

**PENGARUH MEDIA SOSIAL TIKTOK DAN GAME *ONLINE* MOBILE  
LEGENDS TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA  
PELAJARAN EKONOMI DI SMA NEGERI 7 KOTA KEDIRI**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Pada Prodi Pendidikan Ekonomi



OLEH :

**RIVALDO DWI PUTRA SAKTI**

NPM: 2212030047

**PRODI PENDIDIKAN EKONOMI  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS (FEB)  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

**2026**

## **HALAMAN PERSETUJUAN**

Skripsi oleh:

**RIVALDO DWI PUTRA SAKTI**

NPM: 2212030047

Judul:

**PENGARUH MEDIA SOSIAL TIKTOK DAN *GAME ONLINE* MOBILE  
LEGENDS TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA  
PELAJARAN EKONOMI DI SMA NEGERI 7 KOTA KEDIRI**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi  
Prodi Pendidikan Ekonomi FEB UN PGRI Kediri

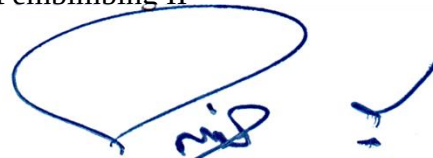
Tanggal: 3 Juli 2026

Pembimbing I



Dra. Elis Irmayanti, S.E., M.Pd.  
NIDN. 0006016701

Pembimbing II



Prof. Dr. Drs. Mochamad Muchson, S.E., M.M.  
NIDN. 0018126701

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

**RIVALDO DWI PUTRA SAKTI**

NPM: 2212030047

Judul:

**PENGARUH MEDIA SOSIAL TIKTOK DAN GAME ONLINE MOBILE  
LEGENDS TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA  
PELAJARAN EKONOMI DI SMA NEGERI 7 KOTA KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

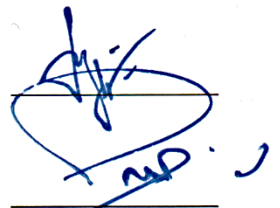
Prodi Pendidikan Ekonomi FEB UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 13 Juli 2026

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dra. Elis Irmayanti, S.E., M.Pd.
2. Penguji I : Bayu Surindra, M. Pd.
3. Penguji II : Prof. Dr. Drs. Mochamad Muchson, S.E., M.M.



Mengetahui,  
Dekan FEB

**Dr. Amin Tohari, M.Si.**  
NIDN: 0715078102

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Rivaldo Dwi Putra Sakti  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Tempat/tgl. lahir : Nganjuk/07 Desember 2002  
NPM : 2212030047  
Fak/Jur./Prodi. : FEB/ S1 Pendidikan Ekonomi

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 3 Juli 2026

Yang Menyatakan



**Rivaldo Dwi Putra Sakti**

NPM: 2212030047

## **HALAMAN MOTTO & PERSEMBAHAN**

Motto:

**YESAYA 40:29-31**

**“Dia memberi kekuatan kepada yang lelah dan menambah semangat kepada  
yang tiada berdaya”**

Tuhan akan terus memperbarui kekuatan kita yang berharap kepada-Nya

Kupersembahkan karya ini buat:

1. Jiwa, raga dan mental diriku yang telah senantiasa bertahan dimasa sulit.
2. Kedua Orang Tua.
3. Sahabat kandung.

## ABSTRAK

**Rivaldo Dwi Putra Sakti** Pengaruh Media Sosial TikTok dan *Game Online* Mobile Legends Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 7 Kota Kediri, Skripsi, PE, FEB UN PGRI Kediri 2026.

