

**PENGARUH GAME ONLINE (GARENA FREE FIRE) TERHADAP  
PRESTASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SISWA KELAS VII DI  
SMPN 2 KOBA BANGKA TENGAH**



**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian  
Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

**Oleh:**

**Megawati**

**1911097**

**Fakultas: Tarbiyah**

**Program Studi: Pendidikan Agama Islam**

**Kepada:**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)**

**SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK**

**BANGKA BELITUNG**

**2025**



**KEMENTERIAN AGAMA RI  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA  
BELITUNGFAKULTAS TARBIYAH  
PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

Jalan Raya Petaling, Km. 13 Desa Petaling Kecamatan Mendo Barat Kab. Bangka Provinsi Kep. Bangka Belitung

**SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI**

Nomor 1086.1/PP.00.09/08/2025

Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas berikut :

Nama : Megawati

NIM : 1911097

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah

Judul : Pengaruh game online (garena free fire)terhadap prestasi belajar pendidikan agama islam kelas VII di SMP 2 Koba

Dinyatakan sudah memenuhi syarat batas maksimal plagiasi 25% pada skripsi yang disusunnya. Demikianlah surat keterangan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Megawati  
NIM : 1911097  
Fakultas : Tarbiyah  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi yang berjudul **“Pengaruh game online (garena free fire) Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VII di SMP Negeri 2 koba”** ini adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri, dan bukan merupakan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi manapun. Sepanjang pengetahuan saja, tidak terdapat karya atau pendapat orang lain kecuali yang secara tertulis dijadikan acuan kutipan dalam naskah Skripsi ini.

Terentang III, 16 Juni 2025



NIM. 1911097



**KEMENTERIAN AGAMA RI**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI**  
**SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH**  
Jalan Raya Petaling Km. 13 Kec. Mendo Barat, Kab. Bangka, Prov. Kep. Bangka Belitung  
E-Mail: stainbangkabelitung@kemenag.go.id, stain32\_sashabel@yahoo.co.id  
BANGKA 33173

**NOTA DINAS PEMBIMBING**

Hal: Skripsi

Kepada Yth,

Dekan Fakultas Tarbiyah  
IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung  
di-  
tempat

**Assalamu'alaikum Wr,Wb**

Setelah membaca, mencermati dan melakukan beberapa kali bimbingan serta mengadakan perbaikan sebelumnya, baik dari segi isi, bahasa, serta teknik penulisan maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi mahasiswa di bawah ini:

Nama

: Megawati

NIM

: 1911097

Fakultas

: Tarbiyah

Prodi

: Pendidikan Agama Islam (PAI)

Judul Proposal Skripsi

: Pengaruh Game Online ( free fire) Terhadap Prestasi Belajar Siswa  
Di SMPN 2 Koba.

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung untuk memenuhi salah satu dari syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). harapan kami semoga dalam waktu dekat skripsi ini dapat dimunaqosyahkan.

Demikian Nota Dinas Pembimbing ini kami buat, atas segala perhatiannya diucapkan banyak terima kasih.

**Wssalamu'alaikum Wr,Wb.**

Bangka, 23 April 2024

Pembimbing I,

Dr. Rada M. Pd.I.

NIP.197306152006041003

Pembimbing II,

Syarifah H.R. Daeng Tujuh, M.A

NIDN.2021108702

(98710122023212057)



**KEMENTERIAN AGAMA RI**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI**  
**SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH**  
Jalan Raya Petaling Km. 13 Kec. Mendo Barat, Kab. Bangka, Prov. Kep. Bangka Belitung  
E-Mail: stainbangkabelitung@kemenag.go.id, stain32\_sashabel@yahoo.co.id  
BANGKA 33173

**NOTA DINAS KONSULTAN**

Hal: Skripsi

Kepada Yth,

Dekan Fakultas Tarbiyah  
IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung  
di-  
tempat

**Assalamu'alaikum Wr,Wb**

Setelah melakukan beberapa kali konsultasi serta mengadakan perbaikan sebelumnya, baik dari segi isi, bahasa, serta teknik penulisan maka kami selaku konsultan berpendapat bahwa skripsi mahasiswa di bawah ini:

Nama : Megawati

NIM : 1911097

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Judul Proposal Skripsi : Pengaruh Game Online (garena free fire) Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Koba Bangka Tengah

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung untuk memenuhi salah satu dari syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Demikian Nota Dinas Konsultan ini kami buat, atas segala perhatiannya diucapkan banyak terima kasih.

