, maka dilakukan analisis regresi sederhana guna mengevaluasi pengaruh antara variabel X1, X2 terhadap Y. Persamaan regresi linear berganda dengan terlebih dahulu mengambil data yang diperlukan sebagaimana pada tabel *coefficients* berikut;

Tabel 4.31 Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	7.307	3.069		5.381	.031
	Aktivitas Game Online	.753	.172	.550	2.632	.013
	Interaksi Sosial Media	.829	.169	.659	3.502	.003

a. Dependent Variable: Hasil Belajar SIswa

Berdasarkan tabel di atas, diperolah nilai α = 2.978, β1 = 0.753 dan β2 = 0.829. Apabila disubtitusi ke dalam persamaan Y = *a* + βX1 + βX2 , maka hasilnya sebagai berikut;

$$Y = 2.978 + 0.753 + 0.829$$

Persamaan regresi linear berganda di atas dapat digambarkan sebagai berikut:

a. *a* = 3.069 memiliki nilai ini yang menunjukkan adanya pengaruh yang kuat terhadap variabel X1.

b. β1 = 0.753 merupakan nilai koefosien regresi variabel X1 terhadap Y.

c. β2 = 0.829 merupakan nilai koefosien regresi variabel X2 terhadap Y.

Untuk mengetahui kontribusi yang diberikan oleh variabel X1, X2 terhadap

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Y penggunaan rumus koefisien determinasi dengan berdasarkan pada tabel berikut;

Tabel 4.32 Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.791[a]	.609	.479	1.684

a. Predictors: (Constant), Interaksi Sosial Media, Aktivitas *Game Online*

Berdasarkan tabel di atas, terlihat nilai r square atau r^2 adalah 0,609. Kemudian disubtitusi ke dalam rumus keofisien determinasi (KD) = (r^2 x 100)% maka koefisien determinasinya sebesar 60%. Hal ini berarti hasil belajar siswa kelas VIII.2 di SMPN 6 Parepare selaku variabel Y dipengaruhi sebanyak 60% oleh *game online* (variabel X1).

Tabel 4.33 Pedoman Untuk Interprestasi Terhadap Koefisien

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Berdasarkan tabel pedoman interpretasi koefisien korelasi diatas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas *game online* dan interaksi media sosial berpengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa kelas VIII.2 dalam konteks pembelajara IPS di SMPN 6 Parepare, hal ini dipengaruhi oleh hasil interpretasi koefisien yang kuat yaitu sebesar 60%. Sementara itu, hasil belajar siswa sebagian besar dipengaruhi oleh

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

faktor lain di luar variabel yang diteliti dalam penelitian ini.

B. Pembahasan

1. Pengaruh Aktivitas *Game Online* terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS di SMP Negeri 6 Parepare

Berdasarkan hasil penelitan yang telah dilakukan terhadap mata pelajaran IPS di SMPN 6 Parepare mengenai pengaruh aktivitas *game online* terhadap hasil belajar siswa dengan responden 18 dengan menggunakan instrumen skala likert yang terdiri dari 15 pertanyaan dan diantaranya 5 pertanyaan untuk pengaruh aktivitas *game online*, maka diperoleh maksimum dari analisis yaitu 68% dengan kategori baik. Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh negatif pada aktivitas *game online* terhadap hasil belajar siswa termasuk pada kategori tinggi, yaitu 68%.

Penelitian yang dilakukan terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMPN 6 Parepare bertujuan untuk menganalisis pengaruh aktivitas *game online* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini melibatkan 18 responden dengan menggunakan instrumen skala Likert yang terdiri dari 15 pertanyaan, di mana 5 pertanyaan di antaranya secara khusus mengukur pengaruh aktivitas game online. Hasil analisis menunjukkan bahwa pengaruh aktivitas *game online* terhadap hasil belajar siswa berada pada tingkat maksimum sebesar 68%, yang termasuk dalam kategori baik.

Namun, meskipun hasil tersebut berada pada kategori baik, pengaruh aktivitas *game online* terhadap hasil belajar siswa cenderung menunjukkan dampak

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

negatif yang signifikan. Dengan kategori tinggi mencapai 68%, dapat disimpulkan bahwa aktivitas *game online* memengaruhi konsentrasi dan pencapaian akademik siswa secara negatif. Hal ini menunjukkan pentingnya pengawasan terhadap penggunaan waktu siswa dalam bermain *game online* agar tidak mengganggu proses belajar mereka.

Aktivitas bermain *game online* dapat memberikan dampak negatif terhadap hasil belajar peserta didik. Kecanduan bermain *game online* sering kali mengalihkan perhatian siswa dari kewajiban belajar, mengurangi waktu yang seharusnya digunakan untuk menyelesaikan tugas sekolah, dan menurunkan motivasi untuk mencapai prestasi akademik. Selain itu, kebiasaan ini dapat memengaruhi konsentrasi siswa selama pembelajaran di kelas, menyebabkan mereka kesulitan memahami materi pelajaran. Jika tidak dikelola dengan baik, aktivitas bermain game online juga dapat memicu gangguan pola tidur, kelelahan, dan perilaku malas yang semakin memperburuk hasil belajar mereka.

Salah satu penelitian penelitan yang dapat mendukung penelitian ini tentang pengaruh buruk aktivitas *game online* terhadap pembelajaran adalah Komang. S. dkk, yang menyatakan bahwa keterlibatan yang berlebihan dalam *game online* dapat mengurangi minat dan motivasi siswa untuk belajar. Hal ini disebabkan oleh waktu dan energi yang lebih banyak dihabiskan untuk bermain game dibandingkan dengan kegiatan belajar.[50] Hal ini memicu kecanduan *game online* sehingga seringkali mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi selama proses pembelajaran di kelas,

[50]Komang. S. dkk. *"Pengaruh Negatif Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMKN 1 Narmada"*. CIVICUS. 2020

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

yang berdampak negatif pada pemahaman materi dan hasil belajar mereka.

Kecanduan aktivitas *game online* dapat menyebabkan perubahan perilaku, seperti menjadi malas, kurang disiplin, dan cenderung mengabaikan tugas-tugas sekolah. Perubahan ini berkontribusi pada menurunnya kualitas hasil belajar siswa, karena mereka lebih memprioritaskan waktu untuk bermain dibandingkan belajar atau mengerjakan tugas[51]. Selain itu, ketergantungan pada aktitas *game online* juga dapat memicu kurangnya rasa tanggung jawab dan kemampuan manajemen waktu, yang berdampak negatif pada pencapaian akademik. Dalam jangka panjang, perilaku ini tidak hanya memengaruhi hasil belajar tetapi juga membentuk kebiasaan buruk yang sulit diubah, sehingga berdampak pada perkembangan karakter dan masa depan siswa.

Aktivitas *game online* sering dimainkan hingga larut malam, yang mengakibatkan gangguan pada pola tidur siswa. Tidur yang tidak cukup dapat menyebabkan kelelahan, yang pada gilirannya mempengaruhi daya ingat, konsentrasi, dan kemampuan belajar[52]. Penurunan kualitas tidur ini sangat berdampak pada hasil belajar, karena otak memerlukan waktu tidur untuk memproses informasi yang dipelajari. Selain itu, kurang tidur juga dapat mempengaruhi kemampuan siswa dalam mengatur emosi dan meningkatkan stres, yang lebih lanjut dapat mengganggu proses pembelajaran. Akibatnya, siswa yang tidak cukup tidur cenderung mengalami penurunan motivasi untuk belajar, kesulitan dalam memahami

[51]Aji. P. dkk. *"Dampak Permainan Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar"*. Jurnal Educatio. 2023

[52]Yusufroni Zendrato. "Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa". EDUCATIVO: JURNAL PENDIDIKAN. 2022

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

materi pelajaran, dan cenderung lebih mudah merasa frustrasi saat menghadapi tugas akademik yang menantang. Kondisi ini memperburuk hasil belajar mereka, karena otak yang lelah tidak dapat berfungsi secara optimal dalam menerima dan menyimpan informasi baru.

Pada kondisi seperti ini, guru sangat berperang penting dalam memusatkan perhatian siswa ketika proses pembelajaran IPS berlangsung, karena dengan adanya *smarthphone* yang dibawah oleh siswa ke sekolah dapat memicu konsentrasi belajar siswa terdistraksi karena rasa ingin bermain *game* selalu ada karena efek kecanduan. Oleh karena itu guru harus dapat memusatkan perhatian siswa pada saat jam pembelajaran berlangsung dengan cara menggunakan media yang menarik atau metode *game* edukasi sehingga siswa dapat berkonsentrasi dan *fun* pada saat proses pembelajaran.

2. Pengaruh Aktivitas Interaksi Media Sosial terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS di SMP Negeri 6 Parepare

Berdasarkan hasil penelitan yang telah dilakukan terhadap mata pelajaran IPS di SMPN 6 Parepare mengenai pengaruh aktivitas interaksi media sosial terhadap hasil belajar siswa dengan responden 18 dengan menggunakan instrumen skala likert yang terdiri dari 15 pertanyaan dan diantaranya 5 pertanyaan untuk pengaruh interaksi media sosial , maka diperoleh maksimum dari analisis yaitu 71% dengan kategori baik. Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh negatif interaksi media sosial terhadap hasil belajar siswa termasuk pada kategori tinggi, yaitu 71%.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Pengaruh negatif ini menunjukkan bahwa interaksi yang berlebihan di media sosial dapat mengganggu konsentrasi siswa dalam memahami materi pelajaran dan menyelesaikan tugas-tugas akademik. Aktivitas seperti *scrolling* tanpa tujuan, keterlibatan dalam percakapan yang tidak relevan, atau konsumsi konten yang kurang mendukung proses belajar menjadi faktor yang dapat menurunkan efektivitas belajar siswa. Dengan kategori tinggi sebesar 71%, hasil ini menekankan pentingnya pengelolaan waktu dan pembatasan penggunaan media sosial selama jam belajar.

Selain itu, hasil penelitian ini memberikan gambaran tentang perlunya perhatian khusus dari pihak sekolah, guru, dan orang tua untuk membantu siswa mengatur pola penggunaan media sosial. Pendekatan seperti memberikan edukasi tentang penggunaan media sosial yang sehat, membimbing siswa untuk memanfaatkan media sosial sebagai alat pendukung pembelajaran, serta menciptakan kebiasaan belajar yang terstruktur dapat menjadi solusi efektif. Dengan cara ini, dampak negatif dari interaksi media sosial dapat diminimalkan, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat secara signifikan.

Penggunaan media sosial dapat memiliki pengaruh buruk pada hasil belajar siswa, terutama jika digunakan secara berlebihan atau tidak terkendali. Hal ini dapat mengganggu konsentrasi mereka dalam mengikuti pelajaran, karena media sosial sering kali menjadi sumber distraksi yang menarik perhatian. Selain itu, kebiasaan menghabiskan waktu yang terlalu lama di platform media sosial dapat mengurangi waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar, mengerjakan tugas, atau tidur yang cukup. Dampak jangka panjangnya bisa mencakup penurunan performa akademik,

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

karena kurangnya fokus dan kualitas waktu yang dihabiskan untuk kegiatan yang produktif.

