



Hubungan Media Sosial dan *Game Online* dengan Hasil Belajar Siswa

Lila Marito Ritonga^{1*} Darma Putra²

¹Pascasarjana UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, lilamarito06@gmail.com

² UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, darmaputra@uinjambi.ac.id

* Correspondence Author

Article History:

Received : July 27, 2023

Revised : October 11, 2023

Accepted : October 24, 2023

Online : January 10, 2024

Keywords:

Learning Process
Learning Methods
Learning Innovation
Social Media
Online Game
Learning Outcomes

DOI:

<https://doi.org/10.56436/jer.v1i2.236>

Copyright:

© The Authors

Licensing:



This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License. Licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Abstract

This article analyzes the relationship between social media and online games and the Islamic religious education learning outcomes of students at the Private Junior High School of the Republic of Indonesia Teachers Association (PGRI) 4 in Jambi City. This article comes from quantitative research using hypothesis testing with the product moment correlation test. Data collection techniques for social media and online games are carried out by distributing questionnaires distributed directly by researchers and documentation. The population is all students of class VII and class VIII of the Private Junior High School of the Republic of Indonesia Teachers Association (PGRI) 4 Jambi City, totaling 66 students. Data analysis techniques include data tabulation, validity test, reliability test, normality test, and hypothesis test. The research results show that: (1) The first working hypothesis is accepted with a relationship strength of 25%. (2) The second working hypothesis is accepted with a relationship strength of 82%. (3) The third working hypothesis is accepted with a relationship strength of 82%.

Abstrak

Artikel ini menganalisis bagaimana hubungan media sosial dan game online dengan hasil belajar pendidikan agama Islam siswa Sekolah Menengah pertama Swasta Persatuan Guru Republik Indonesia (PGRI) 4 di Kota Jambi. Artikel ini berasal dari penelitian kuantitatif dengan menggunakan uji hipotesis dengan uji korelasi product moment. Teknik pengumpulan data untuk media sosial dan game online dilakukan dengan penyebaran angket yang disebarlang langsung oleh peneliti dan dokumentasi. Populasinya adalah seluruh siswa kelas VII dan kelas VIII Sekolah Menengah pertama Swasta Persatuan Guru Republik Indonesia (PGRI) 4 Kota Jambi yang berjumlah 66 siswa. Teknik analisis data meliputi tabulasi data, uji validitas, uji realibilitas, uji normalitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) Hipotesis kerja pertama diterima dengan kekuatan hubungan 25%. (2) Hipotesis kerja kedua diterima dengan kekuatan hubungan 82%. (3) Hipotesis kerja ketiga diterima dengan kekuatan hubungan 82%.

A. Pendahuluan

Pada Saat ini, teknologi sudah mulai berkembang pesat. di sana Teknologi komunikasi sangat berkembang saat ini, Pengembangan dimulai dengan komputer, laptop, dan telepon pintar. Teknologi dapat membantu dan memudahkan seseorang Bekerja pada pekerjaan sehingga dapat diselesaikan paling efektif dan efisien.¹ Teknologi komunikasi menekankan pada aspek pencapaian

¹ Siti Makhmudah, *Medsos dan Dampaknya Pada perilaku Keagamaan Remaja* (Nganjuk : guepedia, 2019), 7

tujuan Selama proses komunikasi yang memungkinkan data dan Akses ke informasi melalui standar komunikasi yang lebih efektif.² Pada jaman sekarang kita bisa melihat banyak anak muda menyalahgunakan media sosial. Keberadaan media sosial tidak dapat dipungkiri karena memiliki dampak negatif bagi penggunaannya. Penggunaan media sosial yang berlebihan menjadi ketergantungan, kecanduan dan bahkan media sebagai ajang penipuan.

Banyak yang sering menggunakan game online dari usia anak-anak hingga remaja bahkan dewasa. Akibat sering menggunakan game online, banyak yang mengalami gejala seperti salience (berpikir untuk bermain game online setiap hari), tolerance (bermain lebih lama), dan mood modification (bermain game online membuat sistem operasi melupakan masalah, sebagai pelarian dari masalah), relapse (kecenderungan untuk bermain game online lagi setelah lama absen), withdrawal (merasa sedikit atau tidak ada pemulihan jika sudah lama tidak bermain game online), dan conflict (berdebat berlebihan dengan orang lain) dan problems (mengabaikan aktivitas bermasalah lainnya).³ Menurut Septriana dalam Suganda Vernando, game online adalah salah satu dari lima potensi bahaya tersembunyi penggunaan Internet karena sering menampilkan adegan kekerasan. Beberapa bahaya internet lainnya adalah cyber bullying, cyber fraud, pornografi, dan cyber stalking. Penetrasi internet di Indonesia hingga tahun 2022 mencapai 73,7% dari total penduduk 277,7 juta jiwa. Game online ini merupakan game modern yang sedang populer dan peminatnya mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Anak sekolah merupakan kelompok yang mudah terpengaruh oleh game online, khususnya anak sekolah (pelajar). Anak yang sering bermain game online akan menyebabkan kecanduan. Bermain dapat menghilangkan kebosanan dan rasa penat dari rutinitas setiap orang. Setiap orang memiliki keinginan yang sama untuk bermain. Dalam Al-Qur'an juga menegaskan bahwa isi dunia tidak lain hanyalah permainan dan senda gurau, sebagaimana firman Allah SWT:

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌ وَلَهْوٌ وَإِنْ تُؤْمِنُوا وَتَتَّقُوا يُؤْتِكُمْ أَجْرَكُمْ وَلَا يَسْأَلْكُمْ أَمْوَالَكُمْ

"Sesungguhnya kehidupan dunia itu hanyalah permainan dan senda gurau. Jika kamu beriman serta bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu dan Dia tidak akan meminta hartamu".⁴

Selain media sosial yang berdampak signifikan terhadap kelalaian dalam belajar, begitu juga dengan game online. Hal ini sesuai dengan temuan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di di Sekolah Menengah Pertama Swasta Persatuan Guru Republik Indonesia (PGRI) 4 Kota Jambi, serta guru Pendidikan Agama Islam, guru Bimbingan Konseling (BK) dan wakil kepala sekolah siswa (Waka Kesiswan). Bahwa sebagian besar mahasiswa memanfaatkan waktu luang atau saat istirahat dengan bermain game melalui media sosial dan game online dan mengakibatkan hasil belajar siswa menurun dan dibawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

B. Kerangka Teori

Menurut Hansen, Schneiderman, dan Smith menyebutkan bahwa media sosial adalah sekumpulan jaringan yang menyediakan berbagai jenis aplikasi yang memfasilitasi penggunaannya dalam komunikasi, pertukaran informasi dan pengetahuan, serta perluasan pertemanan dan

² Noradilah Abdul Wahab dkk, "Media Sosial Sebagai Meium Dakwah Masa Kini (Sosial Media AS A Medium Dakwah Nowadays)", *International Social Science Humanities Journal*, Vol. 2, No.1 (April 2020) : 16, <https://www.researchgate.net/publication/340861392>.