Kata kunci: Hasil Belajar, Media Sosial, TikTok, *Game Online*, Mobile Legends

Perkembangan teknologi digital dan internet telah membawa perubahan signifikan terhadap gaya hidup remaja, termasuk tingginya intensitas penggunaan media sosial dan bermain *game online*. Fenomena ini dikhawatirkan dapat mengganggu manajemen waktu, mengurangi tingkat konsentrasi, dan berdampak pada prestasi akademik siswa di sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh penggunaan media sosial TikTok dan *game online* Mobile Legends Bang Bang, baik secara parsial maupun simultan, terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 7 Kota Kediri.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Populasi dalam penelitian ini adalah 426 siswa kelas X (sepuluh) T.A 2025/2026 SMA Negeri 7 Kota Kediri. Penentuan sampel menggunakan teknik proportionate stratified random sampling dengan jumlah sampel sebanyak 207 responden. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner. Analisis data yang digunakan adalah analisis regresi linear berganda dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 23.

Hasil penelitian menunjukkan hasil analisis regresi linear berganda  $Y = 1,476 + 0,411 X_1 + 0,629 X_2$  dengan hasil pengujian secara parsial (t) terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media sosial TikTok terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi, ditunjukkan dengan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ , terdapat pengaruh yang signifikan dari intensitas bermain *game online* Mobile Legends terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi, ditunjukkan dengan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ , dan Secara simultan (F), penggunaan media sosial TikTok dan *game online* Mobile Legends berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 7 Kota Kediri dengan kontribusi pengaruh sebesar 48,1%, sedangkan sisanya sebesar 51,9% dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian ini. Kesimpulan dari penelitian ini adalah tingginya intensitas penggunaan gawai untuk hiburan digital tanpa disertai regulasi diri yang baik dapat memengaruhi fokus dan capaian akademis siswa.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Skripsi dengan judul “Pengaruh Media Sosial TikTok dan *Game Online* Mobile Legends Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 7 Kota Kediri” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada jurusan Pendidikan Ekonomi FEB UN PGRI Kediri. Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Amin Tohari, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis yang telah memberikan fasilitas yang nyaman kepada mahasiswa sehingga mahasiswa mampu mengembangkan diri di fakultas ini dengan baik.
3. Dr. Efa Wahyu Prastyaningtyas, M.Pd. selaku Kepala Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
4. Dra. Elis Irmayanti, S.E., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, saran dan motivasi selama proses penyusunan skripsi.
5. Prof. Dr. Drs. Mochamad Muchson, S.E., M.M. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, saran, arahan dan motivasi selama proses penyusunan skripsi.
6. Bayu Surindra, M. Pd. selaku dosen penguji 1 sidang yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun bagi penelitian ini.
7. Kedua Orang Tua yang telah memberikan dukungan moral, finansial, dan doa selama penulis menempuh pendidikan.
8. Sahabat penulis yang selalu memberikan dukungan satu sama lain dikala masa revisi penelitian.
9. Teman laki-laki seperjuangan yang juga telah memberikan dukungan mental.

10. Serta semua pihak yang tidak mungkin disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disetujui harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samudra luas.

