

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Latar Belakang objek Penelitian

SDN Jambangan 1 merupakan salah satu satuan pendidikan jenjang SD yang berada di Desa Jambangan, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi. Letak sekolah ini sangat strategis karena berada didekat jalan raya Ngawi-Jogorogo. Saat ini SDN Jambangan 1 memiliki Tenaga Pendidik dan Tenaga Kependidikan sejumlah 10 orang dengan jumlah robel 6 kelas dan jumlah siswa 153.

Tabel 4.1 Identitas SDN Jambangan 1

Identitas Sekolah	
1.	Nama Sekolah : SDN Jambangan 1
2.	NISN : 20509076
3.	Jenjang Pendidikan : SD
4.	Status Sekolah : Negeri
5.	Alamat Sekolah : Dsn. Jambangan, Rt. 005 / Rw. 008
6.	Desa Kelurahan : Jambangan
7.	Kecamatan : Kec. Paron
8.	Kabupaten : Kab. Ngawi
9.	Provinsi : Prov. Jawa Timur
10.	Lokasi Geografis : Lintang -7 Bujur 111
Data Pelengkap	
11.	SK Pendirian Sekolah :
12.	Tanggal SK Pendirian : 1910-01-01
13.	Status Kepemilikan : Pemerintah Daerah
14.	Status Sekolah : Negeri
15.	Luas Tanah : 1,720 m ²
16.	Akreditasi : B
17.	Sumber Listrik : PLN
18.	Akses Internet : Telkomsel Flash

1. Gambaran Karakteristik Responden

a. Gambaran Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Gambaran karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase (%)
Laki-laki	20	52,6
Perempuan	18	47,4
Total	38	100,0

Sumber: Hasil pengolahan data 2024

Hasil distribusi frekuensi menunjukkan bahwa dari 38 responden, mayoritas berjenis kelamin laki-laki sebanyak 20 responden (52,6%) dan berjenis kelamin perempuan sebanyak 18 responden (47,4%).

b. Gambaran Karakteristik Responden Berdasarkan Kelas

Gambaran karakteristik responden berdasarkan kelas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Berdasarkan Kelas

Kelas	Frekuensi	Persentase (%)
Kelas 1	3	7,9
Kelas 2	3	7,9
Kelas 3	4	10,5
Kelas 4	8	21,1
Kelas 5	10	26,3
Kelas 6	10	26,3
Total	38	100,0

Sumber: Hasil pengolahan data 2024

Hasil distribusi frekuensi menunjukkan bahwa dari 38 responden, mayoritas berasal dari kelas 5 dan 6 masing-masing sebanyak 10 responden (26,3%), dan kelas 4 sebanyak 8 responden (21,1%), kelas 3 sebanyak 4 responden (10,5%) serta kelas 1 dan 2 masing-masing sebanyak 3 responden (7,9%).

c. Gambaran Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Gambaran karakteristik responden berdasarkan usia dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Usia	Frekuensi	Persentase (%)
6-8 tahun	5	13,2
9-12 tahun	17	44,7
>12 tahun	16	42,1
Total	38	100,0

Sumber: Hasil pengolahan data 2024

Hasil distribusi frekuensi menunjukkan bahwa dari 38 responden, mayoritas berusia 9 hingga 12 tahun sebanyak 17 responden (44,7%), usia >12 tahun sebanyak 16 responden (42,1%) dan usia 6 hingga 8 tahun sebanyak 5 responden (13,2%)

d. Gambaran Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Orang Tua

Gambaran karakteristik responden berdasarkan pendidikan orang tua dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Orang Tua

Pendidikan Orang Tua	Frekuensi	Persentase (%)
SD/Sederajat	1	2,6
SMP/Sederajat	7	18,4
SMA/Sederajat	19	50,0
Akademi/Diploma	8	21,1
Perguruan Tinggi (S1/S2/S3)	3	7,9
Total	38	100,0

Sumber: Hasil pengolahan data 2024

Hasil distribusi frekuensi menunjukkan bahwa dari 38 responden, mayoritas memiliki orang tua dengan latar pendidikan SMA/ sederajat sebanyak 19 responden (50,0%), Akademi/Diploma sebanyak 8 reponden (21,1%), SMP/ sederajat sebanyak 7 responden (18,4%), Perguruan Tinggi (S1/S2/S3) sebanyak 3 responden (7,9%) dan SD/ sederajat sebanyak 1 responden (2,6%).

e. Gambaran Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan Orang Tua

Gambaran karakteristik responden berdasarkan pekerjaan orang tua dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan Orang Tua

Pekerjaan Orang Tua	Frekuensi	Persentase (%)
PNS	4	10,5
TNI/Polri	4	10,5
Wiraswasta	16	42,1
Pegawai swasta	11	28,9
Petani	3	7,9
Total	38	100,0

Sumber: Hasil pengolahan data 2024

Hasil distribusi frekuensi menunjukkan bahwa dari 38 responden, mayoritas memiliki orang tua dengan pekerjaan sebagai wiraswasta sebanyak 16 responden (42,1%), pegawai swasta sebanyak 11 responden (28,9%) PNS dan TNI/Polri masing-masing sebanyak 4 responden (10,5%) dan petani sebanyak 3 responden (7,9%).