³ Lebho Maria Agustina dkk, "Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja", *Journal of Health and Behavioral Science*, Vol.2 No.2 (September 2020) : 204. <https://media.neliti.com/media/publications/326807>.

⁴ Q.S. Muhammad / 47 :36

pekerjaan melalui profil pribadi.⁵ Teori Michael Haenlein menyebutkan bahwa media sosial sebagai sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun pembaruan-pembaruan. Media sosial adalah suatu sarana internet yang pergaulannya secara sosial. Peran penggunaan media sosial tidak lain untuk berkomunikasi, berinteraksi, saling kirim pesan, saling sharing, hingga untuk berjualan saja ada yang menggunakan media sosial sebagai alat bantu untuk memasarkannya.⁶ Menurut Asdiniah & Lestari, (2021) mengatakan bahwa media sosial yaitu lingkungan di Internet yang memungkinkan pengguna untuk menampilkan diri, berkolaborasi, berbagi, berinteraksi dengan pengguna lain, dan membentuk koneksi sosial virtual.⁷ Di dalam media sosial ini dimana setiap orang dapat mengaksesnya atau membuat akun dari masing-masing media sosial tersebut. Untuk mengaksesnya sangat cepat dan bisa di mana saja dan kapanpun. Media sosial yang tradisional saat ini banyak yang jarang menggunakan seperti, koran, radio dan tv. Kini kalah saing dengan media sosial yang saat ini, yang mana di manapun dan kapanpun individu ingin menggunakan langsung terakses. Lowongan pekerjaan pun sekarang banyak menggunakan dengan media sosial.

Media sosial kini tidak hanya digunakan untuk sekedar mengobrol atau chat namun keberadaannya juga menciptakan konten dan sarana yang lebih baru dan menarik sehingga mampu menghipnotis manusia untuk memiliki dan menggunakan layanan media sosial tersebut. Media sosial whatsapp, instagram, facebook, line, dan sebagainya yang sering di gunakan untuk saling mengirim pesan dan berkomunikasi dengan instan. Hartanto menjelaskan aplikasi berbasis pesan ini sangat instan, karena dengan menggunakan paket data sudah bisa mengakses dengan cepat untuk saling berkomunikasi dimana pun dan kapanpun tempatnya.⁸ Ciri – ciri media sosial adalah sebagai berikut : (a) Pesan yang di sampaikan tidak hanya untuk satu orang saja namun bisa keberbagai banyak orang; (b) Pesan yang di sampaikan cenderung cepat; dan (c) Pesan yang di sampaikan bebas.⁹ Kelebihan media sosial sebagai berikut: (a) Kesederhanaan, media sosial ini mudah di gunakan hanya dengan menggunakan handphone saja sudah bisa mengakses apa yang di inginkan; (b) Membangun hubungan, dengan membangun hubungan untuk berinteraksi kepada pelanggan bagi yang menggunakan untuk berbisnis; dan (c) Jangkauan global, dengan menggunakan media sosial bisa menjangkau apapun dengan cepat. Sedangkan kekurangan dalam media sosial adalah sebagai berikut : (a) Gangguan tidur, bagi orang yang sudah kecanduan dengan media sosial ataupun game online, maka akan sulit untuk tidur. Dampak tersebut akan mengakibatkan buruk bagi kesehatan dan imbasnya berpengaruh ke dalam belajar, pekerjaan dan sebagainya; (b) Rasa lelah berlebih dan sulit konsentrasi; (c) Tingkat stres lebih tinggi dan emosi tidak stabil; (d) Gangguan mata; (e) Menjadi jauh dengan lingkungan sekitarnya; dan (f) Depresi dan cemas berlebihan.¹⁰

⁵ Istiqomah, "Penggunaan Media Sosial Dengan Tingkat Agresivitas Remaja," *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Psikologi*, Vol. 13 no. 2 (Oktober 2017):14,

<http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/INSIGHT/article/view/813>.

⁶ Ruli Nasrullah, *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*, *Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2017)

⁷ Afrizawati, "Pengaruh Game Online dan Media Sosial Terhadap Minat Belajar Siswa." *Ta'limuna Jurnal Pendidikan*, vol.1 no. 1 (Desember 2022): 36

⁸ Tarigan Joy Maranatha dkk, "Pengaruh Penggunaan Media Sosial (Instagram) Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa", *Jurnal Konseling Andi Matappa*, Vol. 3 No. 2 (Agustus 2019) : 35,

<https://journal.stkip-andi-matappa.ac.id/index.php/jurkam/article/view/372>

⁹ Sanggabuwana, Danang dan Susi Andriani, "Dampak Media Sosial terhadap Usaha Kecil", dalam *Jurnal Komunikasi*, Vol 2, No.2 (Januari 2017) : 69,

<https://media.neliti.com/media/publications/295603-dampak-media-sosial-terhadap-usaha-kecil-bb8752f5.pdf>

¹⁰ F Soliha. S, "Tingkat Ketergantungan Pengguna Media Sosial Dan Kecemasan Sosial", *Jurnal Interaksi* Vol. 4 No.1 (Januari 2018) : 8, <https://doi.org/10.14710/interaksi.4.1.1-10>

Menurut Kim, game online adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan melalui jaringan komunikasi online.¹¹ Salah satu jenis game online adalah game mobile legends. Game online ini ada di internet. Game online tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, tetapi game online dapat dimainkan di komputer, laptop, bahkan smartphone. Selama gadget terkoneksi dengan internet, game online bisa dimainkan. Hampir setiap pemain game online dianggap sebagai anak-anak, dan hampir setiap anak menyenangi game online, apapun bentuk dari game itu sendiri. Dari game online sederhana hingga game online terbaru. Game online memang untuk anak-anak, namun tidak sedikit juga orang dewasa yang memainkannya. Burhan dalam Tsharir mendefinisikan bahwa game online game yang dapat di mainkan oleh multi pemain melalui internet. Young mendefinisikan bahwa game online adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara orang dengan lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi dan meraih nilai tertinggi dalam dunia online.¹² Menurut Sigmund Freud dan Adler game online adalah dorongan kejiwaan sebagai ekspresi dari keinginannya untuk menang dan berkuasa.¹³ Berdasarkan dari definisi di atas Game merupakan suatu yang dapat di mainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang kalah dan ada yang menang. Sedangkan game online adalah sebuah permainan yang dimainkan di dalam suatu jaringan atau internet. Khususnya dalam gameonline (mobile legend dan Higgs Domino) ini telah menjadikan ajang untuk saling bersaing dengan orang lain dan merasa bangga apabila mereka terlihat lebih di bandingkan teman-temannya.

