

**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
BELITUNG FAKULTAS 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.

Bangka, 25 Agustus 2025
Ka. Program Studi PAI

Dr. Hebrino, MA
NIP. 198902012015031004

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 saya, tidak terdapat karya atau pendapat orang lain kecuali yang secara tertulis dijadikan acuan kutipan dalam naskah Skripsi ini.

Terentang III, 18 Juni 2025


Megawati

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_sasbabel@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 dimunaqsyahkan.

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

1987 1012 2023 212057



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
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: humas@iainsasabel.ac.id, Website: www.iainsasabel.ac.id
BANGKA 33173

PENGESAHAN

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:

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

telah dimunaqasyahkan 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.

DEWAN SIDANG MUNAQASYAH

Pembimbing I,

Dr. Rada, M.Pd.I
NIP. 19730615 200604 1 003

Pembimbing II,

Syarifah Hudaeng Tujuh, M.A
NIPPPK. 19871012 202321 2 057

Penguji I,

Dr. Sultri, M.S.I
NIP. 19740302 200604 1 001

Penguji II,

Rudini, M.Pd.I
NIP. 19891120 201903 1 015

Ketua Panitia

Ihda Husnayaini, M.Pd
NIP. 19741215 200912 2 002

Bangka, 02 Oktober 2025

Dekan Fakultas Tarbiyah,

Dr. Hj. Soleha, M.A
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 Eintein)

“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 persembahkan 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. Alhamdulillah 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 populer 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 pengolahan 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 factor-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 Pendidika Agama Islam*

KATA PENGANTAR

Syukurlah, segala puji bagi Allah atas rahmat 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 PAI D Angkatan 2019
9. Semua pihak tidak dapat penulis sebut satu persatu yang telah selalu membantu dan memberikan dukungan dalam proses penyelesaian skripsi ini hingga terselesaikannya 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

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PLAGIASI	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv
NOTA DINAS KONSULTAN.....	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HAALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	2
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
BAB II LANDASAN TEORI	14

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
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	36
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
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	53
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
BAB V PENUTUP	67
A. Kesimpulan.....	67
B. Saran	68
DAFTAR PUSAKA	69

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>Annova</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