2. Gambaran Variabel Penelitian

a. Gambaran Variabel Media Sosial (X1)

Gambaran Variabel media sosial dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Variabel Media Sosial

Media Sosial	Frekuensi	Persentase (%)
Rendah	0	0
Sedang	12	31,6
Tinggi	26	68,4
Total	38	100,0

Sumber: Hasil pengolahan data 2024

Hasil distribusi frekuensi menunjukkan bahwa dari 38 responden, mayoritas menunjukkan penggunaan media sosial tinggi sebanyak 26 responden (68,4%), penggunaan sedang sebanyak 12 responden (31,6%) dan tidak ada satupun responden yang menunjukkan penggunaan kurang.

b. Gambaran Variabel Game Online (X2)

Gambaran Variabel game online dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Variabel Game Online

Game Online	Frekuensi	Persentase (%)
Rendah	1	2,6
Sedang	19	50,0
Tinggi	18	47,4
Total	38	100,0

Sumber: Hasil pengolahan data 2024

Hasil distribusi frekuensi menunjukkan bahwa dari 38 responden, mayoritas menunjukkan penggunaan game online sedang sebanyak 19 responden (50,0%), penggunaan tinggi sebanyak 18 responden (47,4%) dan rendah sebanyak 1 responden (2,6%).

c. Gambaran Variabel Disiplin Belajar (Y)

Gambaran Variabel disiplin belajar dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Variabel Disiplin Belajar

Disiplin Belajar	Frekuensi	Persentase (%)
Kurang	1	2,6
Sedang	20	52,6
Baik	17	44,7
Total	38	100,0

Sumber: Hasil pengolahan data 2024

Hasil distribusi frekuensi menunjukkan bahwa dari 38 responden, mayoritas menunjukkan disiplin belajar sedang sebanyak 20 responden (52,6%), baik sebanyak 17 responden (44,7%), dan kurang sebanyak 1 responden (2,6%).

3. Hasil Uji Asumsi Klasik

a. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui pola normalitas distribusi data penelitian. Model regresi yang baik harusnya memiliki pola normalitas data yang normal.⁶⁶ Penelitian ini menggunakan pengujian normalitas *One Sample Kolmogorov-Smirnov* dengan kriteria pengambilan keputusan adalah dikatakan berdistribusi normal apabila memiliki nilai signifikansi $> 0,05$. Hasil pengujian normalitas disajikan peneliti sebagaimana pada Tabel 4.10 berikut:

Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas

Model	<i>Kolmogrov-Smirnov Z</i>	<i>Probability (p)</i>	Kriteria
<i>Unstandardized Residual</i>	0,661	0,775	$p > 0,05$

Sumber: Data Diolah 2024

Hasil pengujian normalitas yang telah dilakukan pada Tabel 4.10 dapat diketahui bahwa nilai signifikansi adalah sebesar $0,775 > 0,05$. Sehingga dapat dikatakan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

b. Hasil Uji Linieritas

Uji linieritas digunakan untuk melihat apakah spesifikasi model yang digunakan sudah benar atau tidak. Dengan uji linearitas akan diperoleh informasi apakah model empiris sebaiknya linear,

⁶⁶ Sarwono, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*, 145.

kuadrat atau kubik.⁶⁷ Uji Linearitas yang digunakan dalam penelitian adalah uji lagrange multiplier. Estimasi dengan uji ini bertujuan untuk mendapatkan nilai x^2 hitung atau $(n \times r^2)$.

Tabel 4.11 Hasil Uji Linieritas

Variabel	<i>Sum of Squares</i>	<i>Mean Square</i>	F	Sig
Media Sosial	416,921	20,846	0,756	0,726
Game Online	138,471	13,847	0,392	0,938

Sumber: Data Diolah 2024

Berdasarkan Tabel 4.11 dapat diketahui bahwa nilai *Sig. Deviation From Linearity* > *Alpha* ($0,726 > 0,05$ dan $0,938 > 0,05$). Maka dapat disimpulkan bahwa hubungan antara media sosial dan game online dengan disiplin belajar adalah linier.

c. Hasil Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh antar variabel independen. Sebuah model regresi yang baik hendaknya tidak terdapat gejala multikolinieritas di dalamnya. Kriteria pengambilan keputusan adalah dikatakan tidak terjadi gejala multikolinieritas apabila nilai $VIF < 10,00$ dan nilai *Tolerance* > $0,10$.⁶⁸ Hasil pengujian multikolinieritas pada penelitian ini disajikan pada tabel berikut :

Tabel 4.12 Hasil Uji Multikolinieritas

Variabel	<i>Tolerance</i>	VIF
Media Sosial (X1)	0,915	1,093

⁶⁷ Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program. IBM SPSS 23*, 108.

⁶⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, 126.

Game Online (X2)	0,915	1,093
------------------	-------	-------

Sumber: Data Diolah 2024

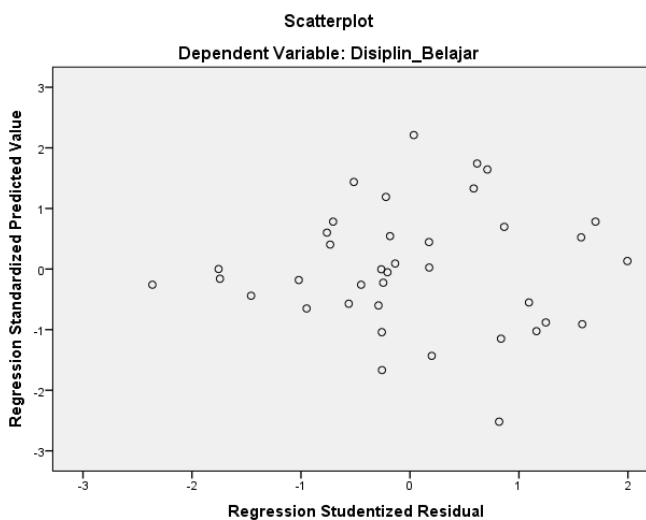
Hasil uji multikolinieritas pada Tabel 4.12 menunjukkan bahwa nilai *Tolerance* adalah $0,915 > 0,10$ dan nilai VIF $1,093 < 10,00$. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa di dalam model regresi tidak terdapat gejala multikolinieritas dan dapat dilanjutkan pada pengujian tahap selanjutnya.

d. Hasil Uji Heteroskedastisitas

Uji heterokedastisitas adalah suatu uji yang digunakan untuk mengetahui adanya perbedaan varian dari nilai residual satu periode pengamatan dengan periode pengamatan yang lain. Sebuah model regresi yang baik hendaknya tidak terdapat gejala heterokedastisitas di dalamnya. Di dalam penelitian ini, uji heterokedastisitas menggunakan uji *Scatter Plot*.⁶⁹

Hasil pengujian heteroskedastisitas disajikan pada Gambar 4.13 berikut:

Gambar 4.13 Hasil Uji Hetersokedastisitas



⁶⁹ Sugiyono, 127.