Game online merupakan game yang berbasis elektronik dan visual, yang di mainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik, sebuah permainan yang menggunakan data atau paket data internet atau menggunakan sebuah jaringan. Game terdiri dari game offline dan online, yang mana game online tidak ada hentinya untuk memainkannya.¹⁴ Game online tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Hingga menjadi pesat berkembang, yang dulunya berskala kecil sekarang menjadi internet yang berkembang hingga sekarang. Game online menjalani perkembangan yang pesat baik dari segi teknologinya. Game online sudah mempengaruhi cara kita bersosialisasi dengan orang lain. Le mengemukakan bahwa terdapat beberapa aspek pengaruh game online, yaitu : (a) Compulsion ;(b) Withdrawal; (c) Tolerance; dan (d) Interpersonal and health – related problems. Dampak negatif dari game online bagi peserta didik adalah peserta didikan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain game online, peserta didik akan mencuri-curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain game online, waktu untuk belajar dan membantu orang tua sehabis jam sekolah akan hilang karena bermain game, uang jajan atau uang bayar sekolah akan di selewengkan untuk bermain game, lupa waktu pola makan. Dampak positif dari game online bagi peserta didik adalah pergaulan peserta didik akan lebih mudah diawasi orang tua, otak akan lebih aktif danberfikir, reflek berfikir dan peserat didik akan lebih cepat merespon.¹⁵

¹¹ Yohanes Rikky, "Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja," *Jurnal Humaniora Yayasan Bina Darma*, (Juli 2020) : 38, <https://repository.uin-suska.ac.id/30688>.

¹² Priscilla M Wass, "Hubungan Antara Kecanduan Bermain Game Online Jenis Massively Multiplayer Online First Person Shooter Dengan Perilaku Agresif Pada Mahasiswa Universitas Kristen Tatya Wacana," (Oktober 2015) : 26, <https://repository.uksw.edu/handle/123456789/8701>.

¹³ Nurlaela Sangkala Ibsik, "Dampak Game Online Terhadap Moral Anak Di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur," *Tomalebbi Jurnal Pemikiran, Penelitian Hukum, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan* vol. 4 no. 1 (Maret 2017) : 93-104, <https://ojs.unm.ac.id/tomalebbi/article/view/3669>.

¹⁴ Ayu Setianingsih, "Game Online Dan Efek Problematikanya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smk Negeri 7 Lampung 1439 H / 2018 M." *Jurnal*, (Juni 2018) : 26, <https://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/3271>.

¹⁵ Masya Candra, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih," *jurnal Bimbingan dan Konseling* vol.3 no. 2 (Mei 2016): 32, <https://doi.org/10.24042/kons.v3i2.575>.

Menurut Sudjana hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Istilah hasil belajar tersusun atas 2 kata, yakni "hasil" dan "belajar". Menurut Hasan Alwi "hasil" berarti sesuatu yang diadakan oleh suatu usaha, sedangkan "belajar" mempunyai banyak pengertian diantaranya adalah belajar merupakan perubahan yang terjadi dalam diri seseorang setelah melalui proses.¹⁶ Bukti bahwa seseorang telah belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti jadi mengerti. Menurut Dimiyati Dan Mudjiono, hasil belajar merupakan tingkat perubahan mental yang lebih baik bila di bandingkan pada saat sebelum belajar. Supaya terjadinya perubahan mental maka dilakukannya secara berulang-ulang, maka akan tersimpan dalam jangka waktu yang lama atau tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut membentuk pribadi individu yang selalu ingin menapai hasil yang lebih baik lagi, sehingga akan mengubah cara pikir serta menghasilkan perilaku yang lebih baik.¹⁷ Menurut Jihad dan Haris, hasil belajar adalah tercapainya perubahan tingkah laku yang cenderung menetap pada ranah kognitif, emosi, dan motorik dari proses belajar yang terjadi pada waktu tertentu. Menurut Purwanto, hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi setelah mengikuti pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran pada ranah kognitif, emosional, dan motorik.¹⁸ P

ada ranah kognitif dikategorikan ke dalam kemampuan menghafal, memahami, menerapkan, menganalisis, menyintesis, dan mengevaluasi. Pada ranah afektif, hasil belajar meliputi tingkat penerimaan, partisipasi, evaluasi, organisasi, dan karakterisasi. Sedangkan ranah psikologis terdiri dari tingkat persepsi, kesiapan, gerak terarah, gerak kebiasaan, gerak kompleks, dan kreativitas. Indikator utama hasil belajar siswa adalah sebagai berikut: (a) Mencapai asimilasi materi pendidikan yang diajarkan secara individual dan kolektif. Pencapaian pemahaman biasanya diukur dengan menetapkan Standar Ketuntasan Minimal Pembelajaran (KKM); dan (b) Perilaku yang dijabarkan dalam tujuan pembelajaran dicapai oleh siswa, baik secara individu maupun kelompok.¹⁹ Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain mengungkapkan, bahwa untuk mengukur dan mengevaluasi hasil belajar siswa tersebut dapat dilakukan melalui tes prestasi belajar. Berdasarkan tujuan dan ruang lingkungannya, tes prestasi belajar dapat digolongkan ke dalam jenis penilaian, sebagai berikut: (a) Tes Formatif; (b) Tes Subsumatif; dan (c) Tes Sumatif.

C. Metode Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah teknik yang mencoba menguji hipotesis tertentu dengan melihat hubungan antar faktor. Faktor – faktor tersebut diperkirakan oleh instrumen penelitian, dengan tujuan agar informasi tersebut dapat diselidiki dengan metodologi yang terukur.²⁰ Penelitian kuantitatif dimulai dengan menerangkan konsep penelitian yang akan digunakan, karena konsep penelitian adalah kerangka acuan dalam mendesain instrumen penelitian. Konsep dibangun dari teori – teori yang digunakan untuk menjelaskan variabel – variabel yang akan diteliti. Variabel secara umum adalah segala sesuatu

¹⁶ Sulastri, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis masalah Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya," *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, vol. 3 no. 1 (2015): 92,

<https://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/4110/3052>.