Kediri, 3 Juli 2026



**Rivaldo Dwi Putra Sakti**

NPM: 2212030047

## DAFTAR ISI

|                                              |             |
|----------------------------------------------|-------------|
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>             | <b>ii</b>   |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>               | <b>iii</b>  |
| <b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>               | <b>iv</b>   |
| <b>HALAMAN MOTTO &amp; PERSEMBAHAN .....</b> | <b>v</b>    |
| <b>ABSTRAK .....</b>                         | <b>vi</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                   | <b>vii</b>  |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                       | <b>ix</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                    | <b>xi</b>   |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                    | <b>xii</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                 | <b>xiii</b> |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                | <b>1</b>    |
| <b>A. Latar Belakang Masalah.....</b>        | <b>1</b>    |
| <b>B. Rumusan Masalah .....</b>              | <b>5</b>    |
| <b>C. Tujuan Penelitian.....</b>             | <b>5</b>    |
| <b>D. Manfaat Penelitian.....</b>            | <b>5</b>    |
| 1. Manfaat Teoritis.....                     | 5           |
| 2. Manfaat Praktis .....                     | 7           |
| <b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>           | <b>9</b>    |
| <b>A. Tinjauan Teoretis.....</b>             | <b>9</b>    |
| 1. Grand Theory .....                        | 9           |
| 2. Middle Range Theory .....                 | 12          |
| 3. Applied Theory .....                      | 14          |
| <b>B. Penelitian Terdahulu .....</b>         | <b>28</b>   |
| <b>C. Kerangka Berpikir.....</b>             | <b>32</b>   |
| 1. Hubungan secara parsial .....             | 34          |
| 2. Hubungan secara simultan .....            | 36          |
| <b>D. Hipotesis.....</b>                     | <b>38</b>   |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>       | <b>39</b>   |
| <b>A. Desain Penelitian.....</b>             | <b>39</b>   |
| 1. Pendekatan dan metode penelitan.....      | 39          |
| 2. Jenis penelitian.....                     | 40          |
| 3. Teknik analisis data.....                 | 40          |
| <b>B. Definisi Operasional.....</b>          | <b>41</b>   |
| <b>C. Instrumen Penelitian .....</b>         | <b>43</b>   |
| 1. Perangkat penelitian.....                 | 43          |
| 2. Uji Instrumen .....                       | 45          |
| <b>D. Populasi dan Sampel.....</b>           | <b>46</b>   |
| 1. Populasi.....                             | 46          |
| 2. Sampel.....                               | 47          |
| <b>E. Prosedur Penelitian.....</b>           | <b>48</b>   |

|                                                                                                       |            |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 1. Tahap Perencanaan .....                                                                            | 50         |
| 2. Tahap Persiapan .....                                                                              | 50         |
| 3. Tahap Uji Coba Instrumen.....                                                                      | 51         |
| 4. Tahap Pelaksanaan.....                                                                             | 51         |
| 5. Tahap Penyusunan Laporan.....                                                                      | 51         |
| <b>F. Tempat dan Jadwal Penelitian.....</b>                                                           | <b>52</b>  |
| 1. Tempat Penelitian .....                                                                            | 52         |
| 2. Jadwal penelitian.....                                                                             | 52         |
| <b>G. Teknik Anlisis Data .....</b>                                                                   | <b>52</b>  |
| 1. Uji Asumsi Klasik.....                                                                             | 53         |
| 2. Uji Regresi Linear Ganda.....                                                                      | 54         |
| 3. Uji Hipotesis .....                                                                                | 55         |
| 4. Uji Koefisien Determinasi.....                                                                     | 57         |
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>                                                    | <b>58</b>  |
| <b>A. Hasil Penelitian .....</b>                                                                      | <b>58</b>  |
| 1. Sejarah singkat SMA Negeri 7 Kediri .....                                                          | 58         |
| 2. Visi dan Misi SMAN 7 Kediri .....                                                                  | 58         |
| 3. Uji Validitas dan Reliabilitas .....                                                               | 60         |
| 4. Deskripsi data variabel.....                                                                       | 64         |
| 5. Analisis data.....                                                                                 | 78         |
| <b>B. Pembahasan.....</b>                                                                             | <b>88</b>  |
| 1. Pengaruh Media Sosial TikTok terhadap Hasil Belajar .....                                          | 88         |
| 2. Pengaruh <i>Game Online</i> Mobile Legends terhadap Hasil Belajar .....                            | 90         |
| 3. Pengaruh Media Sosial TikTok dan <i>Game Online</i> Mobile Legends<br>terhadap Hasil Belajar ..... | 91         |
| <b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN.....</b>                                                          | <b>93</b>  |
| <b>A. Simpulan .....</b>                                                                              | <b>93</b>  |
| <b>B. Implikasi .....</b>                                                                             | <b>94</b>  |
| <b>C. Saran .....</b>                                                                                 | <b>96</b>  |
| <b>Daftar Pustaka.....</b>                                                                            | <b>98</b>  |
| <b>Lampiran-lampiran .....</b>                                                                        | <b>102</b> |