Berdasarkan hasil uji heterokedastisitas pada Gambar 4.13 dapat diketahui bahwa titik data menyebar di atas dan di bawah atau di sekitar angka 0, titik tidak mengumpul hanya di atas atau di bawah saja, penyebaran titik data tidak membentuk pola bergelombang, serta penyebaran titik data tidak berpola.

Dengan adanya kriteria titik-titik yang merepresentasikan data penelitian tersebut, maka data penelitian dianggap telah memenuhi syarat dan dikatakan tidak terdapat gejala heterokedastisitas dan dapat dilanjutkan pada tahap selanjutnya.

4. Hasil Uji Regresi Linier Berganda

Analisis regresi linier berganda digunakan karena hubungan linier anatara satu atau lebih variabel bebas dengan variabel dependen, dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui arah hubungan variabel independen dengan variabel dependen secara bersamaan. Uji ini dilakukan setelah dipenuhinya syarat-syarat pengujian asumsi klasik.

Tabel 4.14 Hasil Analisis Regresi Linier Berganda

Variabel	Koefisien	t	Signifikansi
Media Sosial (X1)	0,380	4,728	0,000
Game Online (X2)	0,460	3,402	0,002

Sumber: Data Diolah 2024

Berdasarkan Tabel 4.14 yang merupakan hasil analisis regresi linier berganda, maka didapatkan persamaan sebagai berikut:

$$Y = -9,153 + 0,380X_1 + 0,460X_2$$

Dimana:

X_1 : Media Sosial

X_2 : Game Online

Persamaan regresi diatas dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Nilai konstanta sebesar -9,153 artinya jika tidak terjadi perubahan Variabel Media Sosial (X_1) dan Game Online (X_2) terhadap Disiplin Belajar (Y), maka nilai Variabel Disiplin Belajar Pendidikan Agama Islam pada Siswa SDN Jambangan 1 sebesar -9,153.
- b. Nilai koefisien regresi pada Variabel Media Sosial (X_1) sebesar 0,380 artinya jika variabel Media Sosial (X_1) meningkat 1% dengan asumsi variabel Game Online dan konstanta adalah 0 , maka Disiplin Belajar (Y) akan mengalami kenaikan sebesar 38,0% dengan asumsi variabel lain tetap. Hal tersebut menunjukkan bahwa media sosial berkontribusi positif bagi disiplin belajar.
- c. Nilai koefisien regresi Variabel Game Online (X_2) mempunyai nilai 0,460 artinya bahwa setiap terjadi kenaikan variabel Game Online (X_2) sebesar 1%, maka Disiplin Belajar akan mengalami kenaikan sebesar 46,0% dengan asumsi variabel lain tetap. Hal tersebut menunjukkan bahwa Game Online berkontribusi positif disiplin belajar.

5. Hasil Uji Hipotesis

a. Uji t Statistik

Pengujian statistik t digunakan untuk mengetahui tingkat signifikansi masing-masing variabel independen secara parsial terhadap variabel dependen. Pengujian ini ditujukan untuk membuktikan hipotesis penelitian yang telah dirumuskan oleh peeneliti. Besarnya tingkat signifikansi masing-masing variabel dapat diketahui dengan melihat tingkat signifikansi yang dihasilkan setelah dilakukan pengujian. Apabila tingkat signifikansi atau Sig. < 0,05 maka masing-masing variabel independen berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.⁷⁰ Hasil pengujian t statistik dalam penelitian ini akan peneliti paparkan sebagaimana pada Tabel 4.15 berikut:

Tabel 4.15 Hasil Uji t Statistik

Variabel	Koefisien	t	Signifikansi
Media Sosial (X1)	0,380	4,728	0,000
Game Online (X2)	0,460	3,402	0,002

Sumber: Data Diolah 2024

Dengan menggunakan sampel sebanyak 38 responden dan taraf signifikansi 0,05 maka didapatkan hasil uji partial (uji t) adalah sebagai berikut:

- 1) Variabel Media Sosial (X1) berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap Disiplin Belajar. Hal ini terlihat dari nilai

⁷⁰ Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program. IBM SPSS 23.*

probabilitas signifikansi t 0,000 lebih kecil dari α (0,05), dan nilai t tabel = $(\alpha/2 : n-k-1) = 0,05/2 : 38-2-1 = 0,025 : 35 = 2,030$. Berarti nilai t hitung lebih besar dari t tabel ($4,728 > 2,030$) maka H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga hipotesis yang berbunyi terdapat pengaruh signifikan penggunaan media sosial terhadap disiplin belajar secara parsial diterima.

2) Variabel Game Online (X_2) berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap Disiplin Belajar. Hal ini terlihat dari nilai probabilitas signifikansi t Game Online sebesar 0,002. lebih kecil dari α (0,05) dan $(\alpha/2 : n-k-1) = 0,05/2 : 38-2-1 = 0,025 : 35 = 2,030$. Berarti nilai t hitung lebih besar dari t tabel ($3,402 > 2,030$) maka H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga hipotesis yang berbunyi terdapat pengaruh signifikan penggunaan game online terhadap disiplin belajar secara parsial diterima.

b. Uji F Statistik

Uji simultan atau Uji F digunakan untuk membuktikan apakah terdapat pengaruh variabel independen secara keseluruhan terhadap variabel dependen.⁷¹ Apabila nilai signifikansi atau Sig. $< 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh secara simultan variabel independen terhadap minat beli ulang konsumen. Hasil pengujian F statistik dalam penelitian ini sebagaimana disajikan pada tabel berikut:

⁷¹ Barlian, *Metodologi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*, 62.