¹⁷ Rike Andriani, "Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, vol. 4 no. 1 (2019): 34

<https://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/14958>

¹⁸ Mariyatul Qiptiyah, "Peningkatan Hasil Belajar PKN Materi Kedudukan dan Fungsi Pancasila Melalui Metode Jigsaw Kelas VIII F MTs Negeri 5 Demak," *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, vol. 5 no. 1 (2020): 3

[https://C:/Users/Administrator/Downloads/triandi,+9.+Mariyatul+Qiptiyah%20\(1\).pdf](https://C:/Users/Administrator/Downloads/triandi,+9.+Mariyatul+Qiptiyah%20(1).pdf)

¹⁹ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung : Sinar Baru, 2017) ,50-54.

²⁰ John W. Creswell, *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif dan Campuran* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2016),5.

yang berbentuk apa saja yang ditetapkan kemudian dipelajari sehingga diperoleh informasi yang selanjutnya akan ditarik kesimpulannya.²¹ Penelitian ini bertujuan untuk melihat hubungan game online dan media sosial dengan hasil belajar siswa. Hasilnya akan diinterpretasikan dengan analisis korelasi product moment. Penelitian ini dilaksanakan di salah satu sekolah menengah pertama (SMP) swasta di Jambi yaitu SMP PGRI 4 kota Jambi kelas VII dan kelas VIII. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 113 siswa, sedangkan subjek dalam penelitian ini berjumlah 66 siswa. Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala hasil belajar siswa, skala *game online* dan skala media sosial. Skala hasil belajar siswa terdiri dari 20. Skala dibuat dengan memberikan empat alternatif jawaban yang dimodifikasi berdasarkan model skala Likert yaitu distribusi respon sebagai dasar penentuan nilai skalanya, penilaiannya didasarkan pada sangat tidak sesuai (STS), tidak sesuai (TS), sesuai (S) dan sangat sesuai (SS). Adapun langkah – langkah yang digunakan dalam analisis data sebagai berikut: (a) Tabulasi data; (b) Uji Validitas; (c) Uji Reabilitas; (d) Deskripsi data; (e) Uji Normalitas data; dan (f) Uji Hipotesis yang menggunakan Uji *Korelasi Product Moment*.

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Deskripsi Data

Hasil penelitian yang akan disajikan pada bagian ini adalah meliputi data Media Sosial (X_1), *Game Online* (X_2) dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa (Y). Data – data tersebut didapat melalui kuesioner yang disebarlang langsung oleh peneliti kepada siswa/i kelas VII dan kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Swasta Persatuan Guru Republik Indonesia (PGRI) 4 di kota Jambi yang berjumlah 66 siswa, diantaranya kelas VII ada 35 siswa dan kelas VIII ada 31 siswa. Setelah dilakukan pengolahan data dengan menggunakan bantuan program microsoft excel. Setelah dilakukan pengolahan data dengan menggunakan bantuan program Microsoft Exel 2013, maka didapat ukuran tendensial sentral sebagai berikut :

		X1	X2	Y
N	Valid	66	66	66
	Missing	0	0	0
Mean		54,909	44,773	59,833
Std. Error of Mean		0,946	1,106	1,218
Median		54,5	45	58
Mode		54	46	46
Std.Deviation		7,682	8,989	9,894
Variance		59,007	80,794	97,894
Range		47	39	35
Minimum		28	24	45
Maximum		75	63	80
Sum		3624	2955	3949

Berdasarkan hasil perhitungan diatas maka dapat dijelaskan bahwa:

a. Deskripsi Data Media Sosial (X_1)

Data variabel media sosial diambil dengan menggunakan angket yang sebarlang langsung oleh peneliti ke Sekolah Menengah Pertama Swasta Persatuan Guru Republik Indonesia (PGRI) 4 Kota

²¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2018), 117.

Jambi yang terdiri dari kelas VII dan kelas VIII berjumlah 66 siswa. Diperoleh hasil untuk rata – rata (*Mean*) sebesar = 54,909, titik tengah (*Median*) = 54,5, nilai yang sering muncul (*Mode*) =54, simpangan baku (*Standard Deviation*) = 7,682 , tingkat penyebaran data (*Variance*) = 59,007, rentangan (*Range*) = 47, skor minimum = 28, skor maksimum = 75 dan jumlah skor jawaban responden secara keseluruhan adalah = 3624. Data yang diperoleh dari hasil pengisian angket akan diolah dengan program SPSS dan dimasukkan kedalam tabel distribusi frekuensi dengan banyak kelas akan ditentukan dengan mengikuti dengan aturan sturges. Nilai minimum variabel $X_1 = 28$, skor maksimum = 75 dengan demikian maka dapat ditentukan rentang skornya yaitu nilai maksimum dikurangi nilai minimum sehingga didapat $75 - 28 = 47$. Banyaknya kelas interval akan ditentukan dengan rumus Sturges berikut :

$$K = 1 + 3,3 \text{ Log } n$$

Keterangan :

K : Jumlah Kelas Interval
N : Jumlah Data Observasi
Log : Logaritma

$K = 1 + 3,3 \text{ log } 66 = 1 + 3,3 (1,8195) = 7,00435$ dibulatkan menjadi 7, jadi jumlah kelas interval ada 7. Sedangkan rentang data akan dihitung dengan cara data terbesar dikurangi data terkecil kemudian ditambah 1. Data terbesar untuk variabel X_1 adalah 75 dan data terkecil adalah 28 sehingga $75 - 28 = 47 + 1 = 48$, jadi rentang datanya adalah 48. Panjang kelas interval akan dihitung dengan cara = rentang data : jumlah kelas interval = $48 : 7 = 6,86$ dibulatkan menjadi 7. Jadi panjang kelas interval adalah 7.

Setelah perhitungan diatas, Pengujian normalitas data dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya distribusi suatu data hasil penelitian. Dalam uji normalitas, terdapat indikator yang disebut nilai signifikansi. Apabila data memiliki nilai signifikansi lebih atau sama dengan 0,05 atau nilai r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} maka dapat dikatakan bahwa data tersebut normal.