## DAFTAR TABEL

### Tabel

|                                                                              |    |
|------------------------------------------------------------------------------|----|
| 2. 1 Penelitian Terdahulu .....                                              | 28 |
| 3. 1 Definisi Operasional Variabel .....                                     | 42 |
| 3. 2 Skala Likert.....                                                       | 44 |
| 3. 3 Kisi-kisi Kuesioner .....                                               | 44 |
| 3. 4 Proporsi Strata .....                                                   | 48 |
| 3. 5 Jadwal Penelitian .....                                                 | 52 |
| 3. 6 Koefisien Determinasi .....                                             | 57 |
| 4. 1 Hasil uji validitas variabel media sosial TikTok .....                  | 60 |
| 4. 2 Hasil uji validitas variabel <i>game online</i> Mobile Legends .....    | 61 |
| 4. 3 Hasil uji validitas variabel hasil belajar.....                         | 62 |
| 4. 4 Hasil uji reliabilitas variabel media sosial TikTok .....               | 63 |
| 4. 5 Hasil uji reliabilitas variabel <i>game online</i> Mobile Legends ..... | 63 |
| 4. 6 Hasil uji reliabilitas variabel hasil belajar .....                     | 64 |
| 4. 7 Deskripsi Data Variabel X1.....                                         | 65 |
| 4. 8 Deskripsi Data Variabel X2.....                                         | 69 |
| 4. 9 Deskripsi Data Variabel Y .....                                         | 73 |
| 4. 10 Hasil Uji Normalitas .....                                             | 79 |
| 4. 11 Hasil Uji Multikolinearitas .....                                      | 80 |
| 4. 12 Hasil Uji Heteroskedasitas.....                                        | 81 |
| 4. 13 Hasil Uji Analisis Regresi Linear Berganda.....                        | 82 |
| 4. 14 Hasil Uji Parsial (t) .....                                            | 84 |
| 4. 15 Hasil Uji F .....                                                      | 86 |
| 4. 16 Hasil Kefisien Determinasi.....                                        | 87 |

## DAFTAR GAMBAR

### Gambar

|                                            |    |
|--------------------------------------------|----|
| 1. 1 Data Penggunaan Media Sosial .....    | 3  |
| 1. 2 Data Pengguna Media Sosial .....      | 3  |
| 2. 1 Kerangka Berpikir .....               | 33 |
| 3. 1 Diagram Alir Prosedur Penelitian..... | 49 |
| 4. 1 Probability Plot Uji Normalitas ..... | 79 |

## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran

|                                                    |     |
|----------------------------------------------------|-----|
| 1 Lembar Pengajuan Judul .....                     | 103 |
| 2 Surat Izin Penelitian .....                      | 104 |
| 3 Surat Keterangan Penelitian .....                | 105 |
| 4 Surat Keterangan Lolos Plagiasi Similarity ..... | 106 |
| 5 Instrumen Penelitian.....                        | 107 |
| 6 Data Nama Siswa .....                            | 108 |
| 7 Tabulasi Data .....                              | 121 |
| 8 Hasil Olah Data .....                            | 137 |
| 9 Kartu Bimbingan.....                             | 152 |
| 10 Bimbingan Siakad .....                          | 154 |
| 11 Submit Artikel.....                             | 155 |