Tabel 4.16 Hasil Uji F Statistik

F	Signifikansi	Keterangan
23,645	0,000	Signifikan

Sumber: Data Diolah 2024

Dengan menggunakan 2 variabel independen dan jumlah sampel sebanyak 38 siswa maka didapatkan nilai F hitung adalah sebesar 23,645 dengan nilai signifikansi 0,000. $F_{tabel} = (k ; n-k) = 2 ; 38-2 = 2 : 36 = 3,26$. Berarti nilai f hitung lebih besar dari f tabel ($23,645 > 3,26$). Sehingga dapat dikatakan bahwa variabel Media Sosial (X1) dan Game Online (X2) berpengaruh positif dan signifikan secara bersama-sama atau secara simultan terhadap Disiplin Belajar (Y) dikarenakan nilai signifikansi $< 0,05$ dan f hitung lebih besar dari f tabel maka H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga hipotesis yang berbunyi terdapat pengaruh signifikan penggunaan media sosial dan game online terhadap disiplin belajar secara simultan diterima.

d. Uji Koefisien Determinasi

Pengujian ini pada dasarnya mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen. Nilai koefisien determinan adalah antara nol sampai satu. Nilai R^2 yang kecil berarti kemampuan variabel independen dalam menjelaskan varian variabel dependen amat terbatas. Nilai yang mendekati satu berarti variabel independen memberikan

hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variabel-variabel dependen.

Apabila dalam sebuah pengujian empiris didapat nilai *adjusted R²* negatif, maka nilai tersebut dianggap nol. Secara matematis apabila nilai $R^2 = 1$, maka $adjusted\ R^2 = R^2 = 1$. Sedangkan apabila nilai $R^2 = 0$ maka $adjusted\ R^2 = (1-k)/(n-k)$. Apabila $k > 1$ maka *adjusted R²* akan bernilai negatif.⁷² Hasil pengujian koefisien determinasi dalam penelitian ini akan peneliti paparkan sebagaimana pada tabel berikut:

Tabel 4.17 Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square
1	0,758	0,575	0,550

Sumber: Data Diolah 2024

Berdasarkan Tabel 4.17 dapat diketahui bahwa nilai *Adjusted R Square* adalah sebesar 0,550. Sehingga dapat diartikan bahwa kemampuan variabel Media Sosial dan Game Online dalam menjelaskan pengaruhnya terhadap Disiplin Belajar adalah sebesar 0,550 atau 55,0%. Sedangkan sisanya sebesar 45,0% dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian yang telah dilakukan.

⁷² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, 48.

B. Pembahasan

1. Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Disiplin Belajar

Variabel Media Sosial (X1) memiliki nilai probabilitas signifikansi sebesar 0,000. Signifikan t lebih kecil dari α (0,05) dan nilai t hitung lebih besar dari t tabel ($4,728 > 2,030$), maka H_a diterima dan H_o ditolak. Terdapat pengaruh signifikan penggunaan media sosial terhadap disiplin belajar. Hasil penelitian ini didukung dengan hasil distribusi frekuensi variabel media sosial dimana dari 38 responden, mayoritas menunjukkan penggunaan media sosial tinggi sebanyak 26 responden (68,4%). Hasil analisis regresi linier berganda menunjukkan bahwa Variabel Media Sosial (X1) mempunyai nilai sebesar 0,380 artinya bahwa setiap terjadi kenaikan Media Sosial (X1) sebesar 1%, maka pengaruh Disiplin Belajar akan mengalami kenaikan sebesar 38,0% dengan asumsi variabel lain tetap. Hal tersebut berkontribusi positif tetapi belum mampu meningkatkan disiplin belajar secara optimal.

Media sosial adalah salah satu contoh hasil perkembangan teknologi di era digital yang terus berkembang. Media sosial memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat pada umumnya untuk memfasilitasi komunikasi dan sosialisasi di antara mereka. Media sosial seringkali menyebabkan banyak perubahan di masyarakat dalam hal komunikasi, terutama bagi anak-anak yang saat ini sedang bersekolah. Dengan berkembangnya teknologi saat ini, mau

tidak mau siswa terbawa arus perkembangan teknologi tersebut. Tidak dapat dipungkiri bahwa jejaring sosial memiliki pengaruh yang besar dalam kehidupan saat ini. Hal ini sejalan dengan tujuan awal pembuatan media sosial, yaitu memungkinkan untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain di seluruh dunia, menemukan teman baru, mitra hidup, menjalankan bisnis dan bahkan politik.

Media sosial merupakan media online yang para penggunanya dapat dengan mudah menggunakannya dengan cara berpartisipasi, berbagi dan menciptakan isinya meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan virtual. Media sosial seperti blog, wiki dan jejaring sosial merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia.⁷³

Teknologi internet sangat berkembang pesat, mengakses jejaring sosial sekarang sangat mudah dan dapat dilakukan kapan saja, dimana saja. Saat ini, hampir semua siswa sekolah, memiliki akun media sosial. Media sosial yang sangat sering digunakan saat ini adalah Instagram, Facebook, TikTok, Twitter dan lain-lain. Perlahan-lahan, kompleksitas teknologi media sosial yang berkembang saat ini dapat mengubah cara remaja melihat cara mereka menampilkan diri.⁷⁴

Media sosial memiliki dampak positif dalam mempermudah komunikasi serta sebagai media berkepresi bagi siswa, media sosial

⁷³ Nashrullah, *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, Dan Sioteknologi*, 2.

⁷⁴ Sutrisno, "Pengaruh Sosial Media TikTok Terhadap Kedisiplinan Belajar Siswa MI Islamiyah Mayanggeneng Kalitidu Bojonegoro," *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 4, no. 1 (2023): 389–98.

sendiri juga memberikan dampak negatif bagi mahasiswa tersebut. Tren penggunaan jejaring sosial siswa mempengaruhi proses belajar siswa, termasuk salah satunya adalah kedisiplinan belajar. jejaring sosial membuat siswa tersebut cenderung kurang disiplin dalam proses pembelajaran. Kondisi ini digambarkan pada hasil penelitian Syaifudin dan Elmasari dimana kecenderungan menggunakan media sosial dapat memberi pengaruh positif atau negatif terhadap motivasi dan kedisiplinan belajar siswa.⁷⁵

Media sosial adalah salah satu contoh hasil perkembangan teknologi di era digital yang terus berkembang. Media sosial memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat pada umumnya untuk memfasilitasi komunikasi dan sosialisasi di antara mereka. Media sosial seringkali menyebabkan banyak perubahan di masyarakat dalam hal komunikasi, terutama bagi anak-anak yang saat ini sedang bersekolah. Dengan berkembangnya teknologi saat ini, mau tidak mau siswa terbawa arus perkembangan teknologi tersebut. Tidak dapat dipungkiri bahwa jejaring sosial memiliki pengaruh yang besar dalam kehidupan saat ini.