**Wssalamu'alaikum Wr,Wb.**

Bangka, 30 September 2025

Konsultan I,

(Dr. Subri, M. S. I.)

NIP. 19740302200641001

Konsultan II,

(Rudini, M. Pd. I.)

NIP. 198911202019031015


**KEMENTERIAN AGAMA RI** Siddik IAIN IAIN  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI**  
**SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG** IAIN  
**FAKULTAS TARBIYAH**  
**Al-Jalil Syaikh Abdurrahman Siddik**  
**Jalan Raya Petaling Km. 13 Kec. Mendo Barat, Kab. Bangka, Prov. Kep. Bangka Belitung** IAIN  
**E-Mail: humas@iainsasbabel.ac.id, Website: www.iainsasbabel.ac.id**  
**BANGKA 33171**

**PENGESAHAN**

IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Nomor: 316.B9/FT/PP.00.9/10/2025

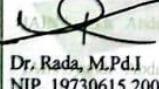
**Skripsi dengan judul: Pengaruh Game Online (Garena Free Fire) terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VII di SMP Negeri 2 Koba Bangka Tengah**

**Yang dipersiapkan dan disusun oleh:**

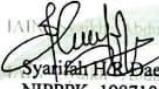
IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik IAIN  
**Nama:** Megawati  
**NIM:** 1911097  
**Fakultas:** IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik IAIN  
**Program Studi:** Pendidikan Agama Islam (PAI)

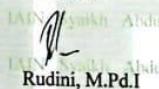
IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik IAIN telah dimunaqasahkan pada hari: Rabu, tanggal 10 September 2025 dengan nilai B (79.10), dan dinyatakan sah dan diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar S.Pd. IAIN

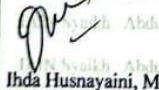
**DEWAN SIDANG MUNAQASAH**

**Pembimbing I,**  IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik IAIN  
**Dr. Rada, M.Pd.I** IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik IAIN  
**NIP. 19730615 200604 1 003**

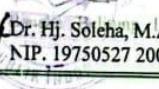
**Pengaji I,**  IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik IAIN  
**Dr. Sulri, M.S.I** IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik IAIN  
**NIP. 19740302 200604 1 001**

**Pembimbing II,**  IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik IAIN  
**Syaiful H.R. Daeng Tujuh, M.A.** IAIN NIPPPK. 19871012 202321 2 057

**Pengaji II,**  IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik IAIN  
**Dr. Hj. Soleha, M.A.** IAIN NIP. 19891120 201903 1 015

**Ketua Panitia**  IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik IAIN  
**Ida Husnayaini, M.Pd** IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik IAIN  
**NIP. 19741215 200912 2 002**

**Bangka, 02 Oktober 2025**

**Dekan Fakultas Tarbiyah,**  IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik IAIN  
**Dr. Hj. Soleha, M.A.** IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik IAIN  
**NIP. 19750527 200501 2 008**

## **HALAMAN MOTTO**

“Bumi, laut, dan udara adalah urusan setiap bangsa.

Dan sanis, teknologi, dan pendidikan dapat

Menjadi sekutu setiap bangsa.”

**(John F. Kennedy)**

“Jangan pernah menganggap belajar sebagai tugas,

Tetapi anggaplah sebagai kesempatan berharga

Untuk memperlajari sesuatu.”

**(Albert Einstein)**

“Jangan pernah menganggap belajar akan menjadi

Pemilik masa lalu, Orang-orang yang masih terus

Belajar, akan menjadi pemilik masa depan.”

**(Mario Teguh)**

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala nikmat berupa kesehatan, kekuatan, dan inspirasi yang sangat banyak dalam prose penyelesaian skripsi ini. Shalawat serta salam selalu terlimpahkan pada Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini saya persembahan sebagai bukti semangat usahaku serta cinta dan kasih sayangku kepada orang-orang yang sangat berharga dalam hidupku.

Alm. Bapak Abu Sama dan Almh. Ibu Siner selaku kedua orang tua saya. Alhamdulilah kini penulis sudah berada ditahap ini, menyelesaikan karya tulis sederhana ini sebagai perwujudan terakhir sebelum kalian berdua benar-benar pergi selamanya. Terimakasih sudah mengantarkan saya berada di tempat ini walaupun pada akhirnya saya harus berjuang sendiri tanpa penyemangat dari kalian berdua.

