

PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL DAN PLATFORM KOLABORATIF DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN KELAS XI

Sri Renata Sagala¹, Bangun Munthe², Imelda Butarbutar³

¹Pendidikan Agama Kristen, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas HKBP

Nommensen, Medan, Indonesia; sirenata.sagala@student.uhn.ac.id

²Pendidikan Agama Kristen, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas HKBP

Nommensen, Medan, Indonesia; bangunmunthe@uhn.ac.id

³Pendidikan Agama Kristen, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas HKBP

Nommensen, Medan, Indonesia; imelda@uhn.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received 2025-10-25

Revised 2025-11-05

Accepted 2025-11-21

ABSTRAK

Peningkatan kualitas para pelajar, salah satu cara yang efektif adalah memanfaatkan media sosial. Dengan berbagai kemudahan dalam berkomunikasi dan mengakses informasi, media sosial dapat menjadi sarana yang sangat membantu. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat sejauh mana pengaruh media sosial dan platform kolaboratif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Agama Kristen Kelas XI SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan dengan jumlah 30 orang. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif, sedangkan analisis data yang dilakukan penelitian hipotesis adalah korelasi product moment person dengan alat pengumpulan data adalah angket. Dari hasil pengujian diperoleh korelasi (r) 0,64 dengan uji determinasi sebesar 40,96% dan untuk mengetahui signifikan tidaknya koefisien korelasi pada taraf nyata (α) = 0,05 maka diadakan uji "t" dengan kriteria pengujian jika t_{hitung} yang didapat dari perhitungan lebih besar ($>$) dari t_{tabel} pada taraf signifikan 1-0.05 dengan $dk = n - 2$ maka hipotesis diterima dan dalam hal lain ditolak. Dari hasil pengujian diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,22 > 1,71$), maka hipotesis diterima. Dengan demikian dapat ditemukan keterkaitan yang berarti antara pengaruh media sosial dan Platform kolaboratif dalam meningkatkan agama Kristen kelas VIII di SMP Swasta Marisi Medan.

Kata Kunci: Media Sosial dan Platform Kolaboratif; Motivasi Belajar

ABSTRACT

Improving the quality of students, one effective way is to utilize social media. With various conveniences in communicating and accessing information, social media can be a very helpful tool. The purpose of this study is to see the extent of the influence of social media and collaborative platforms in Improving Student Learning Motivation in Christian Religious Learning Class XI SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan with a total of 30 people. This study uses a descriptive method, while the data analysis carried out by hypothesis research is the correlation of product moment person with the data collection tool being a questionnaire. From the test results obtained a correlation (r) of

0.64 with a determination test of 40.96% and to determine whether the correlation coefficient is significant at the real level (α) = 0.05 then a "t" test is conducted with the testing criteria if the calculated t obtained from the calculation is greater (>) than the t_table at a significant level of 1-0.05 with $dk = n - 2$ then the hypothesis is accepted and in other cases rejected. From the test results obtained $t_{\text{calculated}} > t_{\text{table}}$ ($4.22 > 1.71$), then the hypothesis is accepted. Thus, a meaningful relationship can be found between the influence of social media and collaborative platforms in improving the Christian religion of class VIII at Marisi Private Middle School, Medan.

Keyword: Social Media; Collaborative Platforms; Learning Motivation

This is an open access article under the [CC BY](#) license.



Corresponding Author:

Sri Renata Sagala

Pendidikan Agama Kristen, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas HKBP Nommensen, Medan, Indonesia, Medanjuispahotan.simbolon@student.uhn.ac.id

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan termasuk dunia pendidikan (Agustini et al., 2022). Kemudahan dalam mengakses berbagai informasi yang berhubungan dengan dunia pendidikan sangat penting, seperti penggunaan media pembelajaran digital, penerapan metode belajar yang efektif, serta pengembangan ide-ide pembelajaran kreatif. Semua ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran (Siregar A & Sumantri, 2024).

Berdasarkan penjelasan tersebut, pemanfaatan teknologi melalui media sosial merupakan fenomena penting di era modern yang memberikan manfaat bagi hampir setiap orang. Kita dapat merasakan keuntungannya dalam berbagai aktivitas sehari-hari, seperti mencari informasi, menikmati hiburan, menambah wawasan, dan memudahkan komunikasi tanpa terikat oleh jarak, tempat, maupun waktu. Selain itu, masih ada banyak manfaat lainnya. Muniroh dan rekan-rekannya (Saingo, 2022) menjelaskan bahwa media sosial adalah aplikasi berbasis internet yang memungkinkan terbentuknya interaksi sosial serta aktivitas pertukaran informasi di antara pengguna internet (Sudarto, Amin, & Suriana, 2024).

Peningkatan kualitas para pelajar, salah satu cara yang efektif adalah memanfaatkan media sosial. Dengan berbagai kemudahan dalam berkomunikasi dan mengakses informasi, media sosial dapat menjadi sarana yang sangat membantu. Salah satu platform yang telah banyak digunakan dan dikenal luas adalah *Facebook*, *Instagram*, *YouTube*, dan *Platform Pendidikan* lain nya memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas ilmu pengetahuan jika dimanfaatkan secara optimal. Namun, penting untuk diingat bahwa pemanfaatan ini juga harus disertai dengan upaya untuk meminimalkan dampak negatif yang mungkin timbul (Novansyah, 2023).

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah memberikan dampak yang signifikan pada berbagai aspek kehidupan manusia. Untuk mendorong perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta meningkatkan kualitas hidup manusia, pendidikan memainkan peran yang sangat *crucial*. Selain itu, kemajuan dalam bidang ini juga diperlukan untuk menciptakan metode pengajaran yang lebih efektif

dan efisien. Inovasi dalam ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki potensi besar untuk memengaruhi penggunaan alat bantu di kelas dan lingkungan pendidikan lainnya. Oleh karena itu, agar pendidikan dapat beradaptasi dengan perubahan zaman, proses pembelajaran di sekolah harus mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi informasi yang terus berlangsung.

Pendekatan ceramah masih menjadi satu-satunya metode yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan pembelajaran. Banyak guru juga menghadapi kesulitan dalam menerapkan model pembelajaran yang orisinal dan kreatif, yang berakibat pada kurangnya minat peserta didik terhadap sumber belajar yang ada dan membuat mereka merasa bosan. Ditambah lagi, dengan terbatasnya sumber daya pendidikan yang tersedia, penggunaan media pembelajaran di kelas menjadi sangat jarang, dan guru cenderung hanya menjelaskan materi tanpa melibatkan siswa secara aktif.