Media sosial memiliki dampak positif dalam mempermudah komunikasi serta sebagai media berekspresi bagi siswa. Dari hasil yang didapatkan dapat membuktikan bahwa penggunaan media sosial dapat

⁷⁵ Ahmad Syaifudin and Yandria Elmasari, "Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Motivasi Dan Kedisiplinan Belajar Siswa Kelas VIII SMP Plus Al Falah Rejotangan," *JOEICT (Journal of Education and Information Communication Technology)* 04, no. 02 (2020): 1–12.

meningkatkan disiplin belajar siswa. Penggunaan sosial media yang digunakan secara maksimal dapat meningkatkan keinginan para siswa untuk terus disiplin belajar dengan memanfaatkan media sosial sebagai sumber informasi untuk tugas sekolah.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Sutrisno dengan judul “Pengaruh Sosial Media TikTok Terhadap Kedisiplinan Belajar Siswa MI Islamiyah Mayanggeneng Kalitidu Bojonegoro.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Penggunaan media sosial TikTok siswa MI Islamiyah Mayanggeneng Kalitidu Bojonegoro termasuk tinggi, 2) Kedisiplinan belajar siswa MI Islamiyah Mayanggeneng Kalitidu Bojonegoro termasuk rendah, dan 3) Sosial media TikTok berpengaruh signifikan terhadap kedisiplinan belajar siswa MI Islamiyah Mayanggeneng Kalitidu Bojonegoro.⁷⁶

Penelitian lain yang sejalan dengan penelitian ini adalah hasil penelitian Ahmad Syaifudin dan Yandria Elmasari dengan judul “Pengaruh penggunaan Media Sosial terhadap motivasi dan kedisiplinan belajar siswa kelas VIII SMP Plus Al-Falah Rejotangan. Hasil penelitian ini menunjukkan media sosial berpengaruh signifikan terhadap minat belajar dan kedisiplinan belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan koefisien regresi untuk variabel media sosial sebesar 0,507 tanda positif yang berarti bahwa semakin tinggi pengaruh media sosial terhadap motivasi belajar dan, koefisien regresi untuk variabel

⁷⁶ Sutrisno, “Pengaruh Sosial Media TikTok Terhadap Kedisiplinan Belajar Siswa MI Islamiyah Mayanggeneng Kalitidu Bojonegoro.”

media sosial sebesar 0,850 tanda positif yang berarti bahwa semakin tinggi pengaruh media sosial terhadap kedisiplinan belajar siswa. Untuk koefisien parsial penggunaan media sosial terhadap motivasi belajar, thitung (2,848) > ttabel (2,086) dan nilai signifikan $0,011 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima dan koefisien parsial penggunaan media sosial terhadap kedisiplinan belajar siswa, thitung (5,169) > t tabel (2,086) dan nilai signifikan $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima untuk Jadi pengujian hipotesis menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan Penggunaan Media Sosial Terhadap Motivasi dan Kedisiplinan Belajar Siswa Kelas VIII SMP Plus Al Falah Rejotangan.⁷⁷

Dalam era digital ini, media sosial telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Pakar pendidikan menyatakan bahwa penggunaan media sosial sebagai media ajar di kelas memiliki potensi besar untuk meningkatkan kedisiplinan siswa. Menurut Dr. Endah Widuri, seorang ahli pendidikan dari Universitas Indonesia, integrasi media sosial dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik.⁷⁸

Salah satu alasan utama mengapa media sosial dapat meningkatkan kedisiplinan siswa adalah melalui penggunaan platform

⁷⁷ Syaifudin and Elmasari, "Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Motivasi Dan Kedisiplinan Belajar Siswa Kelas VIII SMP Plus Al Falah Rejotangan."

⁷⁸ E. Widuri, *Pengaruh Media Sosial Dalam Pembelajaran Di Era Digital* (Jakarta: Universitas Indonesia, 2020).

ini sebagai alat komunikasi antara guru dan siswa. Melalui grup atau forum online, guru dapat memberikan pengumuman, tugas, dan feedback secara real-time, yang membantu siswa untuk tetap terorganisir dan bertanggung jawab terhadap tugas-tugas mereka. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Putra (2021), siswa yang terlibat dalam kelas berbasis media sosial menunjukkan peningkatan dalam kepatuhan terhadap tenggat waktu dan aturan kelas.⁷⁹

Selain itu, media sosial juga dapat digunakan untuk memperkuat aturan dan kebijakan kelas melalui pengawasan yang lebih ketat. Guru dapat memantau aktivitas siswa di platform ini dan memberikan teguran atau penghargaan secara langsung, yang mendorong siswa untuk berperilaku lebih disiplin. Dr. Budi Santoso, seorang pakar pendidikan dari Universitas Gadjah Mada, menambahkan bahwa penggunaan media sosial juga memungkinkan guru untuk lebih mudah mengidentifikasi dan mengatasi masalah perilaku siswa sebelum mereka berkembang menjadi masalah yang lebih besar.⁸⁰

Namun, penting untuk dicatat bahwa keberhasilan penggunaan media sosial sebagai media ajar sangat tergantung pada bagaimana guru mengelolanya. Pelatihan yang memadai dan kebijakan yang jelas harus diterapkan untuk memastikan bahwa media sosial digunakan secara efektif dan tidak menjadi gangguan bagi siswa. Dengan pendekatan

⁷⁹ A. Putra, "Penggunaan Media Sosial Dalam Pendidikan: Studi Kasus Di Sekolah Menengah Atas," *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi* 5, no. 2 (2021): 1–9.