Saudara kandung saya Siti Fatimah, Alexander dan Selva Gustini, Terimakasih atas tawa, semangat, dan kebersamaan yang membuat langkahku terasa lebih ringan. Kalian adalah sahabat terbaik dalam keluarga, dan pelengkap dalam setiap fase hidupku.

Kepada keponakan-keponakan tercinta Amar Ferdiansyah, Maulidya Anggraini, Andara Tanzeela dan Arshaka Keenandra, terimakasih atas kelucuan-kelucuan kalian yang membuat penulis semangat dan selalu membuat penulis senang, sehingga penulis semangat untuk mengerjakan skripsi ini sampai selesai.

Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Abdur Rohim, S.Tr.T. Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup saya. Berkontribusi banyak dalam penulisan karya tulis ini, baik tenaga, waktu, maupun materi kepada saya. Telah menjadi rumah, pendamping dalam segala hal yang menemani, mendukung ataupun menghibur dalam kesedihan, mendengar kesah keluh, memberi semangat untuk pantang menyerah. Semoga Allah memberi keberkahan dalam segala hal yang kita lalui.

Dan yang terakhir kepada diri saya sendiri Megawati. Terimakasih sudah berjuang dan berjalan sejauh ini, terimakasih tetap memilih berusaha dan merayakan diri sendiri sehingga detik ini, walaupun banyaknya cobaan, rintangan dan berkali-kali sering mengeluh, menangis, bahkan hamper menyerah. Namun saya bangga kepada diri sendiri, mari bekerjasama untuk lebih berkembang lagi dari hari ke hari, kehidupan dunia akan segera dimulai.

**PENGARUH GAME ONLINE (GARENA FIRE FREE) TERHADAP  
PRESTASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS VII**

**DI SMPN 2 KOBA**

Megawati

Fakultas Tarbiyah

Institut Agama Islam Negeri

Syaikh Abdurrahman Siddik

Bangka Belitung

***Abstrak***

Semakin pesatnya kemajuan pada era teknologi yang serba digital saat ini, kita tidak akan asing lagi ketika mendengar kata *game online*. *Game online* yang popular dimainkan oleh kalangan remaja dan peserta didik tentu akan berdampak pada prestasi belajar siswa. Penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian pada peserta didik yang bermain *game online* untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang diakibatkan oleh penggunaan *game online* terhadap prestasi belajar pendidikan agama islam kelas VII di SMP Negeri 2 Koba.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dalam bentuk analisis deskriptif. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode angket skala *likert* dan tes soal, sedangkan teknik pengelolahan datanya menggunakan bantuan *SPSS versi 22.0* dengan menggunakan rumus persamaan regresi linier sederhana. Setelah dilakukan penelitian, didapatkan sebuah kesimpulan bahwa skor rata-rata pengaruh *game online* (X) adalah tinggi, yaitu 55,04. Sedangkan rata-rata nilai uji tes soal (Y) rendah, yaitu 45,46. Dari hasil pengolahan SPSS didapat nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,847 > 1,675$ ) dan nilai  $sig < 0,05$  ( $0,006 < 0,05$ ) serta besaran presentase pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar pendidikan agama islam siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Koba yaitu 13%, sedangkan sisanya sebesar 87% dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya. Dengan demikian dinyatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan Pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar pendidikan agama islam siswa kelas VII di SMP Negeri 2 koba.

**Kata Kunci:** *Game Online, Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam*

## KATA PENGANTAR

Syukurlah, segala puji bagi Allah atas rahaat dan hidayah-Nya, skripsi ini selesai dengan baik walaupun membutuhkan waktu yang relative lama. Shalawat dan salam senantiasa kita limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW dan para sahabatnya yang telah berjuang untuk menyelamatkan umat manusia dari zaman jahiliyah menuju zaman terang benderang sekarang.