Penggunaan media sosial yang berlebihan dapat membuat siswa merasa bosan dan apatis terhadap belajar, yang berakhir dengan penurunan prestasi akademik.[53] Ketika siswa lebih sering terlibat dalam kegiatan di media sosial, mereka cenderung kehilangan minat terhadap materi pelajaran dan merasa tidak termotivasi untuk mempelajarinya lebih dalam. Kondisi ini dapat memperburuk kualitas pembelajaran mereka, karena siswa lebih fokus pada hiburan instan daripada perkembangan akademik yang berkelanjutan. Akibatnya, keterampilan kognitif dan pemahaman yang seharusnya berkembang dengan baik, menjadi terhambat, dan berdampak pada hasil belajar dan nilai serta pencapaian mereka di sekolah.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, tampak bahwa penggunaan media sosial yang tidak terkendali dapat memiliki dampak negatif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penting bagi orang tua, guru, dan siswa sendiri untuk mengelola waktu dan interaksi dengan media sosial secara bijak guna meminimalkan dampak negatif tersebut.

Salah satu cara yang dapat guru IPS lakukan dalam proses pembelajaran agar siswa tidak mudah terdistraksi oleh media sosial adalah memanfaatkan media sosial itu sendiri sebagai sumber media pembelajaran, dengan menggunakan media sosial sebagai salah satu sumber media pembelajaran dapat membuat daya tarik siswa karena intensitas meraka dalam berinteraksi pada media sosial sangat lah

[53]Diki Wahyudi. dkk. "Dampak Media Sosial Terhadap Pendidikan Di Indonesia". Jurnal Kajian Ilmiah Interdisiplinier. 2024

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

tinggi. Dengan menggunakan media sosial dalam pembelajaran IPS, seperti contohnya mencari berita pada sosial media tentang geografi yang yang biasanya sangat bertebaran pada media sosial manapun.

3. Pengaruh Aktivitas *Game Online* dan Interaksi Media Sosial terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS di SMP Negeri 6 Parepare

Berdasarkan hasil penelitan yang telah dilakukan terhadap mata pelajaran IPS di SMPN 6 Parepare mengenai pengaruh aktivitas *game online* dan interaksi media sosial terhadap hasil belajar siswa dengan responden 18 dengan menggunakan instrumen skala likert yang terdiri dari 15 pertanyaan dan diantaranya 5 pertanyaan untuk pengaruh interaksi media sosial , maka diperoleh maksimum dari analisis yaitu 71% dengan kategori baik. Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh negatif aktivitas *game online* dan interaksi media sosial terhadap hasil belajar siswa termasuk pada kategori tinggi, yaitu 71%.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh negatif aktivitas *game online* dan interaksi media sosial terhadap hasil belajar IPS di kelas VIII.2 dapat dikategorikan tinggi, dengan angka 71%. Dampak tersebut terlihat dari penurunan konsentrasi dan waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar, beralih ke aktivitas yang tidak produktif seperti bermain aktivitas *game online* dan menggunakan media sosial. Hal ini mengarah pada penurunan prestasi akademik siswa, yang menunjukkan perlunya perhatian lebih dalam mengelola penggunaan media digital di kalangan siswa.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Salah satu teori yang mendukung penelitian ini adalah Teori Ketergantungan Media (*Media Dependency Theory*) dikembangkan oleh Sandra Ball-Rokeach dan Melvin DeFleur pada tahun 1976 untuk menjelaskan hubungan antara individu dan media, serta bagaimana ketergantungan pada media dapat mempengaruhi sikap dan perilaku seseorang.[54]

Teori ini menjelaskan bahwa media memiliki kekuatan untuk mempengaruhi pemikiran dan tindakan seseorang, terutama ketika individu merasa sangat bergantung pada media untuk memperoleh informasi yang mereka butuhkan. Dalam konteks siswa yang sering terlibat dalam *game online*, ketergantungan pada aktivitas tersebut dapat mengurangi waktu yang seharusnya digunakan untuk kegiatan belajar. Ketika siswa lebih banyak menghabiskan waktu di media sosial atau bermain *game*, mereka menjadi kurang fokus pada studi akademik dan mengalami penurunan dalam konsentrasi dan kualitas belajar mereka.

Teori lainnya berasal dari Teori Penggunaan dan Kepuasan (*Uses and Gratifications Theory*) dikembangkan oleh Elihu Katz**,** Jay G. Blumler**,** dan Michael Gurevitch pada tahun 1973 untuk memahami bagaimana individu secara aktif memilih dan menggunakan media untuk memenuhi kebutuhan dan tujuan tertentu. Teori ini berfokus pada peran aktif audiens dalam memilih media yang mereka konsumsi dan bagaimana media tersebut memberikan gratifikasi atau pemenuhan

[54] Ball-Rokeach, S. J., & DeFleur, M. L. "A dependency model of mass-media effects." *Communication Research.* 1976

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

kebutuhan. Kebutuhan ini bisa berupa informasi, hiburan, interaksi sosial, atau pelarian dari rutinitas sehari-hari.[55]

Namun, aktivitas *game online* dan interaksi media sosial berlebihan dengan mempengaruhi hasil belajar siswa secara negatif. Ketika siswa menghabiskan waktu lebih banyak untuk bersosialisasi atau mencari hiburan di media sosial, dan aktivitas bermain *game online*, mereka cenderung mengurangi waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar atau mengerjakan tugas sekolah. Dengan demikian, meskipun media sosial memberikan gratifikasi yang penting bagi siswa, penggunaan yang tidak terkendali atau berlebihan dapat mengganggu konsentrasi dan motivasi mereka dalam belajar, yang pada gilirannya dapat memengaruhi prestasi akademik mereka.

[55]Katz, E., Blumler, J. G., & Gurevitch, M. "Uses and gratifications research." *Public Opinion Quarterly*. 1973

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari analisis data yang telah dilakukan dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya mengenai Pengaruh Aktivitas *Game Online* dan Interaksi Media Sosial Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Konteks Pembelajaran IPS di SMPN 6 Parepare. Maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap pengaruh aktivitas *game online* terhadap hasil belajar siswa dalam konteks pembelajaran IPS di SMPN 6 Parepare, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, yang menunjukkan bahwa Ha diterima dan H0 ditolak. Artinya, aktivitas game online berpengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa dengan skor variabel pengaruh game online sebesar 68%, yang menunjukkan pengaruh yang signifikan. Aktivitas ini mengalihkan perhatian siswa dari kewajiban belajar, mengurangi waktu untuk menyelesaikan tugas sekolah, serta menurunkan motivasi dan konsentrasi selama pembelajaran. Dampak buruk ini juga diperburuk dengan gangguan pola tidur yang disebabkan oleh kebiasaan bermain game hingga larut malam, yang mengurangi kualitas tidur, mempengaruhi daya ingat, dan mengganggu kemampuan belajar siswa. Oleh karena itu, peran guru sangat penting dalam memusatkan perhatian siswa

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

selama proses pembelajaran, dengan menggunakan media atau metode yang menarik seperti game edukasi, untuk membantu siswa tetap fokus dan terlibat aktif dalam pembelajaran.

2. Berdasarkan penelitian di SMPN 6 Parepare, ditemukan bahwa interaksi media sosial memiliki pengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa diperoleh Skor Variabel pengaruh interaksi media sosial adalah 318. Sementara itu, skor ideal untuk pengaruh game online adalah 5 x 5 x 18 = 480 (5 = skor tertinggi tiap item pernyataan, 5 = banyaknya jumlah pernyataan, dan 18 = jumlah responden). Dengan demikian skor variabel adalah 318 : 450 = 0,706 atau 71%. Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh negative interaksi media sosial terhadap hasil belajar siswa termasuk pada kategori tinggi, yaitu 71%. Aktivitas ini mengalihkan perhatian siswa dari kewajiban belajar, mengurangi waktu untuk tugas, serta menurunkan motivasi dan konsentrasi dalam pembelajaran. Kecanduan media sosial juga mengganggu pola tidur, menyebabkan kelelahan, dan menurunkan kualitas belajar, yang berdampak pada pemahaman materi dan motivasi akademik. Selain itu, perubahan perilaku seperti kurang disiplin dan ketergantungan pada media sosial memengaruhi manajemen waktu dan pencapaian akademik. Oleh karena itu, guru perlu memusatkan perhatian siswa dengan menggunakan media menarik atau metode edukatif untuk meningkatkan fokus dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

3. Berdasarkan penelitian, ditemukan bahwa aktivitas *game online* dan interaksi media sosial memiliki pengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa pada konteks pembelajaran IPS di SMPN 6 Parepare diperoleh Skor Variabel pengaruh interaksi media sosial adalah 318. Sementara itu, skor ideal untuk pengaruh game online adalah 5 x 5 x 18 = 480 (5 = skor tertinggi tiap item pernyataan, 5 = banyaknya jumlah pernyataan, dan 18 = jumlah responden). Dengan demikian skor variabel adalah 318 : 450 = 0,706 atau 71%. Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh negatif interaksi media sosial terhadap hasil belajar siswa termasuk pada kategori tinggi, yaitu 71%. Aktivitas ini mengalihkan perhatian siswa dari belajar, mengurangi waktu untuk tugas, dan menurunkan konsentrasi serta motivasi mereka. Teori Ketergantungan Media menjelaskan bahwa ketergantungan pada media dapat mempengaruhi perilaku dan prestasi siswa, sementara Teori Penggunaan dan Kepuasan menunjukkan bahwa meskipun media sosial memberikan gratifikasi, penggunaan berlebihan dapat mengganggu konsentrasi dan kualitas belajar, yang berdampak pada penurunan prestasi akademik siswa..

B. Saran

Dari kesimpulan yang ada di atas, maka penulis memberikan saran yang berhubungan dengan aktivitas *game online* dan interaksi media sosial terhadap hasil belajar:

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

1. Bagi SMP Negeri 6 Kota Parepare

   Diharapkan bagi pihak manajemen SMP Negeri 6 Kota Parepare agar bisa memberikan perhatian lebih dan edukasi yang baik bagi siswa yang aktif bermain game dan bermedia sosial dan diberikan kolaborasi sistem pembelajaran me nggunakan ilustrasi game dan media sosial.

2. Bagi peneliti selanjutnya

   Diharapkan bagi peneliti kedepannya menggunakan variabel independen dan dependen selain Aktivitas *game online* dan Interaksi media sosial serta dapat meneliti dengan jumlah populasi dan sampel yang lebih besar.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an Al-Karim.

Akbar, Muhammad. *"Pengaruh Electronic Word of Mouth Terhadap Keputusan Pembelian"*. Skripsi. Malang: Universitas Brawijaya. 2017

Ali, Zulfikar *et.al., "Pengaruh Dari Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga Tagun Ajaran 2018/2019".* Jurnal Genta Mulia X. 2019

Amran, Ali. *et.al., "Kecanduan Game Online Mobile Legends Dan Emosi Siswa SMAN 3 Batusangkar".* Jurnal Patriot. 2020

Andriani, Rike. *"Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa".* Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran. 2019

Ariantoro, Tri Rizqi. *"Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar".* Jurnal Teknik Informatika Musirawas. 2019

Ball-Rokeach, S. J., & DeFleur, M. L. "*A dependency model of mass-media effects*". Communication Research. 1976

Desprianti. *"Hubungan Bermain Game Mobile Legend Dengan Kesehatan Mental Siswa di SMAN 8 Kota Jambi"*. Skripsi. Jambi: Universitas Jambi. 2024

Fadli, Muhammad Rijal. *"Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif".* Jurnal Humanika. 2021

Fadli,Y.B. *"Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Sikap Sosial Pada Mahasiswa PAI FIS UNJ"*. Skripsi. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2021.