⁸⁰ Budi Santoso, *Teknologi Dan Pendidikan: Potensi Dan Tantangan* (Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada, 2019).

yang tepat, media sosial dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam meningkatkan kedisiplinan dan hasil belajar siswa.

2. Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Disiplin Belajar

Variabel Game Online (X2) memiliki nilai probabilitas signifikansi sebesar 0,002. signifikansi t lebih kecil dari α (0,05) dan nilai t hitung lebih besar dari t tabel ($3,402 > 2,030$), maka H_a diterima dan H_o ditolak. Terdapat pengaruh signifikan penggunaan game online terhadap disiplin belajar. Hasil penelitian ini didukung dengan hasil distribusi dari 38 responden mayoritas menunjukkan penggunaan game online sedang sebanyak 19 responden (50,0%). Hasil analisis regresi linier berganda diketahui bahwa variabel Game Online (X2) mempunyai nilai 0,460 artinya bahwa setiap terjadi kenaikan variabel Game Online (X2) sebesar 1%, maka pengaruh Disiplin Belajar akan mengalami kenaikan sebesar 46,0% dengan asumsi variabel lain tetap.

Game online dapat diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan internet yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan juga secara berkelompok dibelahan dunia dan permainan ini sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh perangkat untuk game ini sendiri.⁸¹ Game online memiliki beberapa atraksi yang membuat individu atau siswa lebih senang bermain daripada harus belajar. Aktivitas bermain game online sudah menjadi aktivitas rutin setiap hari

⁸¹ Siburian et al., "Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Sd."

bagi individu atau siswa. Selain game ini menarik, game online juga dapat menyebabkan kecanduan karena setelah seseorang bermain dan kalah, individu akan mencoba lagi, karena adanya rasa penasaran untuk menang dan itu akan mengakibatkan kecanduan.⁸²

Game online akan selalu memiliki efek positif dan negatif bagi pemainnya. Adapun dampak positif bermain game online yaitu: Untuk meningkatkan konsentrasi, untuk pengembangan kemampuan berpikir, mengasah kemampuan bahasa asing seseorang, serta sebagai hiburan. Sedangkan dampak negatif bermain game online yaitu: adiktif (kecanduan), dapat mendorong seseorang untuk melakukan hal-hal negatif, berbicara kasar dan kotor, meninggalkan aktivitas di dunia nyata, serta berdampak pada perubahan pola makan dan istirahat.⁸³

Game online dapat membawa dampak positif maupun negatif terhadap anak. Dampak dari game online tergantung dari penggunaannya, jika penggunaan game online terlalu berlebihan sehingga dapat membuat kecanduan dan melupakan kewajiban maka dapat dikatakan bahwa game online memiliki dampak negatif. Sebaliknya, jika penggunaan game online digunakan sebagaimana mestinya dan dapat berjalan berdampingan dengan kewajiban yang harus dijalankan maka tidak menutup kemungkinan game online dapat membawa dampak positif bagi para penggunaannya. Hasil dari penelitian ini menunjukkan

⁸² Nisrinafatin, "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Edukasi Nonformal* 4, no. 2 (2020): 115–22.

⁸³ Rezy Safitri, Veryliana Purnamasari, and Husni Wakhyudin, "Dampak Game Online Pubg Terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa," *International Journal of Natural Sciences and Engineering*. 4, no. 1 (2020): 30–38.

bahwa game online memiliki pengaruh signifikan yang positif.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Nur Dika Eka Putri, dengan judul “Pengaruh Bermain Game Online terhadap Disiplin Belajar Siswa Kelas X Mata Pelajaran Ekonomi SMA PGRI 2 Kota Bekasi”. Hasil penelitian melalui perhitungan uji hipotesis di peroleh t_{hitung} sebesar 10,067 dan nilai t_{tabel} sebesar 1.991. Hal ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $10,067 > 1.991$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya Game Online berpengaruh signifikan terhadap Disiplin Belajar Siswa kelas X pada mata pelajaran ekonomi. Kemudian berdasarkan hasil uji koefisiensi determinasi dapat diketahui bahwa koefisien determinasi yang di peroleh sebesar 0,565. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kontribusi game online (X) terhadap disiplin belajar (Y) adalah 56,5% sedangkan sisanya 43,5% di pengaruhi variabel lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini.

Salah satu faktor pendukung dalam pengaruh game online terhadap disiplin belajar siswa adalah kebiasaan keluarga. Lingkungan keluarga merupakan wadah untuk anak dalam menumbuhkan karakter disiplin. Peran anggota keluarga sangat berpengaruh terhadap kedisiplinan anak terutama disiplin belajar. Lingkungan keluarga yang menerapkan kebiasaan keluarga yang positif dengan adanya peraturan dan kontrol orang tua dirumah akan berpengaruh terhadap disiplin. Pemberian waktu untuk bermain game online setelah belajar dapat menjadi penyemangat anak lebih disiplin dalam belajar.

Hasil penelitian lain yang sejalan dengan penelitian ini adalah penelitian Septriyeni, dkk., dengan judul “Pengaruh Perilaku Bermain Game Online Terhadap Disiplin Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Satu Atap Desa Serosah Kecamatan Hulu Kuantan.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antar variabel perilaku bermain game online terhadap disiplin belajar siswa di SMP Satu Atap Serosah. Hal ini dapat dilihat dari koefisien determinasinya sebesar 0,9806 artinya terdapat pengaruh perilaku bermain game online terhadap disiplin belajar siswa di SMP Satu Atap Serosah.⁸⁴

Dalam dunia pendidikan modern, game online telah menjadi salah satu alat inovatif yang digunakan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Pakar pendidikan berpendapat bahwa penggunaan game online sebagai media belajar tidak hanya dapat meningkatkan minat siswa, tetapi juga berpotensi meningkatkan disiplin mereka.

