ABSTRAK

Skripsi yang berjudul "Pengaruh Media Sosial Dan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Di SMP Negeri 2 Plemahan Kediri" ini di tulis oleh Asfiatus Sholikhah, NIM 12201183142, pembimbing Ibu Dr. Hj. Chusnul Chotimah. M.Ag.

Kata Kunci : Media Sosial, Game Online, dan Motivasi Belajar

Media sosial dan *game online* sangat digemari oleh semua kalangan, termasuk pelajar. Mengakses media sosial atau bermain *game online* tidak hanya meningkatkan keterampilan fisik tetapi juga kemampuan intelektual dan fantasi peserta didik. Namun disisi lain jika terlalu belebihan memainkannya, maka pasti akan menimbulkan dampak negatif dari bermain *game online* atau mengakses media sosial tersebut. Diantara dampak negative tersebut antara lain: kurangnya motivasi dalam belajar, menimbulkan rasa malas, dan mengakibatkan turunnya prestasi belajar. Untuk itu sejauh mana pengaruh tersebut mengakibatkan dampak positif dan negatif. Hal ini yang menjadikan ketertarikan peneliti untuk mengangkat tema ini.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : 1) Adakah pengaruh media sosial terhadap motivasi belajar pendidikan agama islam peserta didik di Smp Negeri 2 Plemahan Kediri?, 2) Adakah pengaruh game online terhadap motivasi belajar pendidikan agama islam peserta didik di Smp Negeri 2 Plemahan Kediri?, 3) Adakah pengaruh media sosial dan game online terhadap motivasi belajar pendidikan agama islam peserta didik di Smp Negeri 2 Plemahan Kediri?

Penelitian ini menggunakan metode korelasional dan *ex-post facto*. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas VIII yang berjumlah 176 siswa. Adapun responden dalam penelitian ini adalah kelas VIII F yang berjumlah 33 siswa yang berada di SMP Negeri 2 Plemahan Kediri. Dalam mengambil jumlah responden peneliti menggunakan rumus slovin dan penentuan sampel menggunakan teknik *Purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dengan memberi kuesioner, observasi, dan dokumentasi. Dalam membuktikan dan menganalisis hal tersebut, maka digunakan uji validitas dan reabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, uji Multikolinieritas, uji regresi berganda serta uji t (parsial) dan uji f (simultan).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Ada pengaruh signifikan antara media sosial dan motivasi belajar pendidikan agama islam di SMP Negeri 2 Plemahan Kediri. Hasil perhitungan dalam penelitian ini yaitu nilai Sig. sebesar 0,036 dimana nilai signifikan < 0,05 dapat ditulis 0,036 < 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima sehingga ada pengaruh media sosial terhadap motivasi belajar pendidikan agama islam peserta didik di SMP Negeri 2 Plemahan Kediri. 2) Ada pengaruh signifikan antara game online dan motivasi belajar pendidikan agama islam di SMP Negeri 2 Plemahan Kediri. Hasil perhitungan dalam penelitian ini yaitu nilai Sig. sebesar 0,018 dimana nilai signifikan < 0,05 dapat ditulis 0,018 < 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima sehingga ada pengaruh game online terhadap motivasi belajar pendidikan agama islam peserta didik di SMP Negeri 2 Plemahan Kediri. 3) Ada pengaruh signifikan antara media sosial dan game online terhadap motivasi belajar pendidikan agama islam di SMP Negeri 2 Plemahan Kediri. Hasil perhitungan dalam penelitian ini yaitu nilai Sig. sebesar 0,026 dimana nilai

signifikan < 0,05 dapat ditulis 0,026 < 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima sehingga ada pengaruh media sosial dan game online terhadap motivasi belajar pendidikan agama islam peserta didik di SMP Negeri 2 Plemahan Kediri.

ABSTRACT

The thesis entitled "The Influence of Social Media and Online Games on Students' Motivation to Learn Islamic Religious Education at SMPN 2 Plemahan Kediri" was written by Asfiatus Sholikhah, Number of Student 12201183142, supervised by Dr. Hj. Chusnul Chotimah. M.Ag.