Pengujian normalitas data media sosial dilakukan dengan menggunakan program Microsoft Excel 2013. Setelah melakukan perhitungan, maka hasil perhitungan dengan program Microsoft Excel didapat bahwa nilai r_{hitung} lebih kecil dari nilai r_{tabel} . nilai r_{tabel} dengan tingkat α yang digunakan yaitu 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data Media Sosial berdistribusi **normal** dengan nilai $0,065 < 0,165$.

b. Deskripsi Data Game Online

Berdasarkan tabel diatas terdapat 66 orang responden yang mengisi angket yang disebarkan langsung dan diperoleh data sebagai berikut ; rata – rata (*mean*)= 44,773, titik tengah (*Median*) = 45, nilai yang sering muncul (*Mode*) =46, simpangan baku (*Standard Deviation*) =8,989, tingkat penyebaran data (*Variance*) = 80,794, rentangan (*Range*) = 39, skor minimum =24, skor maksimum = 63 dan jumlah skor jawaban responden secara keseluruhan adalah = 2955. Data yang diperoleh dari hasil pengisian angket akan diolah dengan program SPSS dan dimasukkan kedalam tabel distribusi frekuensi dengan banyak kelas akan ditentukan dengan mengikuti dengan aturan sturges. Nilai minimum variabel $X_1 = 24$, skor maksimum = 63 dengan demikian maka dapat ditentukan rentang skornya yaitu nilai maksimum dikurangi nilai minimum sehingga didapat $63 - 24 = 39$. Banyaknya kelas interval akan ditentukan dengan rumus Sturges berikut :

$$K = 1 + 3,3 \text{ Log } n$$

Keterangan :

K : Jumlah Kelas Interval
N : Jumlah Data Observasi

Log : Logaritma

$K = 1 + 3,3 \log 66 = 1 + 3,3 (1,8195) = 7,00435$ dibulatkan menjadi 7, jadi jumlah kelas interval ada 7. Sedangkan rentang data akan dihitung dengan cara data terbesar dikurangi data terkecil kemudian ditambah 1. Data terbesar untuk variabel X_1 adalah 63 dan data terkecil adalah 24 sehingga $63 - 24 = 39 + 1 = 40$, jadi rentang datanya adalah 40. Panjang kelas interval akan dihitung dengan cara = rentang data : jumlah kelas interval = $40 : 7 = 5,71$ dibulatkan menjadi 6. Jadi panjang kelas interval adalah 6.

Setelah perhitungan diatas, Pengujian normalitas data dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya distribusi suatu data hasil penelitian. Dalam uji normalitas, terdapat indikator yang disebut nilai signifikansi. Apabila data memiliki nilai signifikansi lebih atau sama dengan 0,05 atau nilai r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} maka dapat dikatakan bahwa data tersebut normal.

Pengujian normalitas data media sosial dilakukan dengan menggunakan program Microsoft Excel 2013. Setelah melakukan perhitungan, maka hasil perhitungan dengan program Microsoft Excel didapat bahwa nilai r_{hitung} lebih kecil dari nilai r_{tabel} . Nilai r_{tabel} dengan tingkat α yang digunakan yaitu 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data Media Sosial berdistribusi **normal** dengan nilai $0,133 < 0,165$

c. Deskripsi Data Hasil Belajar

Berdasarkan tabel diatas terdapat 66 orang siswa dan diperoleh data sebagai berikut ; rata - rata (*mean*) = 59,833, titik tengah (*Median*) = 58, nilai yang sering muncul (*Mode*) = 46, simpangan baku (*Standard Deviation*) = 9,894, tingkat penyebaran data (*Variance*) = 97,894, rentangan (*Range*) = 35, nilai minimum = 45, nilai maksimum = 80 dan jumlah nilai secara keseluruhan adalah = 3949. Data yang diperoleh akan diolah dengan program Microsoft Excel dan dimasukkan kedalam tabel distribusi frekuensi dengan banyak kelas akan ditentukan dengan mengikuti dengan aturan sturges. Nilai minimum variabel $Y = 45$, skor maksimum = 80 dengan demikian maka dapat ditentukan rentang skornya yaitu nilai maksimum dikurangi nilai minimum sehingga didapat $80 - 45 = 35$. Banyaknya kelas interval akan ditentukan dengan rumus Sturges berikut :

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

Keterangan :

K : Jumlah Kelas Interval

N : Jumlah Data Observasi

Log : Logaritma

$K = 1 + 3,3 \log 66 = 1 + 3,3 (1,8195) = 7,00435$ dibulatkan menjadi 7, jadi jumlah kelas interval ada 7. Sedangkan rentang data akan dihitung dengan cara data terbesar dikurangi data terkecil kemudian ditambah 1. Data terbesar untuk variabel Y adalah 80 dan data terkecil adalah 45 sehingga $80 - 45 = 35 + 1 = 36$, jadi rentang datanya adalah 36. Panjang kelas interval akan dihitung dengan cara = rentang data : jumlah kelas interval = $36 : 7 = 5,143$ dibulatkan menjadi 5. Jadi panjang kelas interval adalah 5.

Setelah perhitungan diatas, Pengujian normalitas data dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya distribusi suatu data hasil penelitian. Dalam uji normalitas, terdapat indikator yang disebut nilai signifikansi. Apabila data memiliki nilai signifikansi lebih atau sama dengan 0,05 atau nilai r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} maka dapat dikatakan bahwa data tersebut normal.

Pengujian normalitas data media sosial dilakukan dengan menggunakan program Microsoft Excel 2013. Setelah melakukan perhitungan, maka hasil perhitungan dengan program Microsoft Excel didapat bahwa nilai r_{hitung} lebih kecil dari nilai r_{tabel} . Nilai r_{tabel} dengan tingkat α yang digunakan

yaitu 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data Media Sosial berdistribusi **normal** dengan nilai $0,112 < 0,165$.