Dr. Anwar Fajar, seorang pakar pendidikan dari Universitas Pendidikan Indonesia, menyatakan bahwa game online yang dirancang dengan baik dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan manajemen waktu dan tanggung jawab. Melalui game yang memiliki level atau tahapan yang harus diselesaikan dalam waktu tertentu, siswa

⁸⁴ Ike Nindi Septriyeni, Zuhaini, and Ikrima Mailani, “Pengaruh Perilaku Bermain Game Online Terhadap Disiplin Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Satu Atap Desa Serosah Kecamatan Hulu Kuantan,” *JOM FTK UNIKS* 2, no. 2 (2021): 44–50.

belajar untuk mengatur waktu mereka dengan lebih efektif dan mematuhi aturan yang ada dalam permainan. Hal ini secara tidak langsung melatih mereka untuk menjadi lebih disiplin dalam mengelola tugas-tugas akademik mereka.⁸⁵

Selain itu, game online sering kali melibatkan tantangan yang memerlukan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan yang cepat. Menurut Dr. Maria Devi, seorang ahli psikologi pendidikan, keterlibatan dalam permainan semacam ini dapat membantu siswa untuk meningkatkan fokus dan konsentrasi mereka. Dengan berlatih untuk tetap fokus pada tujuan permainan, siswa secara tidak langsung mengembangkan kemampuan untuk tetap disiplin dalam kegiatan belajar lainnya.⁸⁶

Game online juga menyediakan feedback instan yang memungkinkan siswa untuk melihat hasil dari tindakan mereka secara langsung. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rahman (2022), feedback instan ini sangat penting dalam membantu siswa memahami konsekuensi dari tindakan mereka dan mendorong mereka untuk memperbaiki kesalahan. Dengan demikian, siswa belajar untuk lebih bertanggung jawab dan disiplin dalam mencapai tujuan mereka.⁸⁷

Namun, Dr. Surya Hadi, seorang pakar teknologi pendidikan dari

⁸⁵ Anwar Fajar, *Game Online Sebagai Media Belajar Di Era Digital*. (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia., 2021).

⁸⁶ Maria Devi, *Psikologi Pendidikan Dan Teknologi: Manfaat Game Dalam Pembelajaran* (Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada, 2020).

⁸⁷ R. Rahman, "Efektivitas Game Online Dalam Pendidikan: Sebuah Studi Empiris," *Jurnal Teknologi Pendidikan* 8, no. 1 (2022): 1–10.

Universitas Negeri Jakarta, mengingatkan bahwa penggunaan game online harus diimbangi dengan pengawasan yang ketat. Penting untuk memilih game yang memiliki nilai edukatif dan memastikan bahwa waktu yang dihabiskan untuk bermain game tidak mengganggu aktivitas belajar yang lain. Dengan pendekatan yang tepat, game online dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan disiplin dan hasil belajar siswa.⁸⁸

3. Pengaruh Media Sosial dan Game Online Secara Simultan Terhadap Disiplin Belajar

Hasil uji F menunjukkan bahwa dengan menggunakan 2 variabel independen dan jumlah sampel sebanyak 38 siswa maka didapatkan nilai F hitung adalah sebesar 23,645 dengan nilai signifikansi 0,000. Sehingga dapat dikatakan bahwa variabel Media Sosial (X1) dan Game Online (X2) berpengaruh positif dan signifikan secara bersama-sama atau secara simultan terhadap Disiplin Belajar (Y) dikarenakan nilai signifikansi $< 0,05$.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) sudah berkembang begitu cepat. Pada mulanya ilmu pengetahuan dan teknologi berawal dari pemikiran manusia untuk mempermudah aktivitas manusia. Seiring berjalannya waktu, ilmu pengetahuan dan teknologi mempengaruhi perkembangan informasi dan komunikasi. Tuntutan masyarakat akan teknologi mendukung terciptanya alat

⁸⁸ Surya Hadi, *Teknologi Dalam Pendidikan: Tantangan Dan Peluang* (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2019).

komunikasi yang semakin canggih yang ditenagai oleh media internet untuk meningkatkan kemudahan bagi pengguna. Salah satu alat komunikasi yang canggih menggunakan internet dan masih banyak digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia adalah media sosial.⁸⁹

Media sosial adalah media internet yang memungkinkan penggunaannya untuk mempresentasikan atau berinteraksi, berbagi, berkolaborasi dan berkomunikasi dengan pengguna media lain dan membentuk tautan sosial virtual.⁹⁰ Teknologi internet sangat berkembang pesat, mengakses jejaring sosial sekarang sangat mudah dan dapat dilakukan kapan saja, dimana saja. Saat ini, hampir semua remaja, terutama siswa sekolah, memiliki akun media sosial.

Demikian juga halnya dengan game online, game online sebenarnya dapat memberikan manfaat bagi penggunaannya, baik dari segi keterampilan serta ketangkasan. Namun sayangnya, saat ini banyak orang yang telah menjadi pecandu berat permainan tersebut hingga menyalahgunakannya. Khususnya pada anak-anak remaja, game online yang dimainkan secara berlebihan dampaknya justru dapat sangat merugikan. Sebab itu, kedisiplinan seorang yang kecanduan game online sudah tidak berjalan dengan baik dan sangatlah berdampak buruk terhadap dirinya.⁹¹

Keberadaan media sosial dan game online memang menuntut

⁸⁹ Sutrisno, "Pengaruh Sosial Media TikTok Terhadap Kedisiplinan Belajar Siswa MI Islamiyah Mayanggeneng Kalitidu Bojonegoro."

⁹⁰ Raditya Bayu Saputra, "Hubungan Antara Penggunaan Media Sosial Dan Game Online Dengan Karakter Sosial," *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 08, no. 02 (2019): 1–9.

⁹¹ Limianto, "Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Disiplin Belajar Siswa."

masyarakat tidak terkecuali para peserta didik untuk mengikuti trend perkembangan jaman khususnya di bidang komunikasi. Tetapi apabila perkembangan teknologi tidak digunakan sebagaimana mestinya, dengan kata lain hanya sebatas trend dan digunakan untuk hal-hal yang tidak baik, tentunya akan berdampak pada tindakan-tindakan asusila. Bahkan keberadaan teknologi ini juga bisa membuat orang kecanduan dan asyik berada dalam kehidupan dunia maya.