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

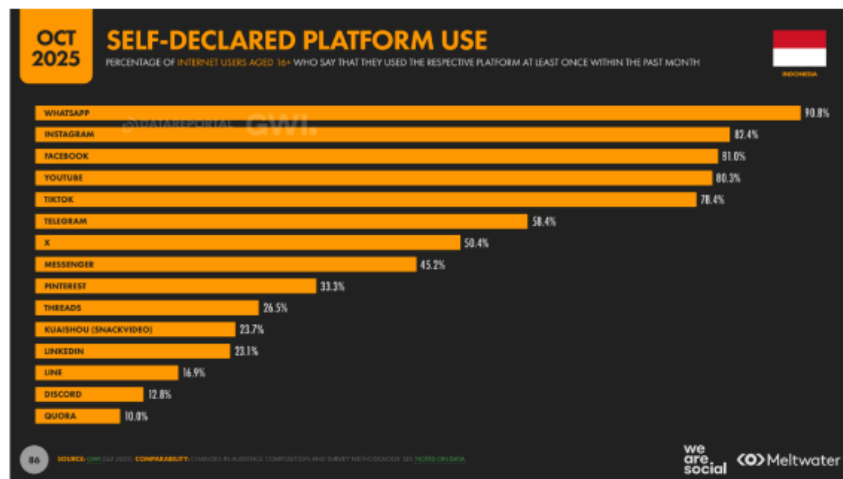
Pertumbuhan teknologi informasi dan komunikasi saat ini telah membawa perubahan yang sangat luar biasa dalam kehidupan manusia, perubahan yang terjadi akibat pertumbuhan teknologi juga dirasakan dalam sektor pendidikan. Indikasi yang berkembang pesat ini salah satunya terlihat dari berbagai *platform* media sosial dan *game online* yang sangat populer di kalangan remaja, bahkan diantara siswa Sekolah Menengah Atas (SMA). Salah satu *platform* media sosial dan *game online* yang sangat digemari oleh siswa dan tidak asing lagi di kalangan remaja ini merupakan *platform* media sosial TikTok dan juga *game online* Mobile Legends atau biasa dikenal dengan sebutan ML/MLBB, yang tidak jarang banyak dimanfaatkan sebagai sarana hiburan sekaligus media untuk mengekspresikan diri oleh banyak siswa sekolah. *Platform* TikTok, sebagai media kontemporer dengan audio-visual yang mampu menarik perhatian pengguna karena kemudahan dalam mencipta, mendistribusikan, serta mengakses berbagai video pendek (Barus, 2024). Selain itu *game online* Mobile Legends menghadirkan elemen kompetitif dan tantangan yang membuatnya menjadi salah satu *game* paling banyak digemari dan dimainkan para remaja untuk mengasah kemampuan kerja sama, komunikasi, dan strategi bagi para siswa (Halijah et al., 2023).

Namun demikian, meskipun *platform* media sosial TikTok ini dapat menjadi sarana untuk merangsang imajinasi dan menyediakan hiburan, berbagai penelitian menunjukkan adanya dampak negatif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan *platform* media sosial TikTok yang berlebihan dan agresif oleh siswa, sering menjadi pengaruh yang secara signifikan mengganggu suasana hati dan fokus dalam pembelajaran, sehingga kerap menjadi pengaruh yang mendalam terhadap penurunan prestasi akademik siswa. Penggunaan TikTok secara berlebihan dapat menyebabkan siswa kehilangan waktu yang berharga, sehingga berdampak

pada menurunnya motivasi dan hasil belajar para siswa (Daniati et al., 2022).