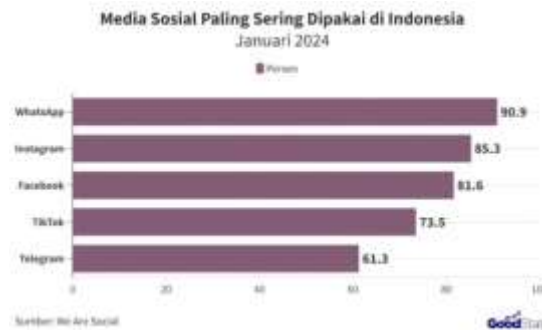
Pengembangan model pembelajaran yang inovatif dan kreatif sangat penting untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Ini bertujuan untuk memastikan pengetahuan dapat tersebar dengan baik dan peserta didik aktif berpartisipasi dalam pendidikan. Selain itu, pembelajaran yang dikemas dengan cara yang menarik dapat menambah daya tarik tersendiri. Media pembelajaran memiliki peran *crusial* dalam hal ini, karena dapat meningkatkan variasi dan minat belajar, terutama di tingkat sekolah menengah atas (SMA) (Ramdhani, Khansa, & Prihantini, 2023).

Media pembelajaran memiliki kekuatan yang signifikan dalam mempengaruhi psikologi peserta didik. Dengan media yang tepat motivasi untuk belajar dapat ditingkatkan. Selain itu, media juga berperan penting dalam dunia pendidikan karena dapat menyampaikan informasi yang diperlukan oleh peserta didik, sehingga memungkinkan terciptanya proses pembelajaran yang efektif. Efektivitas dalam proses pembelajaran ini berpotensi besar untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Pembelajaran yang menarik, menyenangkan, mudah dipahami oleh peserta didik, dan tidak menimbulkan efek negatif merupakan jenis pembelajaran yang sangat bermanfaat. Disisi lain, perkembangan teknologi komunikasi saat ini semakin pesat. Hal ini turut memengaruhi dunia pendidikan, di mana berbagai aplikasi telah muncul untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam menghadapi tantangan abad 21. Ragam aplikasi ini memiliki tujuan yang sama, yakni untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan kualitas pembelajaran. Jenis-jenis aplikasi ini meliputi pengembangan materi, pembuatan video pembelajaran, pengelolaan kelas belajar, hingga pelaksanaan evaluasi pembelajaran (Farida Nur Kumala, 2022).

Keberadaan media sosial kini menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat Indonesia. Sebagai negara dengan populasi terbesar keempat di dunia, dari total 278,7 juta penduduk, sekitar 185,3 juta di antaranya sudah memanfaatkan internet. Menurut laporan yang dirilis oleh Data Reportal dalam (Peldi, Syahrudin, & Asmurti, 2024) pada tahun 2023 tercatat ada sekitar 4,76 miliar pengguna aktif media sosial di seluruh dunia, angka yang setara dengan 60% dari total populasi global. Pertumbuhan jumlah pengguna media sosial ini mengalami lonjakan signifikan dalam dekade terakhir. Pada pertengahan tahun 2023, terdapat peningkatan sebanyak 137 juta pengguna baru. Namun, perlu dicatat bahwa pertumbuhan pengguna di tahun 2023 ini menurut Data Reportal dalam (Christanto, 2023) adalah yang terendah jika dibandingkan dengan dua puluh tahun terakhir. Dari Januari 2022 hingga Januari 2023, jumlah pengguna media sosial hanya meningkat sebesar 3%, dari 4,623 miliar pada tahun 2022. Peningkatan yang paling signifikan terjadi antara tahun 2016 dan 2017. Pada tahun 2016, jumlah pengguna media sosial mencapai 2,307 miliar, sedangkan pada tahun 2017 meningkat menjadi 2,789 miliar, mencatat kenaikan sebesar 20,9% (Muammar & Suhartina, 2018).

Di Indonesia, terdapat sekitar 167 juta pengguna aktif media sosial, yang mencakup 60,4% dari total populasi. Selanjutnya, sebanyak 78,5% pengguna internet di tanah air dipastikan memiliki minimal satu akun media sosial. Berikut data pengguna media sosial per tahun 2013-2023

Menurut laporan Data Reportal dalam (Rainer, 2024) yang berjudul *Data Digital Indonesia 2024*, *WhatsApp* telah menjadi platform media sosial yang paling populer dikalangan responden di Indonesia, dengan proporsi mencapai 90,9%. Selain itu, ada beberapa media sosial lain yang juga memiliki tingkat penggunaan di atas 50%, yaitu *Instagram*, *Facebook*, *TikTok*, *Telegram*, dan *X*. Berikut data aplikasi media sosial yang sering digunakan.



Gambar 1. Data Aplikasi Media Sosial yang sering digunakan

Instagram merupakan platform digital yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik sebagai sarana pembelajaran yang tersedia secara instan. *Instagram* juga menawarkan banyak fitur yang memfasilitasi pembelajaran. *feeds Instagram*, *reels* video, dan *story* semuanya dapat digunakan untuk membuat konten tentang penggunaan *Instagram* sebagai alat pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan opsi bio di *Instagram* untuk menambahkan tautan yang mengarah ke materi tambahan dalam berbagai format file, jika diinginkan. Dengan aplikasi ini, interaksi antara guru dan siswa menjadi lebih mudah. Untuk mendukung pembelajaran di luar kelas, pendidik dapat berkomunikasi dengan peserta didik melalui media sosial. Dengan cara ini, guru dapat menyampaikan materi dengan lebih efektif, tidak hanya terbatas pada teknik ceramah seperti dalam pendidikan tradisional.

TikTok merupakan aplikasi yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran. Di era digital yang terus berkembang, teknologi telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu platform media sosial yang kini sangat populer dikalangan remaja adalah *tiktok*. Aplikasi ini memungkinkan penggunaannya untuk membuat dan membagikan video pendek dengan beragam tema, termasuk tema pendidikan. *TikTok* tidak hanya berdimensi hiburan semata, melainkan juga mulai dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran yang inovatif (Napitupulu, Ariawan, Malau, Pasaribu, & Malau, 2024).

Platform *TikTok* memiliki berbagai potensi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan konten yang interaktif dan menarik, aplikasi ini dapat berfungsi sebagai alat yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran, terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *TikTok* memungkinkan materi pelajaran disajikan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga dapat mendorong minat serta partisipasi aktif dari siswa. *Facebook* dapat digunakan sebagai platform untuk mengadakan diskusi antara guru dan siswa, maupun antar sesama siswa (Sudarwanto, 2018). Dalam diskusi ini, berbagai topik yang berkaitan dengan materi pelajaran yang diajarkan di sekolah dapat dibahas. Dengan kehadiran *Facebook*, proses diskusi mengenai materi pelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja (Melna Guitari, 2020).

Menurut Lintang Patria dan Kristianus Yulianto (Melna Guitari, 2020) interaksi atau diskusi di *Facebook* dapat dilakukan melalui beberapa cara. Pertama, ada interaksi secara asinkron, di mana pengajar dan pembelajar tidak berinteraksi pada waktu yang bersamaan. Metode ini dapat dilakukan melalui fitur pesan dan komentar. Kedua, terdapat juga interaksi secara sinkron, di mana pengajar dan pembelajar berinteraksi pada waktu yang bersamaan. Berdasarkan fenomena penulis penelitian di era digital pada saat ini berkembangnya teknologi informatika dan komunikasi yang telah membawa perubahan dasar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam proses Pendidikan Agama Kristen. Adapun salah satu peristiwa perubahan yang semakin meluasnya media sosial dan *platform* kolaboratif dalam proses pembelajaran yang telah berlangsung.