Keywords : Social Media, Online Games, and Learning Motivation

Social media and online games are very popular with all people, including students. Accessing social media or playing online games not only improves the physical skills but also the intellectual and fantasy abilities of students. But on the other hand, if you play too much, it will definitely have a negative impact on playing online games or accessing social media. Among the negative impacts include: lack of motivation in learning, causing a sense of laziness, and resulting in a decrease in learning achievement. For this reason, the extent to which this influence results in positive and negative impacts. This is what makes researchers interested in bringing up this theme.

The formulation of the problem in this research are: 1) Is there any influence of social media on the motivation to learn Islamic religious education of students at SMP Negeri 2 Plemahan Kediri?, 2) Is there an influence of online games on the motivation to learn Islamic religious education of students at SMP Negeri 2 Plemahan Kediri? , 3) Is there any influence of social media and online games on the motivation to learn Islamic religious education of students at SMP Negeri 2 Plemahan Kediri?

This research used correlational and *ex-post facto*. The population in this study was class VIII, amounting to 176 students. The respondents in this study were class VIII F, amounting to 33 students who were in SMPN 2 Plemahan Kediri. In taking the number of respondents, the researcher used the Slovin formula and used the *purposive sampling*. Data collection techniques by giving questionnaires, observations, and documentation. In proving and analyzing this, validity and reliability tests are used, normality test, homogeneity test, multicollinearity test, multiple regression test and t test (partial) and f test (simultaneous).

The results of this study indicate that: 1) There are a significant effect between social media and motivation to learn Islamic religious education at SMPN 2 Plemahan Kediri. The result of the calculation in this study is the value of Sig. of 0.036 where the significant value < 0.05 can be written as 0.036 < 0.05. So it can be concluded that Ho is rejected and Ha is accepted so that there is an influence of social media on the motivation to learn Islamic religious education of students at SMP Negeri 2 Plemahan Kediri. 2) There are a significant effect between online games and motivation to learn Islamic religious education at SMPN 2 Plemahan Kediri. The result of the calculation in this study is the value of Sig. of 0.018 where a significant value <0.05 can be written as 0.018 <0.05. So it can be concluded that Ho is rejected and Ha is accepted so that there is an influence of online games on the motivation to learn Islamic religious education of students at SMPN 2 Plemahan Kediri. 3) There are a significant influence between social media and online games on the motivation to learn Islamic religious education at SMP Negeri 2 Plemahan Kediri. The result of the

calculation in this study is the value of Sig. of 0.026 where a significant value <0.05 can be written as 0.026 <0.05. So it can be concluded that Ho is rejected and Ha is accepted so that there is an influence of social media and online games on the motivation to learn Islamic religious education of students at SMPN 2 Plemahan Kediri.

ملخص

هذا البحث بعنوان "تأثير وسائل التواصل الاجتماعي والألعاب عبر الإنترنت على دافع الطلاب لتعلم التربية الدينية الإسلامية في المدرسة المتوسطة الحكومية 2 فليمهان كاديري " كتبتها عسفية الصالحة، رقم الطالبة، 12201183142 ، تحت الإشراف الدكتورة حسن الخاطمة الحاج، الماجستير.

الكلمات الرئيسية : وسائل التواصل الاجتماعي ، والألعاب عبر الإنترنت ، ودافع التعلم

الوسائط الاجتماعية والألعاب عبر الإنترنت بشعبية كبيرة بين جميع الأشخاص ، بما في ذلك الطلاب.الوصول إلى وسائل التواصل الاجتماعي أو ممارسة الألعاب عبر الإنترنت إلى تحسين المهارات البدنية فحسب ، بل يؤدي أيضًا إلى تحسين القدرات الفكرية والخيالية للطلاب. ولكن من ناحية أخرى ، إذا لعبت كثيرًا ، فسيكون لذلك بالتأكيد تأثير سلبي على ممارسة الألعاب عبر الإنترنت أو الوصول إلى وسائل التواصل الاجتماعي. ومن الآثار السلبية ما يلي: قلة الحافز في التعلم ، والتسبب في الشعور بالكسل ، وانخفاض التحصيل التعليمي .لهذا السبب ، يؤدي مدى تأثير هذا التأثير إلى تأثيرات إيجابية وسلبية. هذا ما يجعل الباحث مهتم بطرح هذا الموضوع.