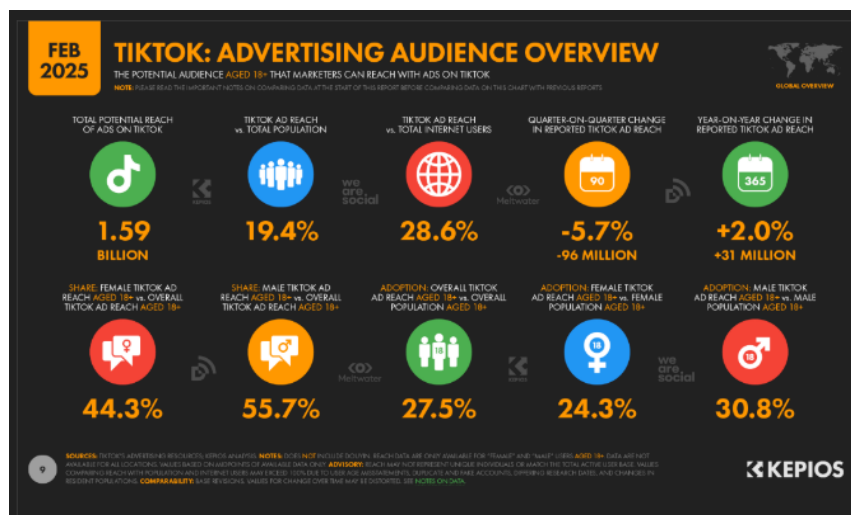
Sementara itu, *game online* seperti Mobile Legends memiliki dampak yang beragam terhadap hasil belajar siswa. Kebiasaan bermain *game online* yang di fasilitasi oleh koneksi internet tidak hanya menjadi sumber hiburan yang kompetitif, tetapi juga dapat menimbulkan ancaman kecanduan jika kurangnya pengawasan (Setiani & Nasution, 2023). Manajemen waktu yang juga menjadi faktor penting dalam pembelajaran juga dapat memberikan dampak pada hasil belajar, penggunaan waktu yang berlebihan untuk bermain *game online* berpotensi mengurangi waktu berharga yang seharusnya dapat digunakan untuk kegiatan belajar dapat mengalihkan perhatian siswa selama jam pembelajaran, serta dapat menurunkan motivasi belajar bagi para siswa (Syafi et al., 2023). Hal ini menjadi sangat penting untuk diperhatikan karena siswa yang sering bermain *game online* menghadapi tantangan dalam manajemen waktu antara belajar dan bermain, yang dimana pada akhirnya akan berdampak negatif terhadap hasil belajar pada siswa (Halijah et al., 2023).

Fenomena yang terjadi ini menjadi tantangan besar bagi sektor pendidikan, khususnya dalam mata pelajaran ekonomi dengan konsep-konsep yang mengharuskan perhatian dan pemahaman mendalam dari siswa. Ilmu ekonomi sendiri sebagai ilmu yang erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari dan pengambilan keputusan sehingga menuntut siswa untuk memiliki kemampuan dalam berpikir kritis dan analitis. Dalam fenomena ini apabila siswa lebih condong menghabiskan waktu dalam menggunakan media sosial seperti TikTok dan *game online* Mobile Legends, maka perhatian dan fokus siswa terhadap materi pelajaran ekonomi akan cenderung menurun, yang pada akhirnya dapat memberikan dampak negatif pada hasil belajar siswa.



**Gambar 1. 1** Data Penggunaan Media Sosial  
**Sumber:** We Are Social & Melwater, (2025)

Laporan digital yang diterbitkan oleh *We Are Social* pada tahun 2025 menunjukkan bahwa pengguna TikTok mencapai 158 pengguna aktif di Indoneisa dengan durasi akses rata-rata 1 jam 53 menit hingga 3 jam perhari lebih tinggi dibandingkan secara global sekitar 1 jam 37 menit hingga 1 jam 40 menit per hari (We Are Social & Melwater, 2025). Fakta ini menunjukkan seberapa kuat pengaruh TikTok dalam kehidupan sehari-hari remaja saat ini. Selain itu, *game online* Mobile Legends menjadi salah satu aplikasi yang paling banyak diunduh di *Play Store*, dengan jumlah unduhan melebihi 500 juta kali (Halijah et al., 2023).



**Gambar 1. 2** Data Pengguna Media Sosial  
**Sumber:** Kemp (2025)

“Berdasarkan data yang dipublikasikan dalam sumber daya perencanaan iklannya sendiri, TikTok memiliki setidaknya 1,59 miliar pengguna di seluruh dunia pada Januari 2025. Angka ini menunjukkan bahwa 27,5% dari seluruh penduduk dunia yang berusia 18 tahun ke atas menggunakan TikTok pada saat laporan ini dibuat” (Kemp, 2025). Hal ini menegaskan bahwasannya kedua *platform* tersebut sangat diminati dan mudah di akses oleh para siswa SMA, termasuk siswa di SMA Negeri 7 Kota Kediri.