Generasi saat ini, sering dikenal sebagai digital native yang sangat akrab dengan penggunaan media sosial seperti *Instagram*, *Tiktok*, *Facebook* serta menggunakan *platform* kolaboratif. Seiring berjalannya waktu masih terdapat kurangnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, terkhusus dalam pendidikan agama kristen yang sering dianggap kurang menarik atau kurang relevan seperti pendidikan lainnya. Banyak sekali siswa merasa bahwa pembelajaran PAK itu hanyalah bersifat teoritis, tidak kontekstual atau non verbal dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Berkaitan dengan bagaimana seorang guru PAK dapat mendorong kebutuhan yang akan dilakukan untuk pendekatan baru dalam pendidikan agama kristen dengan dunia digital yang sering dekat dengan keseharian siswa. Oleh karena itu berdasarkan pengamatan penulis di SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan untuk meneliti dan mengimplementasikan pemanfaatan media sosial dan *platform* kolaboratif sebagai strategi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pendidikan agama kristen.

Guru PAK harus memiliki kemampuan untuk mengajar dengan beragam cara. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan media sosial, bukan hanya sekadar untuk mencari informasi, hiburan, atau berinteraksi, tetapi juga harus dimanfaatkan secara optimal sebagai sarana untuk membentuk karakter kristiani di sekolah. Hal ini khususnya penting bagi peserta didik yang sedang mereka bina. Pendidikan Agama Kristen (PAK) yang baik tidak hanya bertujuan untuk memperluas pengetahuan spiritual, tetapi juga berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Kristen. Untuk mencapai tujuan ini, diperlukan berbagai pendekatan, termasuk penggunaan teknologi media sosial dalam proses pendidikan dan pembentukan karakter kristiani, terutama bagi para peserta didik yang sedang dibina. Rantung dan Boiliu menjelaskan bahwa PAK memiliki peran penting dalam mengontrol penggunaan teknologi agar tetap sejalan dengan nilai-nilai kristiani, terutama di era industri 4. 0 (Kolibu & Rantung, 2019).

Tuhan tidak menolak teknologi. Sebagai awalan, Tuhan memilih untuk berkomunikasi dengan kita dengan cara yang bisa kita pahami. Dia tidak mendekati kita dengan bentuk komunikasi yang mistis yang memerlukan penguraian untuk memahaminya. Tuhan memilih untuk memperkenalkan diri-Nya kepada kita melalui bahasa-bahasa yang kita kembangkan terutama bahasa Ibrani, Aram, dan Yunani, yang merupakan tiga bahasa yang digunakan untuk menulis Alkitab. Lebih dari itu, dari Kitab Kejadian hingga Kitab Wahyu, kita dapat melihat banyak penggunaan teknologi dalam kitab-kitab Perjanjian Lama dan Perjanjian Baru. *Amsal 1:7 berbunyi "Takut akan Tuhan adalah permulaan pengetahuan, tetapi orang bodoh menghina hikmat dan didikan"*.

Tuhan tidak bersikap kaku dalam hal penggunaan teknologi untuk mencapai rencana-Nya. Dalam hal ini, Dia tidak sepenuhnya mendukung atau menolak teknologi. Namun, ini bukan berarti Tuhan setuju dengan cara kita menggunakan teknologi secara sembarangan. Dia memanggil kita untuk memanfaatkan teknologi demi kemuliaan-Nya dan kebaikan kita (1 Korintus 10:31) bukan untuk menghancurkan ciptaan-Nya atau merugikan sesama (Jesse Wisnewski, 2024).

Berdasarkan pengamatan serta observasi yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan. Adapun Fenomena yang melatarbelakangi penelitian ini adalah kurangnya motivasi dalam belajar, siswa masih malas mengerjakan tugas, siswa sering menunda-nunda pekerjaan rumah/tugas yang diberikan guru, siswa cenderung menyepelkan tugas dengan mengumpulkan tugas dihari terakhir pengumpulan, siswa kurang antusias dalam belajar, mereka terlihat lesu dan bosan saat belajar, siswa kurang berpartisipasi aktif dalam diskusi atau menjawab pertanyaan bahkan dengan pertanyaan yang mudah.

Berdasarkan pengamatan penulis, SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan bermaksud untuk menginvestigasi secara mendalam bagaimana media sosial dapat dimanfaatkan sebagai alat kolaboratif dalam proses pembelajaran pendidikan agama kristen. Fenomena ini sering terjadi di era digital saat ini, penggunaan media sosial telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan kaum muda, termasuk hal-hal yang berkaitan dengan pendidikan. Banyak siswa di sekolah SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan menghabiskan berjam-jam menggunakan *platform* seperti *WhatsApp*, *Instagram*, *Google Classroom* dan banyak lagi. Motivasi belajar siswa untuk topik ini cenderung rendah, karena metode pendidikan masih konvensional dan ada beberapa keterampilan yang berpengalaman dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini adalah kesempatan dan tantangan bagi para guru untuk menggunakan media sosial sebagai sarana kolaborasi untuk meningkatkan pembelajaran dan antusiasme siswa.

Melalui studi kasus ini, penulis akan mencari lebih dalam pemahaman yang lebih untuk dapat menggunakan bagaimana dampak penggunaan media sosial terhadap kolaboratif antar siswa dengan guru pendidikan agama kristen. Perkembangan teknologi digital dapat bermanfaat kepada perilaku perubahan seorang siswa termasuk dalam dunia pendidikan, di dalam mencari mendokumentasikan serta menstransfer kembali bahan ajar sesuai dengan kebutuhan siswa di sekolah SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan.

Dalam kegiatan proses pembelajaran pendidikan agama kristen sangat mengalami kemajuan teknologi yang semakin canggih dan memberikan tantangan bagi siswa terutama dalam pendidikan agama kristen dalam dunia pendidikan yang semakin terhubung secara global dan teknologi yang berkembang pesat, siswa sering sekali menghadapi dari media sosial dan konten digital yang sangat menarik perhatian mereka lebih dari materi pembelajaran agama kristen yang memungkinkan sering dianggapnya kurang relevan atau ketinggalan zaman. Hal ini sering terjadi bila adanya tantangan signifikan dalam menciptakan suatu lingkungan pembelajaran yang sangat menyenangkan bagi semua siswa tanpa adanya membeda-bedakan agamanya tersebut. Dengan demikian, penulis melakukan suatu strategi pengajaran yang sangat inovatif dan penggunaan alat digital, guru di sekolah SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan membuat pembelajaran lebih interaktif, meningkatkan keterlibatan siswa dan menyesuaikan metode pengajaran *platform* kolaboratif serta meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pelajaran agama kristen serta memberikan preferensi belajar generasi digital (Verina, Mustikarani, Maghfiroh, Segara, & Wuliono, 2024).