Fausiah, Nurlan. *"Metodologi Penelitian Kuantitaf"*. CV. Pilar Nusantara, 2019

Habibi, Nanang Masrur. *"Dampak Negatif Online Game Terhadap Remaja".* Jurnal Bikotetik . 2022

Hapiyansyah, Mohammad. *"Dampak Negatif Permainan Game Online Terhadap Remaja : The Negative Impact of Online Gaming on Adolescents".* Jurnal Prosiding Saintek. 2023

Irawan, Sapto. *"Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik".* Jurnal Konseling Gusjigang. 2021

Katz, E., Blumler, J. G., & Gurevitch, M. *"Uses and gratifications researc***."**. Public Opinion Quarterly. 1973

Kurniawan, Drajat Edy. *"Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap*

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta". Jurnal Koseling Gusjigang . 2021

Kustiawan, Andri. "*Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan"*. AE Media Grafika. 2019

Kusumawati, Ni Made. "*Optimalisasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Berbantuan Lembar Kerja Siswa (LKS) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Dalam Mata Pelajaran Matematika"*. Journal of Education Action Research. 2021

Komang. S. dkk. *"Pengaruh Negatif Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMKN 1 Narmada"*. CIVICUS. 2020

Laksono, Puji. *"Kuasa Media Dalam Komunikasi Massa".* Jurnal Al-Tsiqoh. 2019

Masya, Hardiansyah. *"Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016".* Jurnal Bimbingan dan Konseling 2020.

M, Sheldon. *"Introductory Statistics"*. Nikki Levy. 2017

Nasution, Hamni Fadlilah. *"Instrumen Penelitian dan Urgensinya Dalam Penelitian Kuantitatif".* Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Keislaman. 2023

Noor, J. "*Metodologi Penelitian"*. Kencana Prenada Media Group. 2011

Novita, Yeri. *"Hubungan Kecerdasan Emosional Dengan Hasil Belajar Biologi Pada Siswa Kelas VII SMPN 21 Batam".* Jurnal Simbiosa. 2020

Nur, Mutiah Lailan. *"Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecenderungan Kecanduan Game Online Pada Siswa di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan"*. Skripsi. Medan: Universitas Medan Area. 2022

Nur, Sayidah. *"Metodologi Penelitian Disertai Dengan Contoh Penerapannya Dalam Penelitian"*. Zifatama Jawara. 2018

Prasetyo, Aji. *"Dampak Permainan Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar".* Jurnal Education. 2023

Pujiono, Andrias. *"Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi Z".* Journal of Christian Education . 2021

Puspitarini, Dinda. *"Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Promosi".* Jurnal Common. 2019

Putri, Riska. *"Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Remaja".* Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora . 2021

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Rachman, Arif. *"Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D"*. Saba Jaya Publisher. 2024

Rahmani, Thea. "*Penggunaan Media Sosial Sebagai Penguasaan Dasar-Dasar Fotografi Ponse"l.* Skripsi. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2016

Rahmat, Pupu Saeful. "*Psikologi Pendidikan"*. PT Bumi Aksara. 2018

Rifai, M. *"Kurikulum Berbasis Kompetensi (Konsep Dan Implementasi)".* Research and Tought Elementary School of Islam Journal. 2020

Riinawati. "*Pengantar Evaluasi Pendidikan*. *Pengantar Evaluasi Pendidikan"*. Thema Publishing. 2021

Riski, Abdul Rahman. *"Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Masyarakat Dalam Membayar Zakat Pertanian di Dusun Aeksah".* Journal of Islamic Social Finance Management. 2022

Rizaldy, M. Hilal. "*Pengaruh Persepsi Kecanduan Game Online dan Dampak Penggunaan Media Sosial Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X di MAN 3 Magetan Tahun Ajaran 2021/2022"*. Skripsi. Ponorogo: Institut Agama Islam Ponorogo. 2022

SA, Romli. "*Studi Perbandingan Ushul Fiqh"*. Kencana. 2021

Safitri, Salsabilla Senja. *"Game Online Dan Pengaruh Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta."* Jurnal Edumaspul. 2020

Salmiah, Mia. *"Pengaruh Adversity Quotient Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonimo di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Siak Hulu".* Jurnal Perspektif Pendidikan dan Keguruan. 2021

Santrock, John W. "*Life Span Development, Perkembangan Masa Hidup"*. Erlangg. 2002

Siyoto, Sandu . "*Dasar Metodologi Penelitian"*. Literasi Media Publishing. 2015

Supradono, Bambang. *"Peran Sosial Media Untuk Manajemen Hubungan Dengan Pelanggan Pada Layanan E-Commerce".* Value Added: Majalah Ekonomi dan Bisnis. 2011

Suratman, Asep. *"Pembelajaran Berbasis TIK Terhadap Hasil Belajar Matematika Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa".* Jurnal Analisa. 2019

Tim Penyusun. "*Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah IAIN Parepare"*. Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press. 2023

Utami, Ni Putu. *"Sosialisasi Dampak Game Online Terhadap Anak-Anak".* Jurnal

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Masyarakat Berdaya Dan Inovasi. 2020

Wahyudi. D. *"Dampak Media Sosial Terhadap Pendidikan Di Indonesia"*. Jurnal Kajian Ilmiah Interdisiplinier. 2024

Watie, Errika Dwi Setya. *"Komunikasi dan Media Sosial (Communications and Social Media)".* Jurnal The Messenger. 2019

Widiyanti, Lilis. *"Pengaruh Penggunaan Game Online Mobile Legend Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Cenang 03".* Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial. 2023

Wulandari, Amelia. *"Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar".* Journal on Education . 2023

Yam, Jim Hoy. *"Hipotesis Penelitian Kuantitatif".* Jurnal Ilmu Administrasi. 2021

Yandi, Andi. *"Faktor-Faktor Yang Mempengarui Hasil Belajar Peserta Didik".* Jurnal Pendidikan Siber Nusantara. 2023

Zen, Syafril. *"Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan"*. Kencana. 2017

Zendrato, Yusufroni. *"Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa"*. EDUCATIVO: Jurnal Pendidikan. *2022*

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

LAMPIRAN

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lampiran 1 Surat Penetapan Pembimbing

KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH
NOMOR : 4712 TAHUN 2022
TENTANG
PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH

Menimbang :
a. Bahwa untuk menjamin kualitas skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare, maka dipandang perlu penetapan pembimbing skripsi mahasiswa tahun 2022;
b. Bahwa yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan mampu untuk diserahi tugas sebagai pembimbing skripsi mahasiswa.

Mengingat :
1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah RI Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan;
5. Peraturan Pemerintah RI Nomor 13 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan;
6. Peraturan Presiden RI Nomor 29 Tahun 2018 tentang Institut Agama Islam Negeri Parepare;
7. Keputusan Menteri Agama Nomor 394 Tahun 2003 tentang Pembukaan Program Studi;
8. Keputusan Menteri Agama Nomor 387 Tahun 2004 tentang Petunjuk Pelaksanaan Pembukaan Program Studi pada Perguruan Tinggi Agama Islam;
9. Peraturan Menteri Agama Nomor 35 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja IAIN Parepare;
10. Peraturan Menteri Agama Nomor 16 Tahun 2019 tentang Statuta Institut Agama Islam Negeri Parepare.

Memperhatikan :
a. Surat Pengesahan Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran Petikan Nomor: SP DIPA-025.04.2.307381/2022, tanggal 17 November 2021 tentang DIPA IAIN Parepare Tahun Anggaran 2022;
b. Surat Keputusan Rektor Institut Agama Islam Negeri Parepare Nomor: 494 Tahun 2022, tanggal 31 Maret 2022 tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare Tahun 2022.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : **KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH TENTANG PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE TAHUN 2022;**

Kesatu : Menunjuk saudara;
1. Muhammad Ahsan, M.Si.
2. Nasruddin, M.Pd.

Masing-masing sebagai pembimbing utama dan pendamping bagi mahasiswa :

Nama	:	Muh. Indra Wijaya Wahab
NIM	:	19.1700.030
Program Studi	:	Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi	:	Pengaruh *Game Online Mobile Legend* Terhadap Hasil Belajar Siswa SMPN Negeri 6 Parepare

Kedua : Tugas pembimbing utama dan pendamping adalah membimbing dan mengarahkan mahasiswa mulai pada penyusunan proposal penelitian sampai menjadi sebuah karya ilmiah yang berkualitas dalam bentuk skripsi;

Ketiga : Segala biaya akibat diterbitkannya surat keputusan ini dibebankan kepada anggaran belanja IAIN Parepare;

Keempat : Surat keputusan ini diberikan kepada masing-masing yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Parepare
Pada Tanggal : 30 November 2022
Dekan,

Zulfah

Dipindai dengan CamScanner

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lampiran 2 Surat Permohonan Izin Meneliti

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBIYAH
Alamat : Jl. Amal Bakti No. 8, Soreang, Kota Parepare 91132 ☎ (0421) 21307 🖷 (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 9110, website : www.iainpare.ac.id email: mail.iainpare.ac.id

Nomor : B-4041/In.39/FTAR.01/PP.00.9/11/2024 — 12 November 2024
Sifat : Biasa
Lampiran : -
H a l : Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian

Yth. WALIKOTA PAREPARE
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
di
KOTA PAREPARE

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama	: MUHAMMAD INDRA WIJAYA WAHAB
Tempat/Tgl. Lahir	: PAREPARE , 14 Maret 2001
NIM	: 19.1700.030
Fakultas / Program Studi	: Tarbiyah / Tadris IPS
Semester	: XI (Sebelas)
Alamat	: JL.H.JAMIL ISMAIL, SOREANG, KOTA PAREPARE

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah WALIKOTA PAREPARE dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

PENGARUH AKTIVITAS *GAME ONLINE* DAN INTERAKSI MEDIA SOSIAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMPN 6 PAREPARE

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada tanggal 12 November 2024 sampai dengan tanggal 12 Desember 2024.

Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Dekan,

Dr. Zulfah, S.Pd., M.Pd.
NIP 198304202008012010

Tembusan :

1. Rektor IAIN Parepare

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lampiran 3 Surat Rekomendasi Penelitian

SRN IP0000826

PEMERINTAH KOTA PAREPARE

DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. Bandar Madani No. 1 Telp (0421) 23594 Faximile (0421) 27719 Kode Pos 91111, Email : dpmptsp@parepparekota.go.id

REKOMENDASI PENELITIAN

Nomor : 826/IP/DPM-PTSP/11/2024

Dasar :
1. Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian.
3. Peraturan Walikota Parepare No. 23 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan dan Non Perizinan Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.