Dalam konteks pendidikan beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media sosial dan *game online* dapat mempengaruhi tiga aspek *bloom's taxonomy* yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan psikomotor pada siswa. Ranah kognitif mencakup kemampuan berpikir seperti mengingat, memahami serta mengevaluasi materi. Ranah afektif mencakup aspek sikap, motivasi serta minat belajar. Sedangkan ranah psikomotor berkaitan dengan keterampilan praktis yang diperlukan dalam pembelajaran (Barus, 2024). Jika penggunaan media sosial TikTok dan *game online* Mobile Legends tidak diatur dan diawasi secara bijak, maka akan memberikan dampak yang tidak diinginkan pada ketiga ranah pembelajaran dan akan menghambat pencapaian hasil belajar pada siswa.

Di Indonesia banyak remaja yang memanfaatkan perkembangan teknologi khususnya *platform* TikTok untuk mempermudah mencari informasi dari seluruh penjuru dunia, selain itu *game online* Mobile Legends juga menjadi salah satu media hiburan untuk mengembangkan kemampuan baik secara kompetitif dalam tim maupun individual khususnya siswa di SMA Negeri 7 Kota Kediri, yang dimana sering ditemui oleh peneliti terkait fenomena siswa yang ketika merasa bosan dan mulai tidak fokus dalam memahami materi pembelajaran ekonomi, siswa cenderung membuka *platform* media sosial TikTok maupun *game online* Mobile Legends secara sembunyi-sembunyi pada saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan fakta dan temuan penelitian sebelumnya, pentingnya melakukan penelitian ini semakin nyata. Peneliti tertarik dengan banyaknya temuan fenomena yang terjadi dilapangan, dengan berdasarkan fenomena

dan temuan yang terjadi sehingga peneliti tertarik dengan judul “Pengaruh media sosial TikTok dan *game online* Mobile Legends terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 7 Kota Kediri”.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian, dirumuskan masalah yang menjadi fokus dalam penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh media sosial TikTok terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 7 Kota Kediri?
2. Bagaimana pengaruh *game online* Mobile Legends terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 7 Kota Kediri?
3. Bagaimana pengaruh media sosial TikTok dan *game Online* Mobile Legends terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 7 Kota Kediri?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah menjadi fokus dalam penelitian ini sehingga memiliki tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk menguji pengaruh media sosial TikTok terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 7 Kota Kediri.
2. Untuk menguji pengaruh *game online* Mobile Legends terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 7 Kota Kediri.
3. Untuk menguji pengaruh media sosial TikTok dan *game online* Mobile Legends terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 7 Kota Kediri.

### **D. Manfaat Penelitian**

Dalam penelitian ini terdapat manfaat yang diharapkan ketika penelitian sudah dilakukan antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Secara teori, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan kajian ilmiah mengenai perilaku digital pada remaja dan

implikasinya terhadap tiga aspek *bloom's taxonomy*, khususnya hasil belajar siswa sekolah menengah. Temuan penelitian ini memperluas pemahaman tentang korelasi antara penggunaan media sosial dan *game online* terhadap hasil belajar, sehingga dapat memperkaya literatur di bidang pendidikan yang selama ini masih terbatas pada populasi dan konteks tertentu. Penelitian ini juga menambah referensi secara teoretis terkait pengaruh perilaku digital terhadap hasil belajar siswa, yang sebelumnya telah diteliti pada tingkat SD dan SMP, namun masih jarang dikaji secara spesifik pada siswa SMA negeri di daerah, khususnya dengan fokus pada media sosial TikTok dan *game online* Mobile Legends sebagai media dan *platform* yang paling populer di Indonesia.

Selain itu, penelitian ini memperkuat teori-teori yang menyatakan bahwa perilaku digital, baik melalui media sosial maupun *game online*, dapat menjadi faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, baik secara positif maupun negatif. Hasil penelitian ini juga mendukung temuan sebelumnya bahwa penggunaan media sosial dan *game online* secara positif dapat menambah wawasan dan *soft skill* terhadap hasil belajar siswa, sedangkan penggunaan secara berlebihan dapat menjadi penghambat dalam proses belajar. Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi acuan dalam pengembangan model-model teoritis baru yang mengintegrasikan variabel perilaku digital dalam analisis hasil belajar siswa di era perkembangan teknologi dan informasi.