Uji hipotesis dalam penelitian hubungan media sosial dan game online dengan hasil belajar siswa dapat diukur dengan menggunakan analisis data statistik korelasi product moment. Product moment *digunakan untuk menguji hubungan antara 2 variabel atau lebih dengan asumsi jenis datanya interval dan rasio serta distribusi datanya normal. Adapun rumus korelasi product moment adalah sebagai berikut :*

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

Keterangan :

R_{xy}	: Koefisien Korelasi
X	: Skor Item Butir Soal
Y	: Jumlah Skor Total Setiap Soal
N	: Responden

Hipotesis statistik yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Hubungan Media Sosial Dengan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam

Setelah melakukan perhitungan, maka hasil perhitungan dengan program Microsof Exel didapat bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai r_{tabel} . Dimana nilai $t_{hitung} = 2,012293$ pada program Microsof Exel dan $2,0129$ pada hasil dari hitung manual sedangkan nilai t_{tabel} adalah $1,668$ sehingga sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, adanya hubungan media sosial dengan hasil belajar Pendidikan Agama Islam.

b. Hubungan Game Online Dengan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam

Setelah melakukan perhitungan, maka hasil perhitungan dengan program Microsof Exel didapat bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai r_{tabel} . Dimana nilai $t_{hitung} = 11,507$ pada program Microsof Exel dan $11,508$ pada hasil dari hitung manual sedangkan nilai t_{tabel} adalah $1,668$ sehingga sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, adanya hubungan game online dengan hasil belajar Pendidikan Agama Islam.

c. Hubungan Media Sosial dan Game Online Dengan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam

Setelah melakukan perhitungan, maka hasil perhitungan dengan program Microsof Exel didapat bahwa nilai F_{hitung} lebih besar dari nilai r_{tabel} . Dimana nilai $F_{hitung} = 66,07$ pada program Microsof Exel dan $66,08$ pada hasil dari hitung manual sedangkan nilai F_{tabel} adalah $3,143$ sehingga sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, adanya hubungan media sosial dan game online dengan hasil belajar Pendidikan Agama Islam.

2. Hubungan media sosial dengan hasil belajar pendidikan agama Islam siswa

Setelah dilakukan uji persyaratan analisis, maka akan dilakukan analisis data, analisis jalur berdasarkan hasil analisis dengan program Microsof Exel maka dapat diketahui nilai koefisien jalur variabel media sosial (X_1) dengan hasil belajar pendidikan agama Islam (Y) adalah hasil perhitungan dari program Microsof Exel $0,252013$ dan hasil perhitungan secara manual sebesar $0,252014$, pada dasarnya hasil perhitungannya sama jika dilakukan pembulatan. Setelah nilai koefisien jalur diketahui maka akan dapat dihitung adanya hubungan atau tidak adanya hubungan variabel X_1 dengan variabel Y.

Supaya dapat diketahui jawaban dari hipotesis yang diajukan maka akan dilakukan pengujian uji hipotesis dengan uji t. Uji t ini akan dilakukan dengan cara manual dan dengan menggunakan program Microsoft Excel, hal ini dimaksudkan agar hasil perhitungan memiliki pembandingan. Setelah dilakukan perhitungan manual maka didapat nilai t hitung untuk hipotesis pertama adalah = 2,0833 dan perhitungan pada program Microsoft Excel berjumlah sama yaitu = 2,0834.

Hasil perhitungan yang dilakukan diatas akan dikonsultasikan dengan tabel t pada tingkat probability 0,05 dengan df = n adalah 1,668, dengan kata lain nilai t hitung lebih besar dari pada nilai t tabel atau $2,0834 > 1,668$. Ini menunjukkan bahwa pernyataan yang menyatakan adanya hubungan media sosial dengan hasil belajar pendidikan agama Islam siswa. Fakta ini juga menunjukkan bahwa jika hasil belajar pendidikan agama Islam siswa tidak serta merta menurun dikarenakan adanya media sosial, akan tetapi masih ada beberapa faktor lainnya yang mempengaruhi.

Penggunaan media sosial untuk anak usia remaja pada Sekolah Menengah Pertama sesuai dengan teori Laman We Are Social menyebutkan bahwa pengguna media sosial menghabiskan rata-rata 3 jam 33 menit untuk mengakses internet per hari. Teori ketergantungan juga mengatakan bahwa intensitas waktu yang menunjukkan penggunaan media sosial secara berlebihan dalam memenuhi kebutuhannya adalah ketergantungan media dan membuat media yang dipilih menjadi penting bagi subjek.

Sedangkan dalam teori Michael Haenlein bahwa media sosial sebagai sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun pembaruan-pembaruan. Media sosial adalah suatu sarana internet yang pergaulannya secara sosial. Peran penggunaan media sosial tidak lain untuk berkomunikasi, berinteraksi, saling kirim pesan, saling sharing, hingga untuk berjualan saja ada yang menggunakan media sosial sebagai alat bantu untuk memasarkannya. Hal ini selaras yang disampaikan oleh guru bahwa dalam pelaksanaan proses pembelajaran masih ditemukan siswa yang memainkan media sosial dan game online, siswa menggunakan waktu di sela – sela pembelajaran sedang berlangsung.

Selanjutnya jika dilihat dari besarnya hubungan antara media sosial dengan hasil belajar pendidikan agama Islam siswa dapat dilihat dari analisis jalur. Hasil perhitungan dengan cara manual menunjukkan bahwa koefisien jalur variabel media sosial (X_1) dengan hasil belajar pendidikan agama Islam siswa (Y) atau $r_{y \times x_1} = 0,252014$. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut diketahui bahwa hubungan variabel X_1 dengan variabel Y sebesar sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.

3. Hubungan gameonline dengan hasil belajar pendidikan agama Islam siswa

Setelah dilakukan uji persyaratan analisis, maka akan dilakukan analisis data, analisis jalur berdasarkan hasil analisis dengan program Microsoft Excel maka dapat diketahui nilai koefisien jalur variabel game online (X_2) dengan hasil belajar pendidikan agama Islam (Y) adalah hasil perhitungan dari program Microsoft Excel 0,821091 dan hasil perhitungan secara manual sebesar 0,821094, pada dasarnya hasil perhitungannya sama jika dilakukan pembulatan. Setelah nilai koefisien jalur diketahui maka akan dapat dihitung adanya hubungan atau tidak adanya hubungan variabel X_2 dengan variabel Y.

Supaya dapat diketahui jawaban dari hipotesis yang diajukan maka akan dilakukan pengujian uji hipotesis dengan uji t. Uji t ini akan dilakukan dengan cara manual dan dengan menggunakan program Microsoft Excel, hal ini dimaksudkan agar hasil perhitungan memiliki pembandingan. Setelah

dilakukan perhitungan manual maka didapat nilai t hitung untuk hipotesis pertama adalah = 11,508 dan perhitungan pada program Microsoft Excel berjumlah sama yaitu = 11,508.