Setelah memperhatikan hal tersebut, maka Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu :

M E N G I Z I N K A N

KEPADA

NAMA : **MUHAMMAD INDRA WIJAYA WAHAB**

UNIVERSITAS/ LEMBAGA : **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE**

Jurusan : **TADRIS IPS**

ALAMAT : **JL. ABU BAKAR LAMBOGO KOTA PAREPARE**

UNTUK : melaksanakan Penelitian/wawancara dalam Kota Parepare dengan keterangan sebagai berikut :

JUDUL PENELITIAN : **PENGARUH AKTIVITAS GAME ONLINE DAN INTERAKSI MEDIA SOSIAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMPN 6 PAREPARE**

LOKASI PENELITIAN : **DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KOTA PAREPARE (UPTD SMP NEGERI 6 PAREPARE)**

LAMA PENELITIAN : **19 November 2024 s.d 12 Desember 2024**

a. Rekomendasi Penelitian berlaku selama penelitian berlangsung
b. Rekomendasi ini dapat dicabut apabila terbukti melakukan pelanggaran sesuai ketentuan perundang - undangan

Dikeluarkan di: **Parepare**
Pada Tanggal : **20 November 2024**

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KOTA PAREPARE

Hj. ST. RAHMAH AMIR, ST, MM
Pembina Tk. 1 (IV/b)
NIP. 19741013 200604 2 019

Biaya : Rp. 0.00

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1
  Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan **Sertifikat Elektronik** yang diterbitkan **BSrE**
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan terdaftar di database DPMPTSP Kota Parepare (scan QRCode)

Balai Sertifikasi Elektronik

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lampiran 4 Surat Selesai Meneliti

PEMERINTAH KOTA PAREPARE
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SMP NEGERI 6 PAREPARE
Jalan Pendidikan Telp. (0421) 22875 Kode Pos 91131 Parepare
Email : admin@smpn6-parepare.sch.id, Website : http://smpn6-parepare.sch.id

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN
Nomor : 421.3/05/UPTD SMPN. 6

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala UPTD SMP Negeri 6 Parepare menerangkan bahwa :

Nama	:	**MUHAMMAD INDRA WIJAYA WAHAB**
Tempat/Tgl.Lahir	:	Parepare, 14 Maret 2001
Jenis Kelamin	:	Laki-laki
Pekerjaan	:	Mahasiswi Institut Agama Islam Negeri Parepare
Program Studi	:	Tadris IPS
NIM	:	19.1700.030
Judul Penelitian	:	**"PENGARUH AKTIVITAS GAME ONLINE DAN INTERALSI MEDIA SOSIAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMPN 6 PAREPARE"**

Benar-benar telah melakukan Penelitian di SMP Negeri 6 Parepare Pada tanggal 19 November 2024 s/d 12 Desember 2024.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Parepare, 06 Desember 2024
Kepala UPTD SMP Negeri 6 Parepare

Drs. PURWAKA, M.Pd
Pangkat: Pembina Utama Muda IV/c
NIP. 196805301995031004

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lampiran 5 Instrumen Penelitian/Kuesioner

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE** **FAKULTAS TARBIYAH** **Jl.Amal Bakti No.8 Soreang 91131 Telp .(0421)21307**
	VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI

NAMA MAHASISWA	:	Muhammad Indra Wijaya Wahab
NIM	:	19.1700.030
FAKULTAS	:	Tarbiyah
PRODI	:	Tadris IPS
JUDUL	:	PENGARUH AKTIVITAS GAME ONLINE DAN INTERAKSI MEDIA SOSIAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM KONTEKS PEMBELAJARAN IPS DI SMPN 6 PAREPARE

A. Petunjuk Pengisisan Kuesioner

1. Responden/siswa terlebih dahulu mengisi identitas sebelum melangkah ke pertanyaan yang ada.
2. Responden/siswa diharapkan membaca dengan teliti pertanyaan yang diberikan sebelum menjawab.
3. Responden/siswa diharapkan menjawab pertanyaan dengan jujur.
4. Pada saat menjawab responden/siswa cukup memberikan tanda ceklis (√).

B. Identitas Responden

Nama :

Kelas :

Ket :

- Sangat Sering (SS)
- Sering (S)

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

- Kadang - Kadang (R)
- Jarang (J)
- Tidak Pernah (TP)

C. Pernyataan/Petanyaan Kuesioner

NO	KUESIONER	JAWABAN				
		SS	S	KK	J	TP
1	Seberapa sering Anda bermain game online lebih dari 3 jam per hari					
2	Apakah Anda pernah merasa kelelahan atau kehilangan konsentrasi saat belajar karena bermain game online hingga larut malam?					
3	Apakah bermain game online membuat Anda menunda mengerjakan tugas sekolah?					
4	Seberapa sering Anda merasa bahwa bermain game online lebih menarik dibandingkan belajar					
5	Apakah Anda merasa nilai Anda menurun karena terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain game online?					
6	Seberapa sering Anda menggunakan media sosial lebih dari 3 jam sehari?					
7	Apakah notifikasi dari media sosial mengganggu waktu belajar Anda?					
8	Apakah Anda merasa lebih sering fokus pada media sosial dibandingkan mendengarkan penjelasan guru di kelas?					
9	Seberapa sering Anda merasa tugas sekolah tertunda karena Anda lebih memilih untuk berinteraksi di media sosial?					
10	Apakah Anda merasa interaksi media sosial memengaruhi kualitas belajar Anda secara negatif?					
11	Apakah Anda merasa kesulitan memahami materi pelajaran karena terlalu sering bermain game online atau menggunakan media sosial?					

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

12	Apakah Anda pernah merasa kehilangan motivasi untuk belajar karena terlalu banyak waktu dihabiskan untuk game online dan media sosial?					
13	Apakah kombinasi aktivitas bermain game online dan menggunakan media sosial membuat Anda kurang tidur sehingga memengaruhi fokus belajar?					
14	Apakah menurut Anda, kebiasaan bermain game online dan menggunakan media sosial secara berlebihan memiliki dampak negatif pada nilai ujian Anda?					
15	Apakah Anda merasa game online dan media sosial membuat Anda tidak memiliki cukup waktu untuk belajar dengan optimal?					

Disetujui Oleh:

Pembimbing Utama	**Pembimbing Pendamping**
Muhammad Ahsan, S.Si,M.Si	**Nasruddin, M.Pd.**
NIP.19720304 200312 1 004	**NIP. 19800429 202321 1 007**

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lampiram 6 Hasil Instrumen Penelitian

a) **Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner (VIII.1)**

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBIYAH
Jl.Amal Bakti No.8 Soreang 91131 Telp .(0421)21307

VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI

NAMA MAHASISWA	:	Muhammad Indra Wijaya Wahab
NIM	:	19.1700.030
FAKULTAS	:	Tarbiyah
PRODI	:	Tadris IPS
JUDUL	:	PENGARUH AKTIVITAS GAME ONLINE DAN INTERAKSI MEDIA SOSIAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM KONTEKS PEMBELAJARAN IPS DI SMPN 6 PAREPARE

A. Petunjuk Pengisisan Kuesioner

1. Responden/siswa terlebih dahulu mengisi identitas sebelum melangkah ke pertanyaan yang ada.
2. Responden/siswa diharapkan membaca dengan teliti pertanyaan yang diberikan sebelum menjawab.
3. Responden/siswa diharapkan menjawab pertanyaan dengan jujur.
4. Pada saat menjawab responden/siswa cukup memberikan tanda ceklis (√).

B. Identitas Responden

Nama : Rizky saputra
Kelas : VIII.1 (8.1)
Ket :

- Sangat Sering (SS)
- Sering (S)
- Kadang - Kadang (R)
- Jarang (J)
- Tidak Pernah (TP)

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBIYAH
Jl.Amal Bakti No.8 Soreang 91131 Telp .(0421)21307

VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI

C. Pernyataan/Petanyaan Kuesioner

NO	KUESIONER	JAWABAN				
		SS	S	KK	J	TP
1	Seberapa sering Anda bermain game online lebih dari 3 jam per hari					
2	Apakah Anda pernah merasa kelelahan atau kehilangan konsentrasi saat belajar karena bermain game online hingga larut malam?		✓			
3	Apakah bermain game online membuat Anda menunda mengerjakan tugas sekolah?			✓		
4	Seberapa sering Anda merasa bahwa bermain game online lebih menarik dibandingkan belajar		✓			
5	Apakah Anda merasa nilai Anda menurun karena terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain game online?		✓			
6	Seberapa sering Anda menggunakan media sosial lebih dari 3 jam sehari?			✓		
7	Apakah notifikasi dari media sosial mengganggu waktu belajar Anda?	✓				
8	Apakah Anda merasa lebih sering fokus pada media sosial dibandingkan mendengarkan penjelasan guru di kelas?		✓			
9	Seberapa sering Anda merasa tugas sekolah tertunda karena Anda lebih memilih untuk berinteraksi di media sosial?		✓			
10	Apakah Anda merasa interaksi media sosial memengaruhi kualitas belajar Anda secara negatif?	✓				
11	Apakah Anda merasa kesulitan memahami materi pelajaran karena terlalu sering bermain game online atau menggunakan media sosial?		✓			
12	Apakah Anda pernah merasa kehilangan motivasi untuk belajar karena terlalu banyak waktu dihabiskan untuk game online dan media sosial?	✓				
13	Apakah kombinasi aktivitas bermain game online dan menggunakan media sosial membuat Anda kurang tidur sehingga memengaruhi fokus belajar?		✓			
14	Apakah menurut Anda, kebiasaan bermain game online					

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBIYAH
Jl.Amal Bakti No.8 Soreang 91131 Telp .(0421)21307

VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI

	dan menggunakan media sosial secara berlebihan memiliki dampak negatif pada nilai ujian Anda?	✓				
15	Apakah Anda merasa game online dan media sosial membuat Anda tidak memiliki cukup waktu untuk belajar dengan optimal?	✓				

Disetujui Oleh:

Pembimbing Utama	**Pembimbing Pendamping**
Muhammad Ahsan, S.Si,M.Si	**Nasruddin, M.Pd.**
NIP.19720304 200312 1 004	**NIP. 19800429 202321 1 007**

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBIYAH
Jl.Amal Bakti No.8 Soreang 91131 Telp .(0421)21307

VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI

NAMA MAHASISWA	:	Muhammad Indra Wijaya Wahab
NIM	:	19.1700.030
FAKULTAS	:	Tarbiyah
PRODI	:	Tadris IPS
JUDUL	:	PENGARUH AKTIVITAS GAME ONLINE DAN INTERAKSI MEDIA SOSIAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM KONTEKS PEMBELAJARAN IPS DI SMPN 6 PAREPARE

A. Petunjuk Pengisisan Kuesioner

1. Responden/siswa terlebih dahulu mengisi identitas sebelum melangkah ke pertanyaan yang ada.
2. Responden/siswa diharapkan membaca dengan teliti pertanyaan yang diberikan sebelum menjawab.
3. Responden/siswa diharapkan menjawab pertanyaan dengan jujur.
4. Pada saat menjawab responden/siswa cukup memberikan tanda ceklis (√).