Pemakaian media sosial dan game online menimbulkan dampak terburuk yang mungkin terjadi dalam pendidikan yaitu lemahnya tanggung jawab siswa akan aktifitas belajar yang justru berdampak pada prestasi belajarnya. Menurut Koentjaraningrat menurunnya rasa tanggung jawab sama dengan menurunnya disiplin yang saat ini diketahui sebagai suatu gejala yang sudah meluas dalam kehidupan keseharian masyarakat Indonesia.⁹² Menurut Mulyawati dkk., kedisiplinan memberikan manfaat yang besar bagi suatu individu, dimana sifat disiplin yang mengatur, medidik perlu dalam memperbaiki kehidupan dan baik bagi peningkatan hasil belajar. disiplin mengartikan seseorang untuk dapat menghindari gangguan maupun godaan didalam lingkungan sekitar.⁹³ Disiplin terbentuk dari pada ketaatan, kesetiaan, keteraturan serta ketertiban. Sehingga

⁹² Suryadi, Ginanjar, and Priyatna, "PENGUNAAN SOSIAL MEDIA WHATSAPP PENGARUHNYA TERHADAP DISIPLIN BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (Studi Kasus Di SMK Analis Kimia YKPI Bogor)."

⁹³ Ahmad Manshur, "Strategi Pengembangan Kedisiplinan Siswa," *Al Ulya : Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 1 (2019): 16–28, <https://doi.org/10.36840/ulya.v4i1.207>.

kedisiplinan dapat memberikan suatu dampak pada pencapaian tujuan pembelajaran yang dapat berimbang pada tercapainya prestasi belajar seperti yang diharapkan.

Masyarakat kini lebih meyakini bahwa game online lebih banyak memberikan pengaruh negatif bagi pemainnya. Karena sebagian besar game berupa permainan yang adiktif dan biasanya berisi tentang kekerasan pertempuran dan perkelahian. Sebagian besar orang tua juga media berpikir dan lebih percaya permainan tersebut dapat merusak otak anak karena lebih banyak menampilkan kekerasan di antara mereka. Tapi, tidak sedikit pula psikolog, pakar anak, dan para ilmuwan mempercayai bahwa permainan itu sebenarnya bisa mempunyai manfaat bagi perkembangan dan pertumbuhan anak. Jadi, dapat disimpulkan terdapat dampak positif dan negatif pada game online bagi para pemainnya.

Berdasarkan pengujian koefisien determinasi diketahui bahwa nilai *Adjusted R Square* adalah sebesar 0,551. Sehingga dapat diartikan bahwa kemampuan variabel Media Sosial dan Game Online dalam menjelaskan pengaruhnya terhadap Disiplin Belajar adalah sebesar 0,550 atau 55,0%. Sedangkan sisanya sebesar 45,0% dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian yang telah dilakukan.

Pakar pendidikan mengakui bahwa media sosial dan game online memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Keduanya dapat menciptakan lingkungan belajar yang interaktif,

menarik, dan efektif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan keterlibatan dan disiplin siswa.

Dr. Anita Sari, seorang pakar pendidikan dari Universitas Indonesia, menyatakan bahwa integrasi media sosial dalam pembelajaran memungkinkan komunikasi yang lebih baik antara guru dan siswa. Media sosial dapat digunakan untuk berbagi materi pembelajaran, mengadakan diskusi online, dan memberikan feedback langsung. Hal ini menciptakan komunitas belajar yang mendukung di mana siswa merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk mengikuti pelajaran.⁹⁴

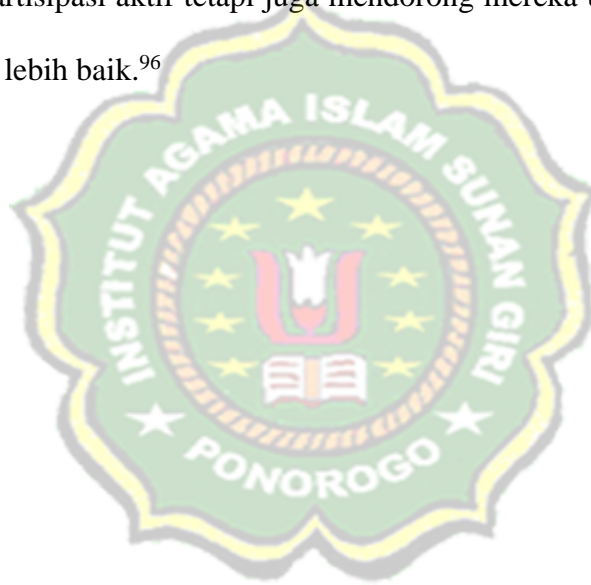
Di sisi lain, game online, jika dirancang dengan baik, dapat menambah elemen gamifikasi dalam pembelajaran yang membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Dr. Budi Raharjo dari Universitas Gadjah Mada menjelaskan bahwa game online dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan penting seperti pemecahan masalah, kerja tim, dan manajemen waktu. Ketika digabungkan dengan media sosial, game online dapat memperkuat keterlibatan siswa melalui tantangan dan kompetisi yang sehat di antara teman-teman sekelas mereka.⁹⁵

Selain itu, menurut Dr. Eka Putri dari Universitas Pendidikan Indonesia, penggunaan media sosial dan game online secara bersamaan

⁹⁴ Anita Sari, *Integrasi Media Sosial Dalam Pembelajaran: Manfaat Dan Tantangannya* (Jakarta: Universitas Indonesia, 2021).

⁹⁵ Budi Raharjo, *Gamifikasi Dalam Pendidikan: Potensi Game Online Sebagai Alat Belajar* (Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada, 2020).

dapat menciptakan pengalaman belajar yang holistik. Misalnya, guru dapat menggunakan media sosial untuk mengumumkan tugas berbasis game online, mengawasi perkembangan siswa, dan memberikan penghargaan secara publik. Ini tidak hanya memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif tetapi juga mendorong mereka untuk mencapai hasil yang lebih baik.⁹⁶



⁹⁶ Eka Putri, *Media Sosial Dan Game Online: Kombinasi Efektif Dalam Pembelajaran Modern*. (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia., n.d.).