Hasil perhitungan yang dilakukan diatas akan dikonsultasikan dengan tabel t pada tingkat probability 0,05 dengan $df = n$ adalah 1,668, dengan kata lain nilai t hitung lebih besar dari pada nilai t tabel atau $11,508 > 1,668$. Ini menunjukkan bahwa pernyataan yang menyatakan adanya hubungan game online dengan hasil belajar pendidikan agama Islam siswa. Fakta ini juga menunjukkan bahwa jika hasil belajar pendidikan agama Islam siswa tidak serta merta menurun dikarenakan adanya game online, akan tetapi masih ada beberapa faktor lainnya yang mempengaruhi.

Sesuai dengan sebutannya hasil belajar siswa, siswa bukan hanya membutuhkan penjelasan guru yang kurang maksimal dapat berperan dalam menurunkan hasil belajar tersebut namun ada beberapa hal yang turut ikut serta dalam mempengaruhi menurunnya hasil belajar siswa salah satunya adalah faktor bermain game online, faktor yang mendukung untuk bermain game online diantaranya adalah rasa bosan mendengarkan penjelasan guru, pelajaran yang kurang menarik serta kurang kontrol dari guru dan diri siswa itu sendiri.

Selanjutnya jika dilihat dari besarnya hubungan antara media sosial dengan hasil belajar pendidikan agama Islam siswa dapat dilihat dari analisis jalur. Hasil perhitungan dengan cara manual menunjukkan bahwa koefisien jalur variabel game online (X_2) dengan hasil belajar pendidikan agama Islam siswa (Y) atau $r_{yx_2} = 0,821091$. Sedangkan hasil perhitungan dengan menggunakan program Microsoft Excel menunjukkan hasil sebesar = 0,821094. antara Perhitungan cara manual dengan perhitungan program Microsoft Excel hasilnya sama. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut diketahui bahwa hubungan variabel X_1 dengan variabel Y sebesar 82% sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.

4. Hubungan media sosial dan game online dengan hasil belajar pendidikan agama Islam siswa

Berdasarkan hasil perhitungan sebelumnya diketahui secara parsial terdapat memiliki hubungan yang berarti antara variabel media sosial (X_1) dengan variabel hasil belajar pendidikan agama Islam (Y), kemudian diikuti variabel game online (X_2) dengan variabel hasil belajar pendidikan agama Islam (Y) juga terdapat memiliki hubungan. Selanjutnya untuk uji hipotesis yang ketiga adalah uji hipotesis yang menyatakan terdapat hubungan antara variabel media sosial (X_1) dan variabel game online (X_2) secara bersama – sama dengan variabel hasil belajar pendidikan agama Islam (Y).

Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan cara hitung manual dan dengan program Microsoft Excel. Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan dapat diketahui nilai koefisien jalur variabel media sosial (X_1) dan variabel game online (X_2) dengan variabel hasil belajar pendidikan agama Islam (Y) atau $R_y(X_1X_2)$ adalah 0,823 dengan hitung cara manual, perhitungan dengan bantuan program Microsoft Excel diketahui nilainya sebesar 0,822 hasilnya sama dengan perhitungan manual, dengan demikian besarnya hubungan variabel X_1 dan variabel X_2 dengan variabel Y adalah $0,823 = 0,82$ atau 82%, dan setelah dilakukan pengujian keberatan koefisien jalur atau uji hipotesis dengan uji F maka didapat nilai F hitung untuk hubungan variabel X_1 dan variabel X_2 dengan variabel Y secara bersama – sama adalah 66,08 hasil perhitungan manual dan hasil perhitungan program Microsoft Excel didapat 66,07.

Sedangkan F tabel dengan $df_1 = 2$ dan $df_2 = 63$ adalah 3,143. Jadi nilai F hitung lebih besar dari pada F tabel sehingga pernyataan yang menyatakan terdapat hubungan yang signifikan variabel X_1 dan variabel X_2 dengan variabel Y .

Selanjutnya besarnya kontribusi variabel X_1 dan variabel X_2 secara bersama – sama variabel Y dianalisis dengan analisis jalur, analisis jalur dilakukan secara manual dan dengan program Microsoft Exel hasil perhitungan manual adalah 0,822898 dengan hitung cara manual, perhitungan dengan bantuan program Microsoft Exel diketahui nilainya sebesar 0,822898 hasilnya sama dengan perhitungan manual, jika dinyatakan dalam bentuk persen adalah 82%. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa pengaruh variabel X_1 dan variabel X_2 dengan variabel Y adalah 82% sedangkan sisanya 18% ditentukan oleh variabel lain. Proses media sosial dan game online sangat berpengaruh secara signifikan dengan hasil belajar pendidikan agama Islam siswa, namun akan tetapi jika diimbangi dengan keterlibatan kepala sekolah dan guru yang baik untuk mengontrol aktivitas siswa maka hasil belajar pendidikan agama islam siswa akan sangat memiliki dampak positif.

E. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan hasil analisis data yaitu sebagai berikut : (a) Media sosial memiliki hubungan secara parsial dengan hasil belajar pendidikan agama islam siswa, hal ini ditunjukkan dengan nilai t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} ($2,083 > 1,668$). Sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya terdapat adanya hubungan yang signifikan antara variabel media sosial dengan hasil belajar pendidikan agama islam siswa; (b) Game Online memiliki hubungan secara parsial dengan hasil belajar pendidikan agama islam siswa, hal ini ditunjukkan dengan nilai t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} ($11,508 > 1,668$). Sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya terdapat adanya hubungan yang signifikan antara variabel Game Online dengan hasil belajar pendidikan agama islam siswa; dan (c) Media sosial (X_1) dan Game Online (X_2) memiliki hubungan dengan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam siswa (Y), hal ini dapat dilihat pada hasil penghitungan uji hipotesis dengan nilai uji F_{hitung} lebih besar dari pada F_{tabel} ($66,08 > 3,143$). Sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya terdapat adanya hubungan yang signifikan antara variabel Media Sosial (X_1) Game Online (X_2) dengan hasil belajar pendidikan agama islam siswa (Y). adapun besarnya hubungan Media Sosial (X_1) Game Online (X_2) dengan hasil belajar pendidikan agama islam siswa (Y) dapat digolongkan tinggi berdasarkan hasil perhitungan yang diperoleh dari Program Microsoft Exel 2013.