B. Identitas Responden

Nama : Muhammad Ramdan
Kelas : 8.1
Ket :

- Sangat Sering (SS)
- Sering (S)
- Kadang - Kadang (R)
- Jarang (J)
- Tidak Pernah (TP)

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBIYAH
Jl.Amal Bakti No.8 Soreang 91131 Telp .(0421)21307

VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI

C. Pernyataan/Petanyaan Kuesioner

NO	KUESIONER	JAWABAN				
		SS	S	KK	J	TP
1	Seberapa sering Anda bermain game online lebih dari 3 jam per hari	✓				
2	Apakah Anda pernah merasa kelelahan atau kehilangan konsentrasi saat belajar karena bermain game online hingga larut malam?	✓				
3	Apakah bermain game online membuat Anda menunda mengerjakan tugas sekolah?	✓				
4	Seberapa sering Anda merasa bahwa bermain game online lebih menarik dibandingkan belajar		✓			
5	Apakah Anda merasa nilai Anda menurun karena terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain game online?		✓			
6	Seberapa sering Anda menggunakan media sosial lebih dari 3 jam sehari?			✓		
7	Apakah notifikasi dari media sosial mengganggu waktu belajar Anda?		✓			
8	Apakah Anda merasa lebih sering fokus pada media sosial dibandingkan mendengarkan penjelasan guru di kelas?			✓		
9	Seberapa sering Anda merasa tugas sekolah tertunda karena Anda lebih memilih untuk berinteraksi di media sosial?			✓		
10	Apakah Anda merasa interaksi media sosial memengaruhi kualitas belajar Anda secara negatif?		✓			
11	Apakah Anda merasa kesulitan memahami materi pelajaran karena terlalu sering bermain game online atau menggunakan media sosial?		✓			
12	Apakah Anda pernah merasa kehilangan motivasi untuk belajar karena terlalu banyak waktu dihabiskan untuk game online dan media sosial?		✓			
13	Apakah kombinasi aktivitas bermain game online dan menggunakan media sosial membuat Anda kurang tidur sehingga memengaruhi fokus belajar?			✓		
14	Apakah menurut Anda, kebiasaan bermain game online					

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBIYAH
Jl.Amal Bakti No.8 Soreang 91131 Telp .(0421)21307

VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI

	dan menggunakan media sosial secara berlebihan memiliki dampak negatif pada nilai ujian Anda?		✓			
15	Apakah Anda merasa game online dan media sosial membuat Anda tidak memiliki cukup waktu untuk belajar dengan optimal?		✓			

Disetujui Oleh:

Pembimbing Utama	**Pembimbing Pendamping**
Muhammad Ahsan, S.Si,M.Si	**Nasruddin, M.Pd.**
NIP.19720304 200312 1 004	**NIP. 19800429 202321 1 007**

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBIYAH
Jl.Amal Bakti No.8 Soreang 91131 Telp .(0421)21307

VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI

NAMA MAHASISWA	:	Muhammad Indra Wijaya Wahab
NIM	:	19.1700.030
FAKULTAS	:	Tarbiyah
PRODI	:	Tadris IPS
JUDUL	:	PENGARUH AKTIVITAS GAME ONLINE DAN INTERAKSI MEDIA SOSIAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM KONTEKS PEMBELAJARAN IPS DI SMPN 6 PAREPARE

A. Petunjuk Pengisisan Kuesioner

1. Responden/siswa terlebih dahulu mengisi identitas sebelum melangkah ke pertanyaan yang ada.
2. Responden/siswa diharapkan membaca dengan teliti pertanyaan yang diberikan sebelum menjawab.
3. Responden/siswa diharapkan menjawab pertanyaan dengan jujur.
4. Pada saat menjawab responden/siswa cukup memberikan tanda ceklis (√).

B. Identitas Responden

Nama : Amanda dwi arini

Kelas : 8.1

Ket :

- Sangat Sering (SS)
- Sering (S)
- Kadang - Kadang (R)
- Jarang (J)
- Tidak Pernah (TP)

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBIYAH
Jl.Amal Bakti No.8 Soreang 91131 Telp .(0421)21307

VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI

C. Pernyataan/Petanyaan Kuesioner

NO	KUESIONER	JAWABAN				
		SS	S	KK	J	TP
1	Seberapa sering Anda bermain game online lebih dari 3 jam per hari		✓			
2	Apakah Anda pernah merasa kelelahan atau kehilangan konsentrasi saat belajar karena bermain game online hingga larut malam?		✓			
3	Apakah bermain game online membuat Anda menunda mengerjakan tugas sekolah?		✓			
4	Seberapa sering Anda merasa bahwa bermain game online lebih menarik dibandingkan belajar		✓			
5	Apakah Anda merasa nilai Anda menurun karena terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain game online?		✓			
6	Seberapa sering Anda menggunakan media sosial lebih dari 3 jam sehari?	✓				
7	Apakah notifikasi dari media sosial mengganggu waktu belajar Anda?			✓		
8	Apakah Anda merasa lebih sering fokus pada media sosial dibandingkan mendengarkan penjelasan guru di kelas?		✓			
9	Seberapa sering Anda merasa tugas sekolah tertunda karena Anda lebih memilih untuk berinteraksi di media sosial?		✓			
10	Apakah Anda merasa interaksi media sosial memengaruhi kualitas belajar Anda secara negatif?			✓		
11	Apakah Anda merasa kesulitan memahami materi pelajaran karena terlalu sering bermain game online atau menggunakan media sosial?		✓			
12	Apakah Anda pernah merasa kehilangan motivasi untuk belajar karena terlalu banyak waktu dihabiskan untuk game online dan media sosial?		✓			
13	Apakah kombinasi aktivitas bermain game online dan menggunakan media sosial membuat Anda kurang tidur sehingga memengaruhi fokus belajar?		✓			
14	Apakah menurut Anda, kebiasaan bermain game online					

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE** **FAKULTAS TARBIYAH** **Jl.Amal Bakti No.8 Soreang 91131 Telp .(0421)21307**
	VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI

	dan menggunakan media sosial secara berlebihan memiliki dampak negatif pada nilai ujian Anda?		✓			
15	Apakah Anda merasa game online dan media sosial membuat Anda tidak memiliki cukup waktu untuk belajar dengan optimal?	✓				

Disetujui Oleh:

Pembimbing Utama	**Pembimbing Pendamping**
Muhammad Ahsan, S.Si,M.Si	**Nasruddin, M.Pd.**
NIP.19720304 200312 1 004	**NIP. 19800429 202321 1 007**

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBIYAH
Jl.Amal Bakti No.8 Soreang 91131 Telp .(0421)21307

VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI

NAMA MAHASISWA	:	Muhammad Indra Wijaya Wahab
NIM	:	19.1700.030
FAKULTAS	:	Tarbiyah
PRODI	:	Tadris IPS
JUDUL	:	PENGARUH AKTIVITAS GAME ONLINE DAN INTERAKSI MEDIA SOSIAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM KONTEKS PEMBELAJARAN IPS DI SMPN 6 PAREPARE

A. Petunjuk Pengisisan Kuesioner

1. Responden/siswa terlebih dahulu mengisi identitas sebelum melangkah ke pertanyaan yang ada.
2. Responden/siswa diharapkan membaca dengan teliti pertanyaan yang diberikan sebelum menjawab.
3. Responden/siswa diharapkan menjawab pertanyaan dengan jujur.
4. Pada saat menjawab responden/siswa cukup memberikan tanda ceklis (√).

B. Identitas Responden

Nama : Umma Mukminin.S

Kelas : 8.1

Ket :

- Sangat Sering (SS)
- Sering (S)
- Kadang - Kadang (R)
- Jarang (J)
- Tidak Pernah (TP)

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBIYAH
Jl.Amal Bakti No.8 Soreang 91131 Telp .(0421)21307

VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI

C. Pernyataan/Petanyaan Kuesioner

NO	KUESIONER	JAWABAN				
		SS	S	KK	J	TP
1	Seberapa sering Anda bermain game online lebih dari 3 jam per hari	✓				
2	Apakah Anda pernah merasa kelelahan atau kehilangan konsentrasi saat belajar karena bermain game online hingga larut malam?		✓			
3	Apakah bermain game online membuat Anda menunda mengerjakan tugas sekolah?	✓				
4	Seberapa sering Anda merasa bahwa bermain game online lebih menarik dibandingkan belajar		✓			
5	Apakah Anda merasa nilai Anda menurun karena terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain game online?		✓			
6	Seberapa sering Anda menggunakan media sosial lebih dari 3 jam sehari?	✓				
7	Apakah notifikasi dari media sosial mengganggu waktu belajar Anda?		✓			
8	Apakah Anda merasa lebih sering fokus pada media sosial dibandingkan mendengarkan penjelasan guru di kelas?	✓				
9	Seberapa sering Anda merasa tugas sekolah tertunda karena Anda lebih memilih untuk berinteraksi di media sosial?		✓			
10	Apakah Anda merasa interaksi media sosial memengaruhi kualitas belajar Anda secara negatif?		✓			
11	Apakah Anda merasa kesulitan memahami materi pelajaran karena terlalu sering bermain game online atau menggunakan media sosial?		✓			
12	Apakah Anda pernah merasa kehilangan motivasi untuk belajar karena terlalu banyak waktu dihabiskan untuk game online dan media sosial?			✓		
13	Apakah kombinasi aktivitas bermain game online dan menggunakan media sosial membuat Anda kurang tidur sehingga memengaruhi fokus belajar?			✓		
14	Apakah menurut Anda, kebiasaan bermain game online					

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBIYAH
Jl.Amal Bakti No.8 Soreang 91131 Telp .(0421)21307

VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI

	dan menggunakan media sosial secara berlebihan memiliki dampak negatif pada nilai ujian Anda?		✓			
15	Apakah Anda merasa game online dan media sosial membuat Anda tidak memiliki cukup waktu untuk belajar dengan optimal?		✓			

Disetujui Oleh:

Pembimbing Utama	Pembimbing Pendamping
Muhammad Ahsan, S.Si,M.Si	**Nasruddin, M.Pd.**
NIP.19720304 200312 1 004	**NIP. 19800429 202321 1 007**

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBIYAH
Jl.Amal Bakti No.8 Soreang 91131 Telp .(0421)21307

VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI

NAMA MAHASISWA	:	Muhammad Indra Wijaya Wahab
NIM	:	19.1700.030
FAKULTAS	:	Tarbiyah
PRODI	:	Tadris IPS
JUDUL	:	PENGARUH AKTIVITAS GAME ONLINE DAN INTERAKSI MEDIA SOSIAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM KONTEKS PEMBELAJARAN IPS DI SMPN 6 PAREPARE

A. Petunjuk Pengisisan Kuesioner

1. Responden/siswa terlebih dahulu mengisi identitas sebelum melangkah ke pertanyaan yang ada.
2. Responden/siswa diharapkan membaca dengan teliti pertanyaan yang diberikan sebelum menjawab.
3. Responden/siswa diharapkan menjawab pertanyaan dengan jujur.
4. Pada saat menjawab responden/siswa cukup memberikan tanda ceklis (√).