Penelitian ini juga memberikan dasar bagi pengembangan kerangka konseptual dan metodologi dalam penelitian-penelitian selanjutnya, khususnya yang menggunakan pendekatan kuantitatif dan analisis multivariat untuk mengukur pengaruh simultan beberapa variabel bebas terhadap hasil belajar. Dengan adanya data empiris yang dihasilkan, penelitian ini dapat menjadi rujukan dan referensi dalam pengembangan instrumen penilaian dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi dengan konteks digital saat ini. Selain itu, penelitian ini juga dapat digunakan sebagai bahan acuan dan perbandingan bagi

peneliti berikutnya yang ingin mengkaji perilaku digital terhadap hasil belajar pada populasi dan sample yang berbeda.

Secara keseluruhan, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi utama bagi pengembangan teori, model dan kebijakan pendidikan yang responsif terhadap dinamika perilaku digital siswa di era perkembangan teknologi dan komunikasi saat ini. Temuan penelitian ini juga dapat menjadi dasar bagi pengembangan literatur lebih lanjut mengenai pengaruh teknologi digital terhadap aspek *bloom's taxonomy* dari siswa, sehingga dapat membantu para akademisi, peneliti, dan praktisi pendidikan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan zaman.

## 2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh berbagai pihak dalam upaya meningkatkan kualitas hasil belajar siswa dan pengelolaan perilaku digital di lingkungan sekolah menengah atas.

### a. Bagi peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman empiris dalam merancang, menganalisis, dan melaksanakan studi kuantitatif mengenai pengaruh media sosial dan *game online* terhadap hasil belajar pada siswa SMA. Temuan penelitian ini dapat menjadi referensi awal untuk penelitian lanjutan yang membahas perilaku digital pada remaja, khususnya terkait manajemen waktu dan strategi pengambilan nilai hasil belajar siswa di era kemajuan teknologi dan komunikasi.

### b. Bagi sekolah

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai dasar dalam merumuskan kebijakan sekolah yang bertujuan untuk menyeimbangkan antara pemanfaatan teknologi digital dan pencapaian akademik siswa. Sekolah dapat mengembangkan program pendampingan, penyuluhan, serta kegiatan ekstrakurikuler yang bertujuan mengalihkan perhatian siswa dari kecanduan *game online*

dan penggunaan media sosial yang berlebihan, sehingga mutu pendidikan dapat meningkat sesuai perkembangan zaman.

c. Bagi guru

Penelitian ini memberikan arahan bagi guru untuk meningkatkan pengawasan, membangun komunikasi efektif, serta menerapkan strategi pembelajaran yang adaptif dan inovatif agar efektif terhadap tantangan digital. Guru dapat memanfaatkan hasil penelitian ini untuk mengintegrasikan pemanfaatan media sosial secara positif dalam pembelajaran, serta memberikan edukasi mengenai dampak penggunaan *game online* secara berlebihan terhadap hasil belajar.

d. Bagi siswa

Penelitian ini menumbuhkan kesadaran siswa mengenai pentingnya manajemen waktu, pengendalian diri, serta pemanfaatan media digital secara bijak demi mendukung minat dan prestasi siswa dalam hal akademik maupun nonakademik. Siswa dapat memahami bahwa penggunaan media sosial dan *game online* secara berlebihan dapat mempengaruhi hasil belajar, sehingga dapat secara selektif dan bertanggung jawab dalam mengatur waktu antara belajar dan bermain.

e. Bagi orang tua

Penelitian ini memberikan informasi dan pemahaman kepada orang tua tentang pentingnya pengawasan dan pendampingan anak dalam penggunaan perangkat digital/gawai. Orang tua dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai bahan pertimbangan untuk mengontrol waktu anak dalam menggunakan gawai, serta mendorong anak untuk lebih fokus pada kegiatan belajar.