صياغة المشكلة في هذا البحث هي: 1) هل تأثير لوسائل التواصل الاجتماعي على الدافع لتعلم التربية الدينية الإسلامية للطلاب في المدرسة المتوسطة الحكومية 2 فليمهان كاديري ؟ 2) هل تأثير للألعاب عبر الإنترنت على الدافع إلى تعلم التربية الدينية الإسلامية للطلاب في المدرسة المتوسطة الحكومية 2 فليمهان كاديري؟ 3) هل أي تأثير لوسائل التواصل الاجتماعي والألعاب عبر

الإنترنت على الدافع لتعلم التربية الدينية الإسلامية للطلاب في المدرسة المتوسطة الحكومية 2 فليمهان كاديري؟

يستخدم هذا البحث الارتباط والرجعي. وكان مجتمع هذه الدراسة من الصف الثامن والبالغ 176 طالب وطالبة. كان المستجيبون في هذه الدراسة من الصف الثامن ف ، وبلغ عددهم 33 طالبًا كانوا في المدرسة المتوسطة الحكومية 2 فليمهان كاديري. في أخذ عدد المبحوثين استخدم الباحث صيغة سلفين واستخدم العينة الهادفة. تقنيات جمع البيانات من خلال تقديم الاستبيانات والملاحظات والتوثيق. لإثبات ذلك وتحليله ، يتم استخدام اختبارات الصلاحية والموثوقية ، واختبار الحالة الطبيعية ، واختبار التجانس ، واختبار الخطية المتعددة ، واختبار الانحدار المتعدد واختبار ت (الجزئي) واختبار ف (المتزامن).

تشير نتائج هذه الدراسة إلى ما يلي: 1) هناك تأثير كبير بين وسائل التواصل الاجتماعي والدافع لتعلم التربية الدينية الإسلامية في المدرسة المتوسطة الحكومية 2 فليمهان كاديري. نتيجة الحساب في هذه الدراسة هي قيمة سيع. 0.036 حيث يمكن كتابة القيمة المهمة <0.05 ك 0.036 <0.05. لذلك يمكن استنتاج أن هو مرفوض وقبول هـ بحيث يكون هناك تأثير لوسائل التواصل الاجتماعي على الدافع لتعلم التربية الدينية الإسلامية للطلاب في المدرسة المتوسطة الحكومية 2 فليمهان كاديري. 2) هناك تأثير كبير بين الألعاب عبر الإنترنت والدافع لتعلم التربية الدينية الإسلامية في المدرسة المتوسطة الحكومية 2 فليمهان كاديري. نتيجة الحساب في هذه الدراسة هي قيمة سيع. من 0.018 حيث يمكن كتابة قيمة معنوية <0.05 على أنها 0.018 <0.05. لذلك يمكن استنتاج أن هو تم رفضه وتم قبول هـ بحيث يكون هناك تأثير للألعاب عبر

الإنترنت على الدافع لتعلم التربية الدينية الإسلامية للطلاب في المدرسة المتوسطة الحكومية 2 فليمهان كاديري. 3) هناك تأثير كبير بين وسائل التواصل الاجتماعي والألعاب عبر الإنترنت على الدافع لتعلم التربية الدينية الإسلامية في المدرسة المتوسطة الحكومية 2 فليمهان كاديري. نتيجة الحساب في هذه الدراسة هي قيمة سيع. 0.026 حيث يمكن كتابة قيمة معنوية <0.05 ك 0.026 <0.05. لذلك يمكن استنتاج أن هو مرفوض ويتم قبول هـ بحيث يكون هناك تأثير لوسائل التواصل الاجتماعي والألعاب عبر الإنترنت على الدافع لتعلم التربية الدينية الإسلامية للطلاب في المدرسة المتوسطة الحكومية 2 فليمهان كاديري