Daftar Pustaka

- Abdul Wahab, Noradilah dkk. "Media Sosial Sebagai Meium Dakwah Masa Kini (Sosial Media AS A Medium Dakwah Nowadays)". *International Social Science Humanities Journal*. Vol. 2 No.1 (April 2020) : 16. <https://www.researchgate.net/publications/340861392>.
- Abidah Al Aziz, Asma. "Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Media Sosial dan Tingkat Depresi pada Mahasiswa." *Jurnal acta Psycologia*, vol.2 no.2 (Juni 2020): 27. <https://journal.uny.ac.id/index.php/acta-psycologia/article/view/35100>.
- Anonim. (2019). Al – Qur'an dan Terjrmahannya Special For Woman. Bandung: Syaamil Qur'an
- Arisanti A, Subhan M. "Pengaruh Penggunaan Media Internet Terhadap Hasil Belajar Siswa Muslim di SMP Kota Pekanbaru." *Jurnal Al-Thariqah*, Vol. 3 No. 2 (Desember 2018)
- Bertan, dkk. "Pengaruh Pendayagunaan Sumber Daya Manusia (Tenaga Kerja) Terhadap Hasil Pekerjaan (Studi Kasus Perumahan Taman Mapanget Raya (Tamara))." *Jurnal sipil statistik*, Vol.4 No.2 (April 2016) : 29. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jss/article/view/10727>
- Daryanto, Setiawan. "Pengaruh Komunikasi Kelompok, Penggunaan Media Sosial, dan Search Engine Terhadap Akhlak Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri di Kecamatan Pancur Batu." (Desember 2020) : 46. <http://repository.uinsu.ac.id/8754/1/DISERTASI%20DARYANTO%20FINAL.pdf>

- Denis Wengku, Tri Atmojo. "Kontribusi Perilaku Game Online Terhadap Motivasi Belajar siswa SMA". *Jurnal Cognicia*, vol.7 no.4 (Desember 2019): 37. <https://doi.org/10.22219/cognicia.v7i4.9263>.
- Depdiknas. *Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Bandung : Citra Umbara, 2003.
- F Soliha, S. "Tingkat Ketergantungan Pengguna Media Sosial Dan Kecemasan Sosial". *Jurnal Interaksi*. Vol. 4 No.1 (Januari 2018): 8. <https://doi.org/10.14710/interaksi.4.1.1-10>.
- Fitri Hidayati, arif Marsal. "Pengaruh Penggunaan Media Sosial terhadap Kinerja Pegawai di Lingkungan UIN Sultan Syarif Kasim Riau." *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*. Vol. 4 No. (1 Februari 2018) : 91. <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/RMSI/article/view/5630>.
- Istiqomah."Penggunaan Media Sosial Dengan Tingkat Agresivitas Remaja." *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Psikologi*, Vol. 13 no. 2 (Oktober 2017) : 14. <http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/INSIGHT/article/view/813>.
- Kemendiknas RI. "Peraturan pemerintah RI No. 55 tahun 2007 Tentang Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Keagamaan". Jakarta: Kemendiknas. 2007.
- Lutfiwati, sri. "Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi". *jurnal psikologi*, Vol. 1 No. 1 (Desember 2018)
- Makhmudah, Siti. "Medsos dan Dampaknya Pada Perilaku Keagamaan Remaja." (Nganjuk: Guepedia. 2019). 7
- Maria Agustina, Lebho dkk. "Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja". *Journal of Health and Behavioral Science*. Vol.2 No.2 (September 2020) : 204. <https://media.neliti.com/media/publications/3126807>.
- Marwadi, Nurul fitri." Korelasi Antara Keterampilan Metakognisi Dengan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kimia kelas X SMA Negeri 7Pontianak". *Jurnal ilmiah*. Vol. 5 No. 1 (januari 2017) : 42. <http://openjournal.unmuhpnk.ac.id/index.php/ar-r/article/view/655>
- Masya, Candra. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan GameOnline Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016." *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, vol.3 no.2 (Mei 2016) : 32. <https://doi.org/10.24042/kons/v3i2.575>.
- Nia, Fitriyanti. "Pengaruh Cognitive Behavior Therapy Terhadap Adiksi Game Online Pada Remaja di SMPN 1 Padang". (Februari 2019): 47. <https://scholar.unand.ac.id/52593/>
- Nirmala Putri, Matilda Devina ."Hubungan Kecanduan Media Sosial Dengan Kualitas Komunikasi Interpersonal Pada Usia Dewasa Awal". (Juli 2018) : 56. <https://repository.usd.ac.id/30739/>
- Noor Athirah, Moktar. "Media Sosial dan Kaedah Pengajaran Menurut Islam", *Institutional Repository Malaysia*. (Desember 2019): 46. <https://eprints.utm.my/id/eprints/85123/>
- Nurlaela, Sangkala Ibsik. "Dampak Game Online Terhadap Moral Anak Di Desa MaliliKecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur." *Temalebbi : JurnalPemikiran, Penelitian Hukum, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, No. 1 (Maret 2017) : 93–104. <https://ojs.unm.ac.id/tomalebbi/article/view/3669>.
- Priscilla, M Waas. "Hubungan Antara Kecanduan Bermainan Game Online JenisM assively Multiplayer Online First Person Shooter Dengan Perilaku Agresif Pada Mahasiswawa Universitas Kristen Tatya Wacana."(Oktober 2015) : 26. <https://repository.uksw.edu/handle/123456789/8701>.

- Putra, Nanda Khakim Wardana. "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Xi Smk PGRI 4 Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017." Artikel Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri 01, no. 07 (2017)
- Setianingsih, Ayu. "Game Online Dan Efek Problematikanya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smk Negeri 7 Lampung 1439 H / 2018 M." *Jurnal*, (Juni 2018) : 78. <https://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/3271>.
- Sulastri. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya." *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, Vol. 3 No. 1 (2015): 92. <https://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/4110/3052>.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*(Bandung: Alfabeta, 2019),153
- Tarigan, Joy Maranatha. "Pengaruh Penggunaan Media Sosia (Instagram) Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa." *Jurnal Konseling Andi Matappa*, Vol. 3 No. 2 (Agustus 2019) : 35. <https://journal-stkip-andi-matappa.ac.id/index.php/jurkam/article/view/372>.
- Tifani, Andi Aulia. "Dampak penggunaan Media sosial terhadap Hasil Belajar". *Jurnal Global* Vol. 17 No. 3 (Juni 2019): 2. <https://ojs.unm.ac.id/lageografia/article/view/9536>.
- Yasyakur, Moch. "Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menanamkan Kedisiplinan Beribadah Shalat Lima Waktu." *Edukasi Islami Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 05 (Januari 2016) : 16. <https://doi.org/10.35719/adabiyah.v2i1.28>.