B. Identitas Responden

Nama : Siti. Khadijah

Kelas : 8.1

Ket :

- Sangat Sering (SS)
- Sering (S)
- Kadang - Kadang (R)
- Jarang (J)
- Tidak Pernah (TP)

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBIYAH
Jl.Amal Bakti No.8 Soreang 91131 Telp .(0421)21307

VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI

C. Pernyataan/Petanyaan Kuesioner

NO	KUESIONER	JAWABAN				
		SS	S	KK	J	TP
1	Seberapa sering Anda bermain game online lebih dari 3 jam per hari		✓			
2	Apakah Anda pernah merasa kelelahan atau kehilangan konsentrasi saat belajar karena bermain game online hingga larut malam?	✓				
3	Apakah bermain game online membuat Anda menunda mengerjakan tugas sekolah?	✓				
4	Seberapa sering Anda merasa bahwa bermain game online lebih menarik dibandingkan belajar	✓				
5	Apakah Anda merasa nilai Anda menurun karena terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain game online?		✓			
6	Seberapa sering Anda menggunakan media sosial lebih dari 3 jam sehari?	✓				
7	Apakah notifikasi dari media sosial mengganggu waktu belajar Anda?		✓			
8	Apakah Anda merasa lebih sering fokus pada media sosial dibandingkan mendengarkan penjelasan guru di kelas?		✓			
9	Seberapa sering Anda merasa tugas sekolah tertunda karena Anda lebih memilih untuk berinteraksi di media sosial?		✓			
10	Apakah Anda merasa interaksi media sosial memengaruhi kualitas belajar Anda secara negatif?		✓			
11	Apakah Anda merasa kesulitan memahami materi pelajaran karena terlalu sering bermain game online atau menggunakan media sosial?	✓				
12	Apakah Anda pernah merasa kehilangan motivasi untuk belajar karena terlalu banyak waktu dihabiskan untuk game online dan media sosial?		✓			
13	Apakah kombinasi aktivitas bermain game online dan menggunakan media sosial membuat Anda kurang tidur sehingga memengaruhi fokus belajar?		✓			
14	Apakah menurut Anda, kebiasaan bermain game online		✓			

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE** **FAKULTAS TARBIYAH** **Jl.Amal Bakti No.8 Soreang 91131 Telp .(0421)21307**
	VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI

	dan menggunakan media sosial secara berlebihan memiliki dampak negatif pada nilai ujian Anda?					
15	Apakah Anda merasa game online dan media sosial membuat Anda tidak memiliki cukup waktu untuk belajar dengan optimal?		✓			

Disetujui Oleh:

Pembimbing Utama	**Pembimbing Pendamping**
Muhammad Ahsan, S.Si,M.Si	**Nasruddin, M.Pd.**
NIP.19720304 200312 1 004	**NIP. 19800429 202321 1 007**

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

b) **Uji Validitas dan Realibilitas Kuesioner Hasil (VIII.2)**

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBIYAH
Jl.Amal Bakti No.8 Soreang 91131 Telp .(0421)21307

VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI

NAMA MAHASISWA	:	Muhammad Indra Wijaya Wahab
NIM	:	19.1700.030
FAKULTAS	:	Tarbiyah
PRODI	:	Tadris IPS
JUDUL	:	PENGARUH AKTIVITAS GAME ONLINE DAN INTERAKSI MEDIA SOSIAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM KONTEKS PEMBELAJARAN IPS DI SMPN 6 PAREPARE

A. Petunjuk Pengisisan Kuesioner

1. Responden/siswa terlebih dahulu mengisi identitas sebelum melangkah ke pertanyaan yang ada.
2. Responden/siswa diharapkan membaca dengan teliti pertanyaan yang diberikan sebelum menjawab.
3. Responden/siswa diharapkan menjawab pertanyaan dengan jujur.
4. Pada saat menjawab responden/siswa cukup memberikan tanda ceklis (√).

B. Identitas Responden

Nama : Rizky Rahmadani

Kelas : VII.2

Ket :

- Sangat Sering (SS)
- Sering (S)
- Kadang - Kadang (R)
- Jarang (J)
- Tidak Pernah (TP)

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE** **FAKULTAS TARBIYAH** **Jl.Amal Bakti No.8 Soreang 91131 Telp .(0421)21307**
	VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI

C. Pernyataan/Petanyaan Kuesioner

NO	KUESIONER	JAWABAN				
		SS	S	KK	J	TP
1	Seberapa sering Anda bermain game online lebih dari 3 jam per hari			✓		
2	Apakah Anda pernah merasa kelelahan atau kehilangan konsentrasi saat belajar karena bermain game online hingga larut malam?			✓		
3	Apakah bermain game online membuat Anda menunda mengerjakan tugas sekolah?			✓		
4	Seberapa sering Anda merasa bahwa bermain game online lebih menarik dibandingkan belajar				✓	
5	Apakah Anda merasa nilai Anda menurun karena terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain game online?			✓		
6	Seberapa sering Anda menggunakan media sosial lebih dari 3 jam sehari?			✓		
7	Apakah notifikasi dari media sosial mengganggu waktu belajar Anda?			✓		
8	Apakah Anda merasa lebih sering fokus pada media sosial dibandingkan mendengarkan penjelasan guru di kelas?			✓		
9	Seberapa sering Anda merasa tugas sekolah tertunda karena Anda lebih memilih untuk berinteraksi di media sosial?			✓		
10	Apakah Anda merasa interaksi media sosial memengaruhi kualitas belajar Anda secara negatif?				✓	
11	Apakah Anda merasa kesulitan memahami materi pelajaran karena terlalu sering bermain game online atau menggunakan media sosial?		✓			
12	Apakah Anda pernah merasa kehilangan motivasi untuk belajar karena terlalu banyak waktu dihabiskan untuk game online dan media sosial?			✓		
13	Apakah kombinasi aktivitas bermain game online dan menggunakan media sosial membuat Anda kurang tidur sehingga memengaruhi fokus belajar?			✓		
14	Apakah menurut Anda, kebiasaan bermain game online					

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE** **FAKULTAS TARBIYAH** **Jl.Amal Bakti No.8 Soreang 91131 Telp .(0421)21307**
	VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI

	dan menggunakan media sosial secara berlebihan memiliki dampak negatif pada nilai ujian Anda?			✓		
15	Apakah Anda merasa game online dan media sosial membuat Anda tidak memiliki cukup waktu untuk belajar dengan optimal?		✓			

Disetujui Oleh:

Pembimbing Utama	**Pembimbing Pendamping**
Muhammad Ahsan, S.Si,M.Si	**Nasruddin, M.Pd.**
NIP.19720304 200312 1 004	**NIP. 19800429 202321 1 007**

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE** **FAKULTAS TARBIYAH** **Jl.Amal Bakti No.8 Soreang 91131 Telp .(0421)21307**
	VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI

NAMA MAHASISWA	:	Muhammad Indra Wijaya Wahab
NIM	:	19.1700.030
FAKULTAS	:	Tarbiyah
PRODI	:	Tadris IPS
JUDUL	:	PENGARUH AKTIVITAS GAME ONLINE DAN INTERAKSI MEDIA SOSIAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM KONTEKS PEMBELAJARAN IPS DI SMPN 6 PAREPARE

A. Petunjuk Pengisisan Kuesioner

1. Responden/siswa terlebih dahulu mengisi identitas sebelum melangkah ke pertanyaan yang ada.
2. Responden/siswa diharapkan membaca dengan teliti pertanyaan yang diberikan sebelum menjawab.
3. Responden/siswa diharapkan menjawab pertanyaan dengan jujur.
4. Pada saat menjawab responden/siswa cukup memberikan tanda ceklis (√).

B. Identitas Responden

Nama : Istiqomah.

Kelas : 8.2

Ket :

- Sangat Sering (SS)
- Sering (S)
- Kadang - Kadang (R)
- Jarang (J)
- Tidak Pernah (TP)

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBIYAH
Jl.Amal Bakti No.8 Soreang 91131 Telp .(0421)21307

VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI

C. Pernyataan/Petanyaan Kuesioner

NO	KUESIONER	JAWABAN				
		SS	S	KK	J	TP
1	Seberapa sering Anda bermain game online lebih dari 3 jam per hari			✓		
2	Apakah Anda pernah merasa kelelahan atau kehilangan konsentrasi saat belajar karena bermain game online hingga larut malam?		✓			
3	Apakah bermain game online membuat Anda menunda mengerjakan tugas sekolah?			✓		
4	Seberapa sering Anda merasa bahwa bermain game online lebih menarik dibandingkan belajar			✓		
5	Apakah Anda merasa nilai Anda menurun karena terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain game online?			✓		
6	Seberapa sering Anda menggunakan media sosial lebih dari 3 jam sehari?		✓			
7	Apakah notifikasi dari media sosial mengganggu waktu belajar Anda?			✓		
8	Apakah Anda merasa lebih sering fokus pada media sosial dibandingkan mendengarkan penjelasan guru di kelas?			✓		
9	Seberapa sering Anda merasa tugas sekolah tertunda karena Anda lebih memilih untuk berinteraksi di media sosial?	✓				
10	Apakah Anda merasa interaksi media sosial memengaruhi kualitas belajar Anda secara negatif?				✓	
11	Apakah Anda merasa kesulitan memahami materi pelajaran karena terlalu sering bermain game online atau menggunakan media sosial?		✓			
12	Apakah Anda pernah merasa kehilangan motivasi untuk belajar karena terlalu banyak waktu dihabiskan untuk game online dan media sosial?			✓		
13	Apakah kombinasi aktivitas bermain game online dan menggunakan media sosial membuat Anda kurang tidur sehingga memengaruhi fokus belajar?			✓		
14	Apakah menurut Anda, kebiasaan bermain game online					

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE** **FAKULTAS TARBIYAH** **Jl.Amal Bakti No.8 Soreang 91131 Telp .(0421)21307**
	VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI

	dan menggunakan media sosial secara berlebihan memiliki dampak negatif pada nilai ujian Anda?			✓		
15	Apakah Anda merasa game online dan media sosial membuat Anda tidak memiliki cukup waktu untuk belajar dengan optimal?				✓	

Disetujui Oleh:

Pembimbing Utama	**Pembimbing Pendamping**
Muhammad Ahsan, S.Si,M.Si	**Nasruddin, M.Pd.**
NIP.19720304 200312 1 004	**NIP. 19800429 202321 1 007**

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBIYAH
Jl.Amal Bakti No.8 Soreang 91131 Telp .(0421)21307

VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI

NAMA MAHASISWA	:	Muhammad Indra Wijaya Wahab
NIM	:	19.1700.030
FAKULTAS	:	Tarbiyah
PRODI	:	Tadris IPS
JUDUL	:	PENGARUH AKTIVITAS GAME ONLINE DAN INTERAKSI MEDIA SOSIAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM KONTEKS PEMBELAJARAN IPS DI SMPN 6 PAREPARE

A. Petunjuk Pengisisan Kuesioner

1. Responden/siswa terlebih dahulu mengisi identitas sebelum melangkah ke pertanyaan yang ada.
2. Responden/siswa diharapkan membaca dengan teliti pertanyaan yang diberikan sebelum menjawab.
3. Responden/siswa diharapkan menjawab pertanyaan dengan jujur.
4. Pada saat menjawab responden/siswa cukup memberikan tanda ceklis (√).