Penulisan skripsi ini merupakan kajian singkat tentang “pengaruh Game Online (Garena Fire Free) Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas VII Di SMPN 2 Koba”. Penulis menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidak mungkin dicapai tanpa ridha Allah SWT, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Dengan bantuan mereka, semua kesulitan yang dihadapi dapat diatasi. Oleh karena itu, penulis dengan tulus mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dr. Irawan, M.S.I. selaku Rektor IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung, beserta staff.
2. Dr. Soleha, M.A. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung, beserta staff.
3. Dr. Febrino, M. A. selaku Kaprodi Pendidikan Agama Islam.
4. Dr. Rada, M.Pd.I. selaku pembimbing I
5. Ibu Syarifah H.R.Dg. Tujuh, M.A, selaku penasehat akademik sekaligus pembimbing II
6. Seluruh dosen IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung.
7. Kepala Sekolah, Guru dan Peserta Didik SMPN 2 Koba yang telah membantu melancarkan penelitian penulis.
8. Sahabat perjuangan PAID Angkatan 2019
9. Semua pihak tidak dapat penulis sebut satu persatu yang telah selalu membantu dan memberikan dukungan dalam proses penyelesaian skripsi ini hingga terselesaiannya skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini banyak kekurangannya. Namun demikian, terlepas dari berbagai kelemahan dan kekurangan, besar harapan penulis agar skripsi ini dapat bermanfaat. Adapun kritik dan saran yang membangun penulis harapkan demi perbaikan dan pengembangan skripsi ini.

Bangka, Agustus 2025

Penulis

Megawati

1911097

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PLAGIASI</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING</b> .....	<b>iv</b>
<b>NOTA DINAS KONSULTAN</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	<b>vii</b>
<b>HAALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>2</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	2
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Masalah .....	9
D. Manfaat Masalah .....	10
E. Telaah Pustaka.....	11
F. Hipotesis.....	12
G. Sistematika Pembahasan .....	12
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>14</b>

A. Game Online.....	14
1. Pengertian Game online .....	14
2. Faktor Penyebab Bermain Game Online.....	15
3. Dampak Positif dan Negatif Game Online.....	16
4. Jenis-Jenis Game Online .....	20
B. Prestasi Belajar .....	23
1. Pengertian Prestasi Belajar .....	23
2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar .....	25
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>36</b>
A. Jenis Penelitian .....	36
B. Waktu dan Tempat Penelitian .....	36
C. Populasi dan Sampel .....	37
D. Sumber Data Penelitian.....	39
E. Teknik Pengumpulan Data .....	40
F. Uji Instrumen Penelitian .....	43
G. Teknik Analisis Data .....	47
1. Mengolah Skor Tes, Menghitung Rata-rata dan Menghitung Skor Angket .....	47
2. Uji Prasyarat Analisis Data .....	50
3. Uji Regresi.....	51
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>53</b>
A. Uji Prasyarat Analisis Data .....	53
1. Uji Normalitas .....	53
2. Uji Linieritas.....	54
3. Uji Heterokedastisitas .....	55
B. Hasil dan Pembahasan .....	56
1. Pengaruh Game Online (Garena Free Fire) Dikalangan Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Koba .....	56
2. Pengaruh Game Online (Garena Free Fire) Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VII di SMP Negeri 2	

Koba .....	62
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>67</b>
A. Kesimpulan.....	67
B. Saran .....	68
<b>DAFTAR PUSAKA .....</b>	<b>69</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel III.1 Populasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Koba Tahun Ajaran 2024/2025 .....	37
Tabel III.2 Jumlah Sampel .....	39
Tabel III.3 Kisi-Kisi Instrumen Pengaruh <i>Game Online</i> .....	41
Tabel III.4 Hasil Uji Validitas Angket Penggunaan <i>Game online</i> .....	44
Tabel III.5 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Pengaruh <i>Game online</i> .....	47
Tabel III.6 Interval Predikat KKM .....	48
Tabel III.7 Interval Kategori Pengaruh <i>Game Online</i> .....	50
Tabel IV.1 Hasil Uji Normalitas.....	53
Tabel IV.2 Uji Linieritas .....	55
Tabel IV.3 Heterokedastisitas .....	56
Tabel IV.4 Deskriptif Skor dari Pengaruh <i>Game Online</i> .....	57
Tabel IV.5 Data Interval .....	59
Tabel IV.7 <i>Anova</i> .....	63
Tabel IV.8 Hasil Persamaan Regresi Linier Sederhana .....	64
Tabel IV.9 Model <i>Summary</i> .....	65

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1. SK Pembimbing Skripsi
- Lampiran 2. Surat Izin Penelitian Skripsi IAIN SAS BABEL
- Lampiran 3. Surat Balasa Penelitian Skripsi SMP Negeri 2 Koba
- Lampiran 4. Pedoman Angket dan Soal Tes
- Lampiran 5. Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 6. Skor Angket Pengaruh Game Online
- Lampiran 7. Nilai Siswa Setela Uji Tes
- Lampiran 8. Dokumentasi
- Lampiran 9. Riwayat Hidup Penulis