Pengaruh Pemanfaatan Media Sosial menjadi media pilihan peneliti dalam melaksanakan dan mencari sumber data dalam melaksanakan penelitian ini. Adapun media yang paling banyak dan sering digunakan adalah media *platform* video pendek *TikTok*, *Instagram*, dan *Facebook*. Pemilihan beberapa media aplikasi ini didasarkan atas popularitas bangsa Indonesia khususnya siswa SMA dalam menggunakan aplikasi tersebut yaitu posisi kedua sebagai pengguna tik tok terbanyak di dunia yaitu 109,9 juta pengguna (Pebrimireni & Fauziya, 2024). Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk meneliti dengan mengangkat judul "Pengaruh Pemanfaatan Media Sosial Platform Kolaboratif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan.

2. METODE

Istilah metodologi berasal dari bahasa Yunani yaitu “metodos” dan “logos”. Kemudian kata “metodos” terdiri dari 2 suku kata yakni “metha” yang artinya melewati atau melalui “hodos” yang artinya cara atau jalan. Metode artinya sebuah jalan yang dilewati untuk mencapai tujuan, sedangkan “logos” berarti ilmu. Jadi metodologi adalah cara atau ilmu-ilmu yang di pakai untuk menemukan kebenaran menggunakan penelusuran dengan tata cara tertentu dalam menemukan kebenaran, tergantung dari realitas apa yang dikaji (CNN Indonesia, 2022).

Menurut (Sandu Sutoyo, 2015) penelitian adalah suatu penyelidikan terorganisasi, atau penyelidikan yang hati-hati dan kritis dalam mencari fakta untuk menentukan sesuatu. Suatu penelitian dengan menggunakan metode ilmiah dinamakan sebagai penelitian ilmiah. Untuk menguraikan metodologi penelitian yang digunakan dalam penyelesaian masalah penelitian, perlu dijelaskan secara singkat definisi operasional dari indikator variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).

- a. Jenis metode penelitian berhubungan erat dengan metode yang digunakan dalam penelitian. Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian kuantitatif dengan metode deskriptif. Menurut (Sugiyono, 2020) Metode penelitian kuantitatif deskriptif merupakan metode dalam meneliti kasus sekelompok manusia, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang yang bertujuan untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, factual, akurat mengenai fakta-fakta, sifat serta hubungan antara fenomena yang diselidiki.
- b. Metode penelitian kuantitatif adalah sebuah metode penelitian yang memakai data yakni angka-angka yang ditambahkan penekanan terhadap pengukuran hasil yang objektif disertai analisis statistik. Angka-angka yang digunakan dalam analisis statistik berasal dari skala objektif pengukuran unit analisis yang disebut variable (Balaka, 2022).

Tempat penelitian dilakukan di SMA Negeri 2 Percut di Jl.Pendidikan Bandar Klippa, Kec.Percut Sei Tuan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

Alasan memilih lokasi penelitian adalah: Akses lokasi penelitian mudah dicapai, sehingga penelitian dapat dilaksanakan dengan lancar. Berdasarkan informasi yang telah diperoleh bahwa disekolah tersebut belum pernah diteliti masalah yang menyangkut dengan “Pengaruh Pemanfaatan Media Sosial dan Platform Kolaboratif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen Kelas XI SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan”.

Populasi adalah suatu hal yang sangat penting, karena merupakan sumber informasi. Menurut (Sugiyono, 2020) Populasi merupakan keseluruhan elemen dalam penelitian meliputi objek dan subjek dengan ciri-cir dan karakteristik tertentu (Pebrimireni & Fauziya, 2024). Jadi populasi adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa, atau benda yang tinggal bersama dalam satu tempat secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI SMA Negeri 2 Percut. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sedangkan menurut S. Margono (2010) dalam (Purnawan & Astutik, 2018) sampel adalah sebagian dari populasi, yang diambil dengan menggunakan cara-cara tertentu. Dalam penentuan sampel pada penelitian ilmiah berperan penting, karena jika teknik pengambilan sampelnya salah maka data yang akan diperoleh salah. Dalam penelitian ini teknik sampel tidak digunakan karena jumlah subjek dalam penelitian ini kurang dari 100 yaitu 30 orang siswa, jadi di dalam penelitian ini menggunakan teknik populasi siswa kelas XI. Menurut Arikunto (2012) dalam (Pribadi, Setiawan, & Isyanto, 2016) jika jumlah populasinya kurang dari 100 orang, maka jumlah

sampelnya diambil secara keseluruhan, tetapi jika populasinya lebih besar dari 100 orang, maka bisa diambil 10-15% atau 20- 25% dari jumlah populasinya.

Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel acak sederhana (*Simple Random Sampling*), yang berarti bahwa anggota sampel dipilih secara acak dari populasi tanpa mempertimbangkan kelas populasi (Sugiyono, 2020). Sampel secara sederhana adalah sebagai bagian dari populasi yang menjadi sumber data yang seharusnya dalam suatu penelitian. Dengan kata lain, sampel adalah sebagian dari populasi untuk mewakili seluruh populasi. Teknik pengambilan sampel sangatlah diperlukan dalam sebuah penelitian karena hal itu digunakan untuk menentukan siapa saja anggota dari populasi yang hendak dijadikan sampel. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas XI dengan jumlah peserta didik 30 peserta didik dari keseluruhan kelas XI SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan (Sulistyaningsih, Sunarno, & Cari, 2018).

Teknik yang diterapkan untuk mengolah data penelitian adalah analisis data secara kuantitatif. Data yang dikumpulkan disajikan dalam bentuk kuantitatif berdasarkan Skala Likert. Analisis data dilakukan menggunakan teknik deskriptif dan inferensial untuk mendapatkan kesimpulan melalui analisis statistik. Selanjutnya, untuk menguji hipotesis diterima atau tidak, dilakukan uji normalitas data. Jika data terbukti normal, maka dilanjutkan dengan uji korelasi dan uji hipotesis.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan statistika. Statistika dalam penelitian kuantitatif dikategorikan ke dalam dua bagian, yaitu: statistika deskriptif dan inferensial. Statistika deskriptif adalah analisis yang menggambarkan secara lebih jelas data yang disajikan. Penyajian data ini biasa dilakukan dengan tabel dan grafik, ukuran tendensi pusat, dan ukuran variabilitas data. Statistika inferensial adalah menjelaskan temuan-temuan yang dapat membuat sebuah generalisasi tentang populasi yang lebih besar. Salah satu bagian yang penting dari statistika inferensial adalah pengujian hipotesis. Hipotesis yang digunakan yaitu: hipotesis nol (simbol H_0) yaitu suatu pernyataan yang menunjukkan perbedaan atau tidak sama.

Analisis Data

Analisis Data Pengaruh Media Sosial dan Platform Kolaboratif

Secara Umum Variabel X

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari lapangan penelitian SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan menunjukkan hasil 4,891 (Tabel 4.1). Jika hasil tersebut dimasukkan ke dalam kriteria pengujian analisis data pada bab 3, maka dapat ditemukan bahwa sangat berpengaruh antara media sosial dan platform kolaboratif terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran pendidikan agama Kristen.

Secara Khusus (Variabel X)

1. WhatsApp

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari lapangan penelitian SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan menunjukkan hasil 4,796. Jika hasil tersebut dimasukkan ke dalam kriteria pengujian analisis data pada bab 3, maka dapat ditemukan bahwa sangat berpengaruh antara media sosial dan platform kolaboratif terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran pendidikan agama Kristen.

2. YouTube

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari lapangan penelitian SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan menunjukkan hasil 4,946. Jika hasil tersebut dimasukkan ke dalam kriteria pengujian analisis data

pada bab 3, maka dapat ditemukan bahwa sangat berpengaruh antara media sosial dan platform kolaboratif terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran pendidikan agama Kristen.

3. Tiktok

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari lapangan penelitian SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan menunjukkan hasil 3,453. Jika hasil tersebut dimasukkan ke dalam kriteria pengujian analisis data pada bab 3, maka dapat ditemukan bahwa sangat berpengaruh antara media sosial dan platform kolaboratif terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran pendidikan agama Kristen.

Analisis Data Motivasi Belajar

Secara Umum (Variabel Y)

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari lapangan penelitian SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan menunjukkan hasil 4,867 (Tabel 4.5 Lampiran 5). Jika hasil tersebut dimasukkan ke dalam kriteria pengujian analisis data pada bab 3, maka dapat ditemukan bahwa sangat berpengaruh antara media sosial dan platform kolaboratif terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran pendidikan agama Kristen.

Secara Khusus (Variabel Y)

1. Adanya dukungan atau dorongan dari orang tua dan lingkungan masyarakat.

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari lapangan penelitian SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan menunjukkan hasil 0,4945 (Tabel 4.5 Lampiran 5). Jika hasil tersebut dimasukkan ke dalam kriteria pengujian analisis data pada bab 3, maka dapat ditemukan bahwa sangat berpengaruh antara media sosial dan platform kolaboratif terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran pendidikan agama Kristen.

2. Adanya harapan dan cita-cita masa depan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari lapangan penelitian SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan menunjukkan hasil 0,489 (Tabel 4.7 Lampiran 5). Jika hasil tersebut dimasukkan ke dalam kriteria pengujian analisis data pada bab 3, maka dapat ditemukan bahwa sangat berpengaruh antara media sosial dan platform kolaboratif terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran pendidikan agama Kristen.

3. Mengaplikasikan pengajaran agama dalam kehidupan melalui media sosial yang kreatif

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari lapangan penelitian SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan menunjukkan hasil 0,4766 (Tabel 4.7 Lampiran 5). Jika hasil tersebut dimasukkan ke dalam kriteria pengujian analisis data pada bab 3, maka dapat ditemukan bahwa sangat berpengaruh antara media sosial dan platform kolaboratif terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran pendidikan agama Kristen.

Uji Validitas

Uji validitas ini dilakukan untuk mengetahui valid tidaknya instrument penelitian yang digunakan. Penelitian dikatakan valid apabila instrument yang digunakan dapat mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkapkan data dari setiap variabel yang diteliti dengan tepat. Uji validitas yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari empat puluh enam diselesaikan oleh tiga puluh. Hasil dari uji validitas dapat menunjukkan bahwa seluruh item sebanyak 30 dianggap sah karena nilai r hitung lebih besar dari nilai r tabel. Dilihat dari tabel tersebut bahwa nilai r sebesar 0,643 (lihat pada lampiran 19).

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas ini dilakukan untuk mengetahui data tersebut reliabel dengan instrument penelitian yang digunakan. Penelitian dikatakan reliabel apabila instrument yang digunakan dapat mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkapkan data dari setiap variabel yang diteliti dengan tepat. Uji reliabilitas ini dilakukan untuk mengetahui data tersebut reliabel dengan instrument penelitian yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari empat puluh enam diselesaikan oleh tiga puluh dan, diperoleh nilai reliabilitas pada Implementasi Media sosial dan platform kolaboratif sebesar 0,819 (lihat pada lampiran 8) dan uji reliabilitas pada motivasi belajar siswa sebesar 905. Reliabilitas yang tinggi ini

memberikan jaminan bahwa data yang diperoleh dari instrumen akan konsisten, akurat, dan dapat dipercaya, sehingga hasil penelitian yang menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran film terhadap peningkatan hasil belajar siswa memiliki dasar yang kuat .

- a. Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas dari 30 soal angket media sosial dan platform kolaboratif diperoleh $r_{hitung} = 0,826$ sedangkan r_{tabel} pada taraf signifikansi 5% atau 0,05 dengan $n = 30$ yaitu sebesar 0,361. Maka dapat disimpulkan bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ atau $0,819 > 0,361$. Sehingga seluruh soal angket dikatakan reliabel atau angket yang digunakan dalam penelitian dapat dipercaya sebagai alat pengumpulan data.
- b. Begitu juga dengan angket motivasi belajar, berdasarkan hasil perhitungan keseluruhan dari 16 butir soal angket pada (Lampiran 8) diperoleh $r_{hitung} = 0,911$ sedangkan r_{tabel} pada taraf signifikansi 5% atau 0,05 dengan $n = 30$ yaitu sebesar 0,361. Maka dapat disimpulkan bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ atau $0,826 > 0,911$ sehingga seluruh angket dikatakan reliabel atau angket yang digunakan dalam penelitian dapat dipercaya sebagai alat pengumpulan data.

Uji Normalitas

Untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dapat dianalisis dengan perhitungan statistik atau tidak maka di analisis dengan uji normalitas data. Dari hasil perhitungan dan tabel kerja pada lampiran 9 didapat hasilnya (Sucipta & Meitriana, 2021).

Uji Normalitas Data X (Pengaruh Media Sosial dan Platform Kolaboratif)

Berdasarkan analisis data maka di dapat $X = 28,88$; $Sdx = 28,918$; $X^2_{hit} = 1,473$ sedangkan $X^2_{tabel} = n - 2 = 30 - 2 = 28$ dan taraf nyata (α) = 0,05 , maka $1 - 0,05 = 0,95$ sedangkan $X^2_{tabel} = 11,1$. Untuk data $X^2 = X^2_{hitung}$ lebih kecil dari X^2_{tabel} ($1,473 < 11,1$). Kesimpulannya, berdasarkan kriteria pengujian maka data X adalah berdistribusi normal.

Uji Normalitas data Y (Motivasi Belajar Siswa)

Berdasarkan analisis data maka di dapat $Y = 21,99$; $Sdy = 37,92$; $Y^2_{hitung} = 3,336$ sedangkan $Y^2_{tabel} = N - 2 = 30 - 2 = 28$ dan taraf nyata (α) = 0,05, maka $1 - 0,05 = 0,95$, sedangkan $Y^2_{tabel} = 11,1$. Untuk data $Y^2 = Y^2_{hitung}$ lebih kecil dari Y^2_{tabel} ($3,336 < 11,1$) (lihat pada lampiran 9). Kesimpulannya, berdasarkan kriteria pengujian maka data Y adalah berdistribusi normal.

Pengujian Hipotesa

Koefisien Kolerasi

Tabel 1. Besaran-Besaran Penting dalam Analisi Data

Besaran-besaran	Jumlah
N	30
X	63,166
Y	66,125
X^2	3990,03
Y^2	4372,52
XY	4176,9

Pengujian Koefisien Korelasi

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

$$r_{xy} = \frac{30 \cdot 4176,9 - (63,166)(66,125)}{\sqrt{30 \cdot 3990,03 - (63,166)^2} \cdot \sqrt{30 \cdot 4372,52 - (66,125)^2}}$$

$$r_{xy} = \frac{1253,10070 - 4176,851}{\sqrt{1197090 - 3989,94} \cdot \sqrt{131,1756 - 4372,51}}$$

$$r_{xy} = \frac{121.133.219}{\sqrt{(12,11)(12,680)}}$$

$$r_{xy} = \frac{121.133.219}{\sqrt{203448}}$$

$$r_{xy} = \frac{29,23}{454,105}$$

$$r_{xy} = 0,643$$

Dari hasil perhitungan yang dilakukan yaitu koefisien korelasi antara Pengaruh Media sosial dan platform kolaboratif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Kristen kelas IX SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan diperoleh: $n = 30$; $X = 63,166$; $Y = 66,125$; $X^2 = 3990,03$; $Y^2 = 4372,52$; $XY = 4176,9$.

Berdasarkan data dapat dihitung koefisien korelasi dengan menggunakan rumus yang dikemukakan pada Bab III, maka diperoleh " r " = 0,643. Melalui kriteria kualifikasi tingkat koefisien korelasi lampiran 19, maka dapat diklasifikasikan bertaraf kuat.

Uji Signifikan Korelasi

Untuk melihat ada tidaknya adanya hubungan yang berarti antara implementasi media pembelajaran berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas IX SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan, maka dapat dilakukan uji statistik korelasi yaitu " t ".

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

$T_{hit} = 4,22$; $(\alpha) = 0,05$ dk = $n-2$ ($30-2$) = 28, sehingga diperoleh $t_{tab} = 1,71$. Dengan demikian $t_{hit} > t_{tab}$, hal ini menunjukkan bahwa implementasi media sosial dan platform kolaboratif terhadap motivasi belajar siswa di Kelas XI SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan ada dan signifikan.

Uji Koefisien Determinasi

Uji koefisien determinasi ini bertujuan untuk melihat sejauhmana Pengaruh variabel X terhadap variabel Y, maka digunakan koefisien determinasi maka diperoleh: $r^2 \cdot 100\% = (0,64) \cdot 100\% = 64,00\%$.

Kesimpulan: Media sosial dan platform kolaboratif mempunyai nilai 64,00% terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran agama Kristen kelas IX SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan.

Uji Regresi Linear Sederhana

Persamaan regresi linier sederhana yang diuji adalah $Y = a + bx$. Dari hasil perhitungan diperoleh harga $a = 1,93$; $b = 0,43$. Dengan demikian persamaan regresi Y atas X adalah $Y = 1,93 + 0,43 X$. berdasarkan perhitungan itu ternyata angka-angka tersebut menunjukkan pengaruh suatu variabel bebas terhadap variabel terikat. Fungsi Y adalah untuk menyatakan bahwa Y diperoleh dari regresi dan dibedakan dari Y hasil pengalaman. Koefisien " b " dinamakan koefisien arah regresi linier dan menunjukkan perubahan rata-rata variabel Y untuk suatu perubahan variabel X sebesar satu (Benu & Nugroho, 2021). Dari hasil perhitungan regresi di atas, menunjukkan bahwa apabila pengaruh Media sosial dan Platform Kolaboratif baik maka akan meningkatkan motivasi belajar siswa. Bentuk persamaan regresi yang akan di uji adalah

$$Y = a + bx$$

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

$$a = \frac{(66,125)(3,990) - (63,1)(4176,9)}{30 \cdot 3990 - (63,1)^2}$$

$$a = \frac{(252.036 - 26,3841)}{(119701 - 3990)}$$

$$a = \frac{223651}{115711}$$

$$a = 1,93$$

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

$$b = \frac{30(4176,9) - (63,1)(66,125)}{30 \cdot 3990 - (63,1)^2}$$

$$b = \frac{125307 - 4173}{119,70 - 39816}$$

$$b = \frac{123134}{27,8}$$

$$b = 0,43$$

Persamaan $Y = a + bx$ adalah $Y = 1,93 + 0,43x$

Uji Independen

Untuk mengetahui apakah variabel Y independen terhadap variabel X, maka dilakukan uji independen yang dihitung melalui harga F dengan menggunakan analisis varians (ANOVA). Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan maka diperoleh $F_{hitung} = 0,61$ sedangkan $F_{tabel} = 2,35$. Dengan demikian kriteria pengujian uji independen dinyatakan telah sesuai. Maka hasil perhitungan menunjukkan bahwa variabel Y adalah independen dari variabel X dalam pengertian linier (Panjaitan, 2020).

Temuan Peneliti

Dari hasil perhitungan data dan hipotesa maka dapat ditemukan temuan penelitian bahwa: Setelah dilakukan uji normalitas data terhadap data X dan data Y sebagai salah satu persyaratan untuk analisis data berikut ternyata data X dan data Y masing-masing berdistribusi normal. Telah dilakukan pengujian normalitas data dengan menggunakan rumus *Chi Kuadrat* (X^2 tabel dengan taraf nyata = 0,05 yaitu (Bahtiar, Kafrawi, & Yeni, 2020):

- Untuk data X (Media Sosial dan platform kolaboratif) $X^2_{hitung} = 1,473$ sedangkan $X^2_{tabel} = 28$ (Lampiran 4,3). Artinya data X (Media sosial dan platform kolaboratif) berada pada distribusi normal atau data X berasal dari sampel terdistribusi normal.
- Untuk data Y (motivasi belajar siswa) $Y^2_{hitung} = 3,336$ sedangkan $Y^2_{tabel} = 28$ artinya data Y (motivasi belajar siswa) berada pada distribusi normal atau data Y berasal dari sampel terdistribusi normal.

Berdasarkan data yang diperoleh dari lapangan yang terdapat pada lampiran menunjukkan bahwa: Pada variabel X Pengaruh media sosial dan platform kolaboratif yang dikembangkan 3 (tiga indikator), yakni:

WhatsApp

WhatsApp dalam melaksanakan tugas yang dibahas menunjukkan hasil kualitas materi dan penilaian 4,79 (lampiran 5) ini berarti media sosial dan platform kolaboratif aktif yang digunakan oleh

guru mempunyai hubungan yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan.

YouTube

You Tube dalam proses belajar mengajar di bahas menunjukkan hasil kualitas materi dan penilaian 4,94 (lampiran 5) ini berarti media pembelajaran aktif yang digunakan oleh guru mempunyai hubungan yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar di SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan.

Tiktok

Tiktok dalam melaksanakan tugas yang dibahas menunjukkan hasil kualitas materi dan penilaian 4,93 (lampiran 5) ini berarti media pembelajaran aktif yang digunakan oleh guru mempunyai hubungan yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan (Idrus Alawi, 2019).

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, dapat diketahui bahwa adanya pengaruh Media sosial dan platform kolaboratif terhadap Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen di kelas XI SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan. Dari hasil pengujian korelasi diperoleh (r) 0,64 dengan uji determinasi sebesar 40,96% dan untuk mengetahui signifikan atau tidaknya koefisien korelasi pada taraf (α) = 0,05, maka diadakan uji "t". Dari hasil pengujian diperoleh t hitung > t tabel ($4,22 > 1,71$), maka hipotesis diterima.

Berdasarkan hasil analisis data maka didapat $X = 28,88$; $Sdx = 28,918$; $X_{hit} = 1,473$ sedangkan X^2 tabel = $n-2 = 30-2 = 28$ dan taraf nyata (α) = 0,05, sedangkan X^2 tabel = 11,1 Untuk data = hitung lebih kecil dari tabel ($1,473 < 11,1$) (lihat di lampiran 9). Kesimpulannya, berdasarkan kriteria pengujian maka data X adalah berdistribusi normal. Berdasarkan hasil analisis data maka didapat $Y = 21,99$; $Sdy = 37,92$; hitung $y^2 = 3,336$ sedangkan tabel = $N-2 = 30-2 = 28$ dan taraf nyata (α) = 0,05, sedangkan Y^2 tabel = 11,1 Untuk data = hitung lebih kecil dari tabel ($3,336 < 11,1$) (lihat di lampiran 10 tabel 20). Kesimpulannya, berdasarkan kriteria pengujian maka data Y adalah berdistribusi normal (Aulia, Didik, & Mahsul, 2020).

Setelah dilaksanakan pembelajaran PAK (Pendidikan Agama Krisrten) tentang Penggunaan media sosial dan platform kolaboratif dan motivasi belajar siswa berdasarkan analisis data bahwa media sosial dan platform kolaboratif media pembelajaran whatsapp menunjukkan hasil 4,796 Jika hasil tersebut dimasukkan ke kriteria penilaian maka dapat dikatakan bahwa maka dapat ditemukan bahwa ada pengaruh antara media sosial dan platform kolaboratif dengan motivasi belajar siswa (Sari, 2019). Tentang menyesuaikan materi dan metode sesuai kebutuhan Berdasarkan analisis data bahwa hasil dari you tube dalam menyesuaikan materi dan metode sesuai kebutuhan adalah 4,946. Jika hasil tersebut dimasukkan dalam kriteria penilaian maka dapat dikemukakan bahwa media sosial dan platform kolaboratif berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa di kelas XI SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan.

Pada penggunaan media sosial tiktok berdasarkan analisis data menunjukkan bahwa hasil dari memperoleh 3,453. Jika hasil tersebut dimasukkan dalam kriteria penilaian maka dapat dikemukakan bahwa Media sosial dan platform kolaboratif berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa di kelas XI SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian teoritis dan analisis data serta pengujian hipotesis, maka dikemukakan. Kesimpulan dan saran yang dianggap penting dan sesuai dengan tujuan penelitian.

1. Secara Umum

Hasil penelitian ini menekankan implementasi media sosial dan platform kolaboratif mempunyai pengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Kristen di Kelas XI

SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan. Hal ini terlihat dari perhitungan koefisien kolerasi, uji signifikan kolerasi, uji determinasi, uji regresi linear sederhana, uji independent dan uji regresi.

2. Secara Khusus

Hasil penelitian diatas, memperlihatkan bahwa implementasi media sosial dan platform kolaboratif dalam meningkatkan motivasi belajar berdampak positif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Kristen kelas XI di SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan dengan berbagai aspek yaitu:

a. WhatsApp

Pengaruh Media Sosial dan Platform Kolaboratif siswa pada WhatsApp dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan agama Kristen mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Kristen kelas XI di SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan.

b. Youtube

Pengaruh Media Sosial dan Platform Kolaboratif siswa pada WhatsApp dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan agama Kristen mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Kristen kelas XI di SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan.

c. Tiktok

Pengaruh Media Sosial dan Platform Kolaboratif siswa pada WhatsApp dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan agama Kristen mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Kristen kelas XI di SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dikemukakan menunjukkan hasil yang baik akan tetapi perlu adanya tindak lanjut pada masa mendatang. Adapun beberapa saran yang akan diberikan antara lain :

1. Hendaknya seorang guru dapat memahami siswanya dalam melaksanakan tugas dan mampu mengarahkan penggunaan media sosial dan platform kolaboratif yang baik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa terkhusus pada pendidikan agama Kristen
2. Hendaknya sebagai seorang guru dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik agar siswa dapat lebih aktif mengikuti pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan minat belajar.
3. Bagi sekolah, hendaknya mengimplementasikan media sosial dan platform kolaboratif yang menarik dan penggunaan aplikasi yang positif dalam proses pembelajaran di sekolah, karena dengan mengimplementasikan media sosial dan platform kolaboratif yang menarik dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.
4. Kepada FKIP Universitas HKBP Nommensen Medan khususnya program studi Pendidikan Agama Kristen agar lebih meningkatkan mutu para calon pendidik apabila saat berada di lapangan, sehingga calon pendidik mampu memperlihatkan kualitas pengajarannya melalui berbagai strategi termasuk kompetensi mengajarnya.
5. Menyadari akan ketidaksempurnaan penelitian ini, maka disarankan kepada para calon guru pendidikan agama Kristen yang ingin menindaklanjuti penelitian ini supaya meningkatkan penelitian selanjutnya dengan cara menjaring data, baik variabel independen dan variabel dependen lebih detail sehingga akan diperoleh data yang valid

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, R., Herlindyah, H., Juliana, R., Rosmaimuna, R., Gaja, R. H., & Yuisman, D. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Media Papan Flanel Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Pada Raudatul Athfal Arafah. *Al-Muaddib: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial Dan Keislaman*, 7(1), 99–144.
- Aulia, F., Didik, L. A., & Mahsul, A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Teaching Tipe

- Tandur Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Tekanan Zat Di Mts Al-Hamidiyah Nw Sidemen. *Konstan - Jurnal Fisika Dan Pendidikan Fisika*, 5(1), 27–34. <https://doi.org/10.20414/konstan.v5i1.48>
- Bahtiar, B., Kafrawi, M., & Yeni, S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Menggunakan Media Film Animasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Di Mts. Al-Intishor Sekarbela. *Orbita: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(2), 207. <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i2.2876>
- Balaka, M. Y. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif*, 1, 130.
- Benu, T. I. A., & Nugroho, P. I. (2021). Pengaruh Kecerdasan Emosional Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Dengan Tingkat Pemahaman Akuntansi Sebagai Variabel Intervening. *Jurnal Akuntansi Profesi*, 12(1), 224. <https://doi.org/10.23887/jap.v12i1.32829>
- Christanto, N. V. (2023). *Gambar 1.1. Penggunaan Media Sosial Di Indonesia Tahun 2023* 1. 1–13.
- Cnn Indonesia. (2022). Youtube Jadi Raja Media Sosial Di Indonesia, Diakses 94 Persen Warga.
- Farida Nur Kumala. (2022). Pelatihan Pengembangan Konten Kreatif Sebagai Inovasi Pembelajaran Blended Learning Bagi Guru Sd. *J-Abdi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(4), 4759–4766. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v2i4.3416>
- Idrus Alawi, A. H. (2019). Kinerja Guru Dan Hubungannya Dengan Kualitas Hasil Belajar Siswa Madrasah Aliyah. *Alim | Journal Of Islamic Education*, 1(1), 177–202. <https://doi.org/10.51275/alim.v1i1.124>
- Jesse Wisnewski. (2024). 26 Bible Verses About Technology.
- Kolibu, D. R., & Rantung, D. A. (2019). Hubungan Pelaksanaan Pendidikan Agama Kristen Dan Peran Pendeta Dengan Pertumbuhan Rohani Jemaat Gsja Kalimantan Tengah. *Jurnal Shanan*, 3(1), 1–33. <https://doi.org/10.33541/shanan.v3i1.1571>
- Melna Guitari, Dan D. W. (2020). Penggunaan Facebook Terhadap Peserta Didik Sebagai Media Pembelajaran Ke-Ii. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgrri Palembang*, 599.
- Muammar, M., & Suhartina, S. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Akidah Akhlak. *Kuriositas: Media Komunikasi Sosial Dan Keagamaan*, 11(2), 176–188. <https://doi.org/10.35905/kur.v11i2.728>
- Napitupulu, M. B., Ariawan, S., Malau, H., Pasaribu, A. G., & Malau, G. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen Dan Budi Pekerti Siswa Kelas Viii Smp Negeri 4 Siborong-Borong Tahun Pembelajaran 2023/2024. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(3), 1–23.
- Novansyah, F. A. (2023). Pemanfaatan Media Sosial Untuk Pembelajaran. *Shine: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 4(1), 34–38. <https://doi.org/10.36379/shine.v4i1.251>
- Panjaitan, J. (2020). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Fisika Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Pakem. *Jurnal Penelitian Fisikawan*, 3(1), 8–17.
- Pebrimireni, D., & Fauziya, D. S. (2024). Analisis Penggunaan Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Bima : Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 169–178.
- Peldi, Syahrudin, & Asmurti. (2024). Penggunaan Media Sosial Sebagai Representase Gaya Hidup Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 2(2), 78–83.
- Pribadi, P. T., Setiawan, I., & Isyanto, A. Y. (2016). *Peran Kelompok Wanita Tani Dalam Pemberdayaan*

Ekonomi Masyarakat. 1–23.

- Purnawan, D., & Astutik, F. (2018). Pengaruh Penggunaan Simulasi Jaringan Komputer Cisco Packet Tracker Terhadap Kreativitas Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 3, 21–31.
- Rainer, P. (2024). Inilah Media Sosial Yang Paling Sering Dipakai Di Indonesia.
- Ramdhani, D. N., Khansa, S. D., & Prihantini, P. (2023). Penggunaan Media Quizizz Untuk Mengetahui Peningkatan Pemahaman Materi Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Guruku: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(1), 17–22. <https://doi.org/10.59061/Guruku.V2i1.548>
- Saingo, Y. A. (2022). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sarana Pembentukan Karakter Kristiani Tingkat Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Shanan*, 6(1), 89–110. <https://doi.org/10.33541/Shanan.V6i1.3652>
- Sari, I. N. (2019). *Pengaruh Penerapan Brain Gym Terhadap Motivasi, Konsentrasi Dan Hasil Belajar Matematika Kelas Vii Di Mts. Nurul Islam*. Universitas Muhammadiyah Gresik. <http://eprints.umg.ac.id/id/eprint/3317>
- Shields, C. M., Białostocka, P., Fallis, A. ., Dolz, M., Carlson, J., Ochoa, S., ... Muñoz, D. (2010). Peranan Guru Pendidikan Agama Keristen Terhadap Pemahaman Doa Yang Benar. *Journal Of Chemical Information And Modeling*, 46(9), S240.
- Siregar, A., & Sumantri, P. (2024). Pemanfaatan Media Digital Dalam Proses Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Terpadu Di Sekolah Dasar Kak Seto. *Education & Learning*, 4(1), 17–22. <https://doi.org/10.57251/El.V4i1.1242>
- Siregar, N. (2018). *Mengikuti Teladan Kristus, Partisipasi Terhadap Misi Allah: Catatan Reflektif Seorang Pendeta Batak*.
- Sucipta, K. Y. A., & Meitriana, M. A. (2021). Prestasi Belajar Ips Siswa: Pengaruh Lingkungan Sekolah Dan Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 13(1), 72. <https://doi.org/10.23887/Jjpe.V13i1.31666>
- Sudarto, S., Amin, M., & Suriana, S. (2024). Pengaruh Media Smart Box Terhadap Hasil Belajar Ips Peserta Didik Kelas Iv Sd Negeri 216 Talungeng. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(10), 757–764.
- Sudarwanto, B. (2018). Pengaruh Sosial Ekonomi Orang Tua Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Smpn 4 Wonosobo. *Media Manajemen Pendidikan*, 1(1), 116. <https://doi.org/10.30738/Mmp.V1i1.2881>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Cet-1; Sutopo, Red). Bandung: Alfabeta, Bandung.
- Sulistyaningsih, Y., Sunarno, W., & Cari. (2018). Penggunaan Metode Diskusi Dan Demonstrasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Fisika Dengan Pendekatan Sainifik Materi Fluida Dinamis Kelas Xi Ipa 3 Semester Genap Sma N 4 Madiun Tahun Pelajaran 2014/2015. *Inkuiri: Jurnal Pendidikan Ipa*, 6(3), 87. <https://doi.org/10.20961/Inkuiri.V6i3.17850>
- Verina, H. T., Mustikarani, N., Maghfiroh, S. M. N., Segara, N. B., & Wuliono. (2024). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Tgt Bantuan Media Bamboozle Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(0), 1–23.