B. Identitas Responden

Nama : Muhammad Afiqh

Kelas : 8, 2

Ket :

- Sangat Sering (SS)
- Sering (S)
- Kadang - Kadang (R)
- Jarang (J)
- Tidak Pernah (TP)

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBIYAH
Jl.Amal Bakti No.8 Soreang 91131 Telp .(0421)21307

VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI

C. Pernyataan/Petanyaan Kuesioner

NO	KUESIONER	JAWABAN				
		SS	S	KK	J	TP
1	Seberapa sering Anda bermain game online lebih dari 3 jam per hari	✓				
2	Apakah Anda pernah merasa kelelahan atau kehilangan konsentrasi saat belajar karena bermain game online hingga larut malam?	✓				
3	Apakah bermain game online membuat Anda menunda mengerjakan tugas sekolah?	✓				
4	Seberapa sering Anda merasa bahwa bermain game online lebih menarik dibandingkan belajar		✓			
5	Apakah Anda merasa nilai Anda menurun karena terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain game online?	✓				
6	Seberapa sering Anda menggunakan media sosial lebih dari 3 jam sehari?	✓				
7	Apakah notifikasi dari media sosial mengganggu waktu belajar Anda?		✓			
8	Apakah Anda merasa lebih sering fokus pada media sosial dibandingkan mendengarkan penjelasan guru di kelas?		✓			
9	Seberapa sering Anda merasa tugas sekolah tertunda karena Anda lebih memilih untuk berinteraksi di media sosial?		✓			
10	Apakah Anda merasa interaksi media sosial memengaruhi kualitas belajar Anda secara negatif?	✓				
11	Apakah Anda merasa kesulitan memahami materi pelajaran karena terlalu sering bermain game online atau menggunakan media sosial?		✓			
12	Apakah Anda pernah merasa kehilangan motivasi untuk belajar karena terlalu banyak waktu dihabiskan untuk game online dan media sosial?		✓			
13	Apakah kombinasi aktivitas bermain game online dan menggunakan media sosial membuat Anda kurang tidur sehingga memengaruhi fokus belajar?			✓		
14	Apakah menurut Anda, kebiasaan bermain game online					

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE** **FAKULTAS TARBIYAH** **Jl.Amal Bakti No.8 Soreang 91131 Telp .(0421)21307**
	VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI

	dan menggunakan media sosial secara berlebihan memiliki dampak negatif pada nilai ujian Anda?		✓			
15	Apakah Anda merasa game online dan media sosial membuat Anda tidak memiliki cukup waktu untuk belajar dengan optimal?	✓				

Disetujui Oleh:

Pembimbing Utama	**Pembimbing Pendamping**
Muhammad Ahsan, S.Si,M.Si	**Nasruddin, M.Pd.**
NIP.19720304 200312 1 004	**NIP. 19800429 202321 1 007**

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBIYAH
Jl.Amal Bakti No.8 Soreang 91131 Telp .(0421)21307

VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI

NAMA MAHASISWA	:	Muhammad Indra Wijaya Wahab
NIM	:	19.1700.030
FAKULTAS	:	Tarbiyah
PRODI	:	Tadris IPS
JUDUL	:	PENGARUH AKTIVITAS GAME ONLINE DAN INTERAKSI MEDIA SOSIAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM KONTEKS PEMBELAJARAN IPS DI SMPN 6 PAREPARE

A. Petunjuk Pengisisan Kuesioner

1. Responden/siswa terlebih dahulu mengisi identitas sebelum melangkah ke pertanyaan yang ada.
2. Responden/siswa diharapkan membaca dengan teliti pertanyaan yang diberikan sebelum menjawab.
3. Responden/siswa diharapkan menjawab pertanyaan dengan jujur.
4. Pada saat menjawab responden/siswa cukup memberikan tanda ceklis (√).

B. Identitas Responden

Nama : Nur Fadillah Walasha

Kelas : 8.2

Ket :

- Sangat Sering (SS)
- Sering (S)
- Kadang - Kadang (R)
- Jarang (J)
- Tidak Pernah (TP)

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBIYAH
Jl.Amal Bakti No.8 Soreang 91131 Telp .(0421)21307

VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI

C. Pernyataan/Petanyaan Kuesioner

NO	KUESIONER	JAWABAN				
		SS	S	KK	J	TP
1	Seberapa sering Anda bermain game online lebih dari 3 jam per hari	✓	✓			
2	Apakah Anda pernah merasa kelelahan atau kehilangan konsentrasi saat belajar karena bermain game online hingga larut malam?			✓		
3	Apakah bermain game online membuat Anda menunda mengerjakan tugas sekolah?		✓			
4	Seberapa sering Anda merasa bahwa bermain game online lebih menarik dibandingkan belajar			✓		
5	Apakah Anda merasa nilai Anda menurun karena terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain game online?		✓			
6	Seberapa sering Anda menggunakan media sosial lebih dari 3 jam sehari?		✓			
7	Apakah notifikasi dari media sosial mengganggu waktu belajar Anda?			✓		
8	Apakah Anda merasa lebih sering fokus pada media sosial dibandingkan mendengarkan penjelasan guru di kelas?		✓			
9	Seberapa sering Anda merasa tugas sekolah tertunda karena Anda lebih memilih untuk berinteraksi di media sosial?			✓		
10	Apakah Anda merasa interaksi media sosial memengaruhi kualitas belajar Anda secara negatif?			✓		
11	Apakah Anda merasa kesulitan memahami materi pelajaran karena terlalu sering bermain game online atau menggunakan media sosial?		✓			
12	Apakah Anda pernah merasa kehilangan motivasi untuk belajar karena terlalu banyak waktu dihabiskan untuk game online dan media sosial?			✓		
13	Apakah kombinasi aktivitas bermain game online dan menggunakan media sosial membuat Anda kurang tidur sehingga memengaruhi fokus belajar?		✓			
14	Apakah menurut Anda, kebiasaan bermain game online					

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBIYAH
Jl.Amal Bakti No.8 Soreang 91131 Telp .(0421)21307

VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI

	dan menggunakan media sosial secara berlebihan memiliki dampak negatif pada nilai ujian Anda?			✓		
15	Apakah Anda merasa game online dan media sosial membuat Anda tidak memiliki cukup waktu untuk belajar dengan optimal?		✓			

Disetujui Oleh:

Pembimbing Utama	**Pembimbing Pendamping**
Muhammad Ahsan, S.Si,M.Si	**Nasruddin, M.Pd.**
NIP.19720304 200312 1 004	**NIP. 19800429 202321 1 007**

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lampiran 7 Hasil Subtitusi Point Kuesioner

NO	Rspn	HASIL QUESIONER X1					TOT	HASIL QUESIONER X2					TOT	HASIL QUESIONER Y					TOT
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5		Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		Q11	Q12	Q13	Q14	Q15	
1	S1	4	3	4	3	4	18	4	3	4	3	3	17	4	3	4	3	4	18
2	S2	4	3	4	2	2	15	5	4	3	3	3	18	3	4	3	3	3	16
3	S3	3	4	3	3	3	16	3	4	4	3	5	19	3	4	4	3	3	17
4	S2	3	3	3	2	3	14	3	3	3	3	2	14	4	3	3	3	4	17
5	S5	4	3	4	4	5	20	4	3	4	5	5	21	4	3	3	5	5	20
6	S6	4	2	3	2	3	14	3	4	3	2	3	15	3	4	3	4	3	17
7	S7	5	5	5	4	5	24	5	4	4	4	5	22	4	4	3	4	5	20
8	S8	4	2	2	3	3	14	4	3	3	3	3	16	4	3	3	3	3	16
9	S9	4	4	3	4	3	18	3	4	3	3	2	15	3	4	2	3	2	14
10	S10	4	3	3	3	4	17	4	3	3	2	3	16	4	3	3	4	3	17
11	S11	5	3	4	4	3	19	4	3	4	3	4	18	4	3	4	3	5	19
12	S12	4	3	3	2	4	16	5	3	4	3	3	18	4	3	4	3	3	17
13	S13	3	4	3	3	3	16	4	3	3	5	2	17	4	3	3	3	2	15
14	S14	3	3	3	4	2	15	3	3	3	3	4	16	5	3	4	3	4	19
15	S15	4	4	3	4	5	20	5	4	4	4	5	23	5	4	5	4	5	23
16	S16	4	3	4	3	3	17	5	3	3	4	3	18	5	3	3	4	3	18
17	S17	3	3	4	4	4	18	4	3	4	4	4	19	4	3	3	3	3	16
18	S18	4	4	3	3	3	17	3	4	3	3	3	16	5	4	3	3	4	19

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lampiran 8 Uji Hasil Validitas Data

X1

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
X1	4.2667	.70373	15
X2	4.4000	.63246	15
X3	4.2667	.45774	15
X4	4.1333	.63994	15
X5	3.7333	.45774	15
TOTAL	20.8000	2.00713	15

Correlations

		X1	X2	X3	X4	X5	TOTAL
X1	Pearson Correlation	1	.546*	.207	.233	.458	.748**
	Sig. (2-tailed)		.035	.459	.404	.086	.001
	N	15	15	15	15	15	15
X2	Pearson Correlation	.546*	1	.099	.212	.395	.686**
	Sig. (2-tailed)	.035		.726	.449	.145	.005
	N	15	15	15	15	15	15
X3	Pearson Correlation	.207	.099	1	.358	.364	.529*
	Sig. (2-tailed)	.459	.726		.191	.183	.043
	N	15	15	15	15	15	15
X4	Pearson Correlation	.233	.212	.358	1	.618*	.690**
	Sig. (2-tailed)	.404	.449	.191		.014	.004
	N	15	15	15	15	15	15
X5	Pearson Correlation	.458	.395	.364	.618*	1	.793**
	Sig. (2-tailed)	.086	.145	.183	.014		.000
	N	15	15	15	15	15	15
TOTAL	Pearson Correlation	.748**	.686**	.529*	.690**	.793**	1
	Sig. (2-tailed)	.001	.005	.043	.004	.000	
	N	15	15	15	15	15	15

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

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

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

X2

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
X1	4.4667	.63994	15
X2	3.6000	.50709	15
X3	4.0667	.45774	15
X4	3.9333	.59362	15
X5	4.1333	.63994	15
TOTAL	20.2667	1.83095	15

Correlations

		X1	X2	X3	X4	X5	TOTAL
X1	Pearson Correlation	1	.176	.374	.652**	.012	.679**
	Sig. (2-tailed)		.530	.170	.008	.967	.005
	N	15	15	15	15	15	15
X2	Pearson Correlation	.176	1	.123	.380	.396	.585*
	Sig. (2-tailed)	.530		.662	.163	.144	.022
	N	15	15	15	15	15	15
X3	Pearson Correlation	.374	.123	1	.280	.211	.574*
	Sig. (2-tailed)	.170	.662		.311	.450	.025
	N	15	15	15	15	15	15
X4	Pearson Correlation	.652**	.380	.280	1	.213	.806**
	Sig. (2-tailed)	.008	.163	.311		.446	.000
	N	15	15	15	15	15	15
X5	Pearson Correlation	.012	.396	.211	.213	1	.577*
	Sig. (2-tailed)	.967	.144	.450	.446		.024
	N	15	15	15	15	15	15
TOTAL	Pearson Correlation	.679**	.585*	.574*	.806**	.577*	1
	Sig. (2-tailed)	.005	.022	.025	.000	.024	
	N	15	15	15	15	15	15

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

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

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Y

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
X1	4.6667	.48795	15
X2	4.0000	.53452	15
X3	3.8000	.41404	15
X4	4.2667	.45774	15
X5	4.3333	.61721	15
TOTAL	20.9333	1.57963	15

Correlations

		X1	X2	X3	X4	X5	TOTAL
X1	Pearson Correlation	1	.548*	.354	.426	.395	.803**
	Sig. (2-tailed)		.035	.196	.113	.145	.000
	N	15	15	15	15	15	15
X2	Pearson Correlation	.548*	1	.323	.584*	.217	.761**
	Sig. (2-tailed)	.035		.241	.022	.438	.001
	N	15	15	15	15	15	15
X3	Pearson Correlation	.354	.323	1	.302	.280	.633*
	Sig. (2-tailed)	.196	.241		.275	.313	.011
	N	15	15	15	15	15	15
X4	Pearson Correlation	.426	.584*	.302	1	.169	.619*
	Sig. (2-tailed)	.113	.022	.275		.548	.014
	N	15	15	15	15	15	15
X5	Pearson Correlation	.395	.217	.280	.169	1	.611*
	Sig. (2-tailed)	.145	.438	.313	.548		.016
	N	15	15	15	15	15	15
TOTAL	Pearson Correlation	.803**	.761**	.633*	.619*	.611*	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.001	.011	.014	.016	
	N	15	15	15	15	15	15

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

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

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lampiran 9 Uji Reliabilitias

X1

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	15	100.0
	Excluded[a]	0	.0
	Total	15	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1	16.5333	2.410	.514	.653
X2	16.4000	2.686	.455	.676
X3	16.5333	3.267	.334	.715
X4	16.6667	2.667	.456	.676
X5	17.0667	2.781	.680	.607

X2

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	15	100.0
	Excluded[a]	0	.0
	Total	15	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1	15.7333	2.210	.441	.592
X2	16.6000	2.543	.406	.609
X3	16.1333	2.695	.368	.627
X4	16.2667	2.067	.608	.504

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

X5	16.0667	2.495	.273	.677

Y

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	15	100.0
	Excluded[a]	0	.0
	Total	15	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1	16.4000	1.971	.626	.625
X2	17.0667	1.924	.578	.640
X3	17.2667	2.352	.427	.702
X4	16.8000	2.171	.508	.673
X5	16.7333	2.067	.349	.750

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lampiran 10 Hasil Belajar Siswa

DAFTAR PENILAIAN

TP1	
TP2	
TP3	
TP4	
TP5	
TP6	
TP7	

Mata Pelajaran	:	IPS
Kelas	:	8.2
Guru Mapel	:	Dra. Nurjannah
Tahun Pelajaran	:	2024/2025

No	NIPD	Nama		PENILAIAN HARIAN							TUGAS							NILAI PER-TP								PENILAIAN			DESKRIPSI	
				PH1	PH2	PH3	PH4	PH5	PH6	PH7	TG1	TG2	TG3	TG4	TG5	TG6	TG7	TP1	TP2	TP3	TP4	TP5	TP6	TP7	RTP	PTS	PAS	RAPOR	Tercapai	Perlu ditingkatkan
1	23240021	AFKAR	L	80	78	80	85				79	80	80	80				80	79	80	81					80	81	79	80	v
2	23240022	ANDI DEWA SAPUTRA	L	80	81	90	75				80	80	81	79				79	81	75	76					78	75	80	78	v
3	23240024	ARHAM	L	79	85	80	79				80	81	82	76				80	84	81	78					81	83	85	83	v
4	23240025	ATIRA SARFIT	P	84	81	82	80				85	78	85	77				84	80	83	79					82	80	85	82	v
5	23240026	AYU ASTRIANI	P	80	80	83	80				78	78	80	82				79	79	82	81					80	85	88	83	v
6	23240027	DINDA APRIYANI ZAHRA	P	76	78	82	80				78	80	82	82				77	79	82	81					80	85	85	83	v
7	23240028	KASTIMAH	P	88	85	83	90				85	86	90	85				87	85	85	88					86	88	89	87	v
8	23240029	KHAERUL HAMZAL	L	78	82	85	80				78	80	85	82				78	81	85	81					81	85	80	82	v
9	23240030	MUHAMMAD AFLAH ELFIKRI JUFRI	L	82	84	80	85				79	81	75	80				81	83	78	83					81	87	85	84	v
10	23240031	MUHAMMAD DAHRI	L	75	82	75	80				80	80	79	82				77	81	76	81					79	84	84	82	v
11	23240032	MUHAMMAD RESKY	L	75	84	82	80				85	79	79	83				78	82	81	81					81	84	83	82	v
12	23240033	NUR FADILLAH WALADHA	P	78	82	85	80				78	80	83	85				78	81	84	82					81	83	82	82	v
13	23240034	RAMDI	L	79	82	75	80				80	80	81	80				79	81	77	80					79	84	80	81	v
14	23240037	TRI MULIANA	P	85	82	85	85				87	90	85	90				86	85	85	87					86	90	87	87	v
15	23240038	ISTIQOMAH	P	85	82	87	85				86	85	89	90				85	83	88	87					86	87	87	87	v
16	23240042	AKSAN HASAN	L	79	82	78	78				80	80	79	80				79	81	78	79					79	82	80	80	v
17	23240035	RIZKY RAHMADANI	P	78	82	79	79				80	80	79	80				79	81	79	79					80	83	84	82	v
18	00432324	MELVIN TANANTA	L	79	82	79	80				80	80	82	81				79	81	80	80					80	85	84	82	v
19																														
20																														
21																														
22																														
23																														
24																														
25																														

KD1 = (2 x PH1 + TG1)/3
RKD = (KD1+KD2+KD3+KD4)/4
NA = (2xRKD + PTS + PAS)/4

Lampiran 11 Dokumentasi

Uji Validitas dan Reliabilitas

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Dokumentasi Uji Hasil Penelitian kelas VIII.2

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lampiran 12 Tabel Distribusi T

TABEL NILAI KRITIS DISTRIBUSI T

df	One-Tailed Test						
	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005	0,001
	Two-Tailed Test						
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01	0,002
41	0,680521	1,302543	1,682878	2,019541	2,420803	2,701181	3,301273
42	0,680376	1,302035	1,681952	2,018082	2,418470	2,698066	3,295951
43	0,680238	1,301552	1,681071	2,016692	2,416250	2,695102	3,290890
44	0,680107	1,301090	1,680230	2,015368	2,414134	2,692278	3,286072
45	0,679981	1,300649	1,679427	2,014103	2,412116	2,689585	3,281480
46	0,679861	1,300228	1,678660	2,012896	2,410188	2,687013	3,277098
47	0,679746	1,299825	1,677927	2,011741	2,408345	2,684556	3,272912
48	0,679635	1,299439	1,677224	2,010635	2,406581	2,682204	3,268910
49	0,679530	1,299069	1,676551	2,009575	2,404892	2,679952	3,265079
50	0,679428	1,298714	1,675905	2,008559	2,403272	2,677793	3,261409
51	0,679331	1,298373	1,675285	2,007584	2,401718	2,675722	3,257890
52	0,679237	1,298045	1,674689	2,006647	2,400225	2,673734	3,254512
53	0,679147	1,297730	1,674116	2,005746	2,398790	2,671823	3,251268
54	0,679060	1,297426	1,673565	2,004879	2,397410	2,669985	3,248149
55	0,678977	1,297134	1,673034	2,004045	2,396081	2,668216	3,245149
56	0,678896	1,296853	1,672522	2,003241	2,394801	2,666512	3,242261
57	0,678818	1,296581	1,672029	2,002465	2,393568	2,664870	3,239478
58	0,678743	1,296319	1,671553	2,001717	2,392377	2,663287	3,236795
59	0,678671	1,296066	1,671093	2,000995	2,391229	2,661759	3,234207
60	0,678601	1,295821	1,670649	2,000298	2,390119	2,660283	3,231709
61	0,678533	1,295585	1,670219	1,999624	2,389047	2,658857	3,229296
62	0,678467	1,295356	1,669804	1,998972	2,388011	2,657479	3,226964
63	0,678404	1,295134	1,669402	1,998341	2,387008	2,656145	3,224709
64	0,678342	1,294920	1,669013	1,997730	2,386037	2,654854	3,222527
65	0,678283	1,294712	1,668636	1,997138	2,385097	2,653604	3,220414
66	0,678225	1,294511	1,668271	1,996564	2,384186	2,652394	3,218368
67	0,678169	1,294315	1,667916	1,996008	2,383302	2,651220	3,216386
68	0,678115	1,294126	1,667572	1,995469	2,382446	2,650081	3,214463
69	0,678062	1,293942	1,667239	1,994945	2,381615	2,648977	3,212599
70	0,678011	1,293763	1,666914	1,994437	2,380807	2,647905	3,210789
71	0,677961	1,293589	1,666600	1,993943	2,380024	2,646863	3,209032
72	0,677912	1,293421	1,666294	1,993464	2,379262	2,645852	3,207326
73	0,677865	1,293256	1,665996	1,992997	2,378522	2,644869	3,205668
74	0,677820	1,293097	1,665707	1,992543	2,377802	2,643913	3,204056
75	0,677775	1,292941	1,665425	1,992102	2,377102	2,642983	3,202489
76	0,677732	1,292790	1,665151	1,991673	2,376420	2,642078	3,200964

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

1. Tabel r untuk df

Tabel r untuk df = 51 - 100

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
51	0.2284	0.2706	0.3188	0.3509	0.4393
52	0.2262	0.2681	0.3158	0.3477	0.4354
53	0.2241	0.2656	0.3129	0.3445	0.4317
54	0.2221	0.2632	0.3102	0.3415	0.4280
55	0.2201	0.2609	0.3074	0.3385	0.4244
56	0.2181	0.2586	0.3048	0.3357	0.4210
57	0.2162	0.2564	0.3022	0.3328	0.4176
58	0.2144	0.2542	0.2997	0.3301	0.4143
59	0.2126	0.2521	0.2972	0.3274	0.4110
60	0.2108	0.2500	0.2948	0.3248	0.4079
61	0.2091	0.2480	0.2925	0.3223	0.4048
62	0.2075	0.2461	0.2902	0.3198	0.4018
63	0.2058	0.2441	0.2880	0.3173	0.3988
64	0.2042	0.2423	0.2858	0.3150	0.3959
65	0.2027	0.2404	0.2837	0.3126	0.3931
66	0.2012	0.2387	0.2816	0.3104	0.3903
67	0.1997	0.2369	0.2796	0.3081	0.3876
68	0.1982	0.2352	0.2776	0.3060	0.3850
69	0.1968	0.2335	0.2756	0.3038	0.3823
70	0.1954	0.2319	0.2737	0.3017	0.3798
71	0.1940	0.2303	0.2718	0.2997	0.3773
72	0.1927	0.2287	0.2700	0.2977	0.3748
73	0.1914	0.2272	0.2682	0.2957	0.3724
74	0.1901	0.2257	0.2664	0.2938	0.3701
75	0.1888	0.2242	0.2647	0.2919	0.3678
76	0.1876	0.2227	0.2630	0.2900	0.3655
77	0.1864	0.2213	0.2613	0.2882	0.3633

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

BIODATA PENULIS

Muhammad Indra Wijaya Wahab, dilahirkan di Parepare pada tanggal 14 Maret 2001. Anak ketiga dari empat bersaudara, pasangan Bapak Abdul Wahab dan Ibu Musriati Muin yang telah mendidik dan mencurahkan cinta kasih sepenuh hati sejak kecil hingga dewasa. Penulis memulai pendidikan di taman kanak-kanak (TK) Aisyah 3. Kemudian menempuh pendidikan sekolah dasar di SD 38 Parepare pada tahun 2007. Setelah itu menempuh sekolah menengah pertama di SMP Negeri 2 Parepare pada tahun 2013. Penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 4 Parepare dengan jurusan IPS dan lulus pada tahun 2019. Setelah lulus di SMA Negeri 4 Parepare pada tahun 2019 penulis melanjutkan studi di perguruan tinggi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare pada Fakultas Tarbiyah dengan mengambil program studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial.

Penulis pernah melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di SMP Negeri 9 Parepare selama 1 bulan dan melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) selama 40 hari di Desa Tirowali, Kec. Baraka, Kab. Enrekang, Sulawesi Selatan. Penulis kemudian menyelesaikan tugas akhir untuk mendapatkan gelar sarjana (S1) di IAIN Parepare dengan judul skripsi "Pengaruh Aktivitas *Game Online* dan Interaksi Media Sosial Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Konteks Pembelajaran IPS di SMPN 6 Parepare".

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE