

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP HASIL  
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN  
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI  
KELAS VIII DI SMP NEGERI 3 BOJONG**

**SKRIPSI**

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh

**NAELA NAJWA ALFARAH**

**NIM. 20122148**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
TAHUN 2026**

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP HASIL  
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN  
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI  
KELAS VIII DI SMP NEGERI 3 BOJONG**

**SKRIPSI**

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
TAHUN 2026**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya

Nama : NAELA NAJWA ALFARAH

NIM : 20122148

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi “PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS VIII DI SMP NEGERI 3 BOJONG” ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan yang melanggar etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini terbukti ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan, maka saya secara pribadi bersedia menerima sanksi hukum yang dijatuhkan. Demikian pernyataan ini, saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 19 Januari 2026

Yang membuat pernyataan,



NAELA NAJWA ALFARAH

NIM. 20122148

## NOTA PEMBIMBING

Lamp : 2 (dua) eksemplar  
Hal : Naskah Skripsi Sdri. Naela Najwa Alfarah

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan  
c.q. Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam  
di Pekalongan

*Assalamualaikum, Wr. Wb.*

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah skripsi saudara:

Nama : NAELA NAJWA ALFARAH

NIM : 20122148

Program Studi: PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Judul Skripsi : **PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS VIII DI SMP NEGERI 3 BOJONG**

Saya menilai bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan untuk diujikan dalam sidang munaqasah.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, disampaikan terima kasih.

*Wassalamualaikum, Wr. Wb.*

Pekalongan, 21 Januari 2026  
Pembimbing,



Ardiyan Darutama, M.Phil.  
NIP. 198501262020121004



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**KH. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
Jl. Pahlawan Km. 5 Rowolaku, Kajen, Kabupaten Pekalongan 51161  
Website: [fik.uingusdur.ac.id](http://fik.uingusdur.ac.id) email: [fik@uingusdur.ac.id](mailto:fik@uingusdur.ac.id)

### PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri  
K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan Skripsi saudara/i:

Nama : **NAELA NAJWA ALFARAH**

NIM : **20122148**

Program Studi: **PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

Judul Skripsi : **PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP HASIL BELAJAR  
SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA  
ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS VIII DI SMP NEGERI  
3 BOJONG**

Telah diujikan pada hari Kamis tanggal 12 Maret 2026 dan dinyatakan **LULUS** serta  
diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
(S.Pd.).

Dewan Penguji

**Penguji I**

**Dr. Slamet Untung, M.Ag.**  
NIP. 196704211996031001

**Penguji II**

**Dr. H. Ma'mun Hanif, M.Pd.**  
NIP. 196306121992031002

Pekalongan, 31 Maret 2026

Disahkan Oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,

**Prof. H. M. Arifin, M.Ag.**  
NIP. 197007061998031001

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB - LATIN

Pedoman Transliterasi Arab-Latin yang digunakan dalam penulisan disertasi ini adalah Pedoman transliterasi yang merupakan hasil Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor : 0543b/U/1987.

Di bawah ini daftar huruf-huruf Arab dan transliterasinya dengan huruf latin.

### A. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Şa	ş	Es (dengan titik di atas)
ج	Ja	J	Je
ح	Ĥa	ĥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Żal	ż	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Za	Z	Zet
س	Sa	S	Es
ش	Sya	SY	Es dan Ye
ص	Şad	ş	Es (dengan titik di bawah)
ض	Đad	đ	De (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	Te (dengan titik di bawah)

ظ	Za	z	Zet (dengan titik di bawah)
ع	'Ain	'	Apostrof Terbalik
غ	Ga	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qa	Q	Qi
ك	Ka	K	Ka
ل	La	L	El
م	Ma	M	Em
ن	Na	N	En
و	Wa	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

## B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

### 1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ـَ	Fathah	a	a
ـِ	Kasrah	i	i
ـُ	Dammah	u	u

### 2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَيّ	Fathah dan ya	Ai	A dan I
أوّ	Fathah dan wau	Iu	A dan U

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوَّلَ : *hauḷa*

### C. Maddah

*Maddah* atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
آ ا	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
إ ي	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
أ و	Ḍammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : *māta*

رَمَى : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

### D. Ta Marbūṭah

Transliterasi untuk *ta marbūṭah* ada dua, yaitu: *ta marbūṭah* yang hidup atau mendapat harkat *fathah*, *kasrah*, dan *ḍammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *ta marbūṭah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *ta marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al- serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbūṭah* itu ditransliterasikan dengan ha (h). Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ	: <i>raudah al-atfāl</i>
الْمَدِينَةُ الْفَضِيلَةُ	: <i>al-madīnah al-fāḍilah</i>
الْحِكْمَةُ	: <i>al-ḥikmah</i>

#### E. Syaddah (*Tasydīd*)

*Syaddah* atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* ( ّ ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا	: <i>rabbānā</i>
نَجَّيْنَا	: <i>najjainā</i>
الْحَقُّ	: <i>al-ḥaqq</i>
الْحَجُّ	: <i>al-ḥajj</i>
نُعم	: <i>nu''imakh</i>
عَدُوٌّ	: <i>'aduwwun</i>

Jika huruf ber- *tasydīd* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf berharakat kasrah ( ِ ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* (ī).

Contoh:

عَلِيٌّ	: <i>'Alī</i> (bukan <i>'Aliyy</i> atau <i>'Aly</i> )
عَرَبِيٌّ	: <i>'Arabī</i> (bukan <i>'Arabiyy</i> atau <i>'Araby</i> )

#### F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (alif lam ma'arifah). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf syamsiah

maupun huruf qamariah. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-). Contohnya:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الرُّزْلَةُ : *al-zalزالah* (bukan *az-zalزالah*)

الفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

البِلَادُ : *al-bilādu*

#### G. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif. Contohnya:

تَأْمُرُونَ : *ta'murūna*

النَّوْءُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

أُمِرْتُ : *umirtu*

#### H. Penulisan Kata Arab yang Lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari pembendaharaan bahasa Indonesia, atau sudah sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata Alquran (dari *al-Qurān*), sunnah, hadis, khusus dan umum. Namun, bila kata-kata tersebut

menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

*Fī zilāl al-Qur'ān*

*Al-Sunnah qabl al-tadwīn*

*Al-'Ibārāt Fī 'Umūm al-Lafẓ lā bi khusūṣ al-sabab*

I. *Lafẓ al-Jalālah* (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah. Contoh:

دِينُ اللَّهِ : *dīnullāh*

Adapun *ta marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafẓ al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ : *hum fī raḥmatillāh*

J. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga

berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

*Wa mā Muḥammadun illā rasūl*

*Inna awwala baitin wuḍi‘a linnāsi lallaẓī bi Bakkata mubārakan*

*Syahru Ramaḍān al-laẓī unzila fīh al-Qur‘ān*

*Naṣīr al-Dīn al-Ṭūs*

*Abū Naṣr al-Farābī*

*Al-Gazālī*

*Al-Munqiz min al-Ḍalāl*

#### K. Daftar Istilah/Frasa Kunci Arab

Untuk istilah atau frasa bahasa Arab yang sering muncul dan membutuhkan penekanan dalam transliterasi, peneliti menggunakan panduan sebagai berikut:

يَسْرِي نَفْسَهُ	: <i>Yasyrī nafsahu</i>	Mengorbankan diri
مَرْضَاتِ اللَّهِ	: <i>Mardhātillāh</i>	Keridaan Allah
رَعُوفٌ بِالْعِبَادِ	: <i>Ra‘ūfum bil ‘ibād</i>	Maha Penyantun kepada hamba-Nya
حَقٌّ نُقَاتِهِ	: <i>Haqqa tuqātih</i>	Sebenar-benar takwa
مُسْلِمُونَ	: <i>Muslimūn</i>	Orang yang berserah diri
لِيَعْبُدُونَ	: <i>Liya‘budūn</i>	Supaya mereka beribadah
خَلِيفَةٌ	: <i>Khaīfah</i>	Wakil/Pemimpin di bumi
نُسَبِحُ بِحَمْدِكَ	: <i>Nusabbihu bihamdika</i>	Bertasbih dengan memuji-Mu

## MOTO

*“My soul is my guide”*

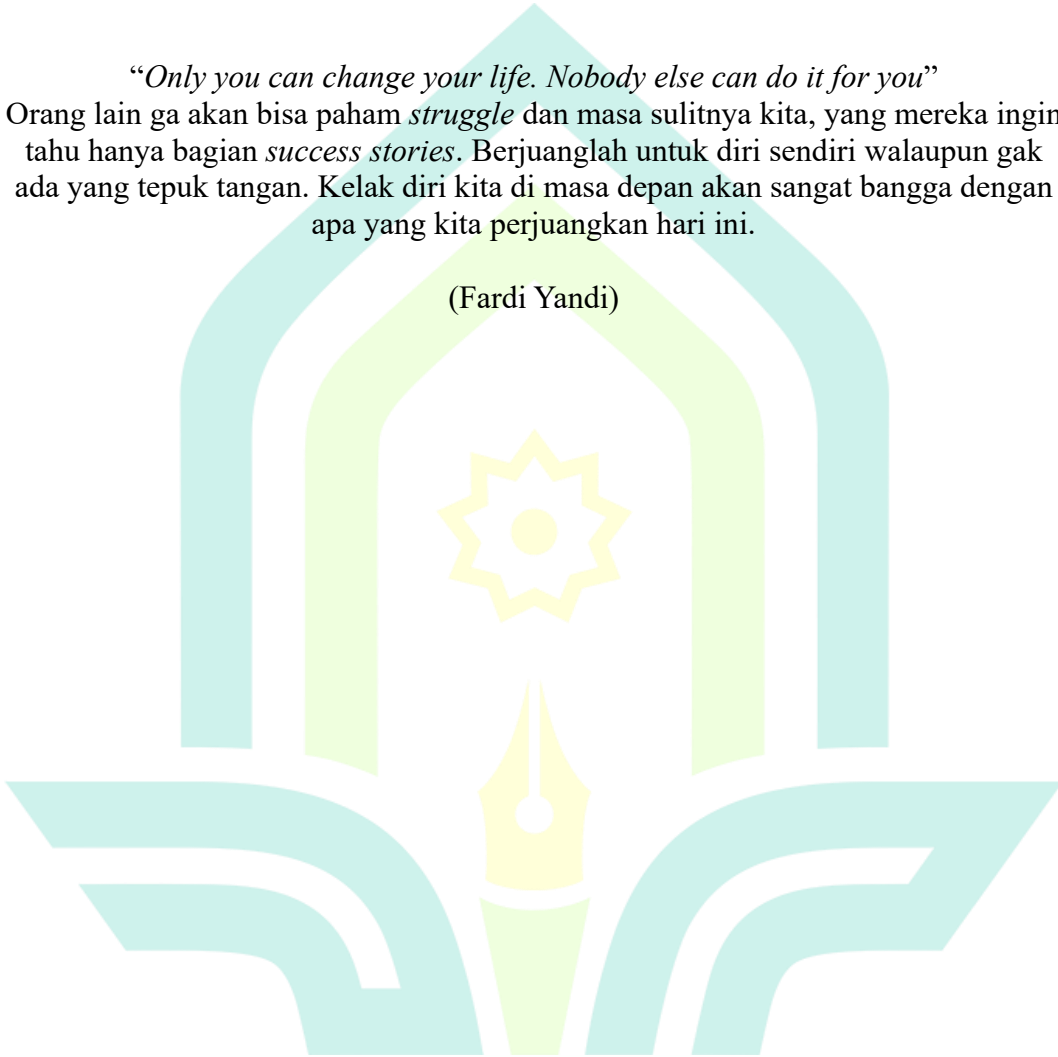
Dunia mungkin bising dengan ekspektasi, namun sukma adalah satu-satunya kompas yang paling hakiki.

(NN)

*“Only you can change your life. Nobody else can do it for you”*

Orang lain ga akan bisa paham *struggle* dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian *success stories*. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun gak ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini.

(Fardi Yandi)

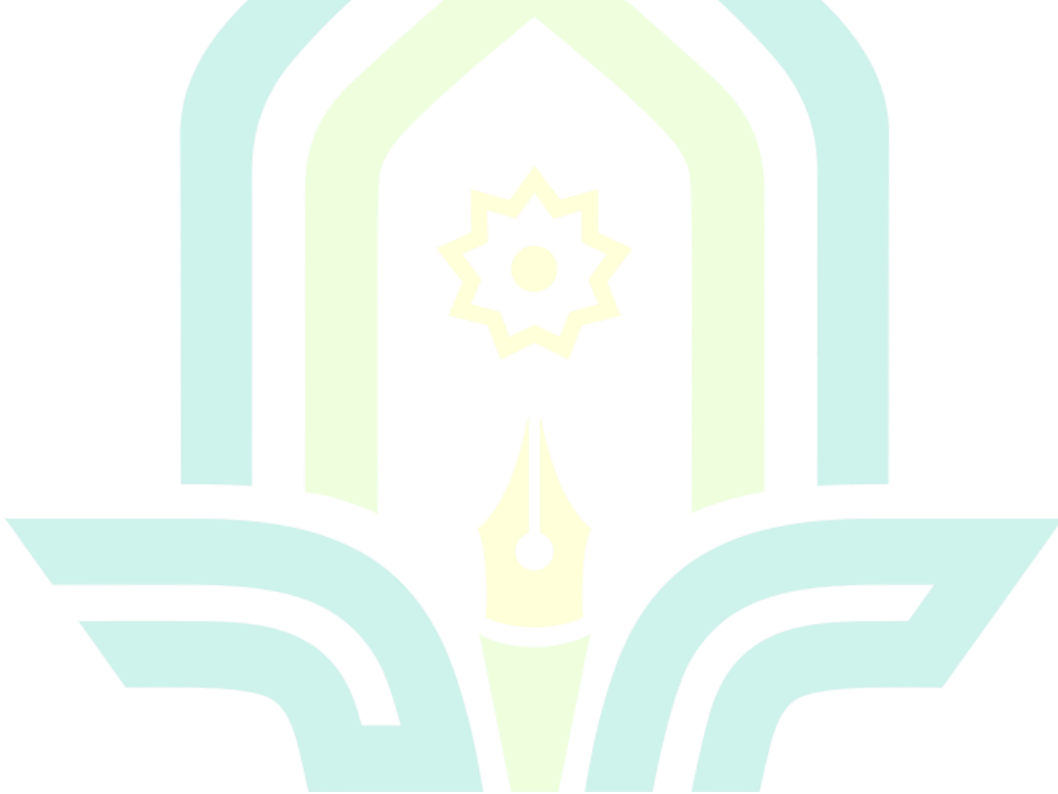


## PERSEMBAHAN

Rasa syukur Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas karunia dan rahmat-Nya. Sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan sesuai yang diharapkan, Shalawat selalu tercurahkan kepada junjungan kita nabi Muhammad SAW, kepada para keluarga dan sahabat-sahabatnya semoga kelak kita mendapat syafa'atnya kelak. Terima kasih atas doa serta dukungan dan kasih sayang yang telah diberikan, saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua peneliti Ibunda Satlim Mei dan Ayahanda Slamet Supriyanto, meskipun kita bukan keluarga yang terbiasa berbicara dari hati ke hati, namun di balik diam tersebut, ada dukungan luar biasa yang menjadi fondasi bagi peneliti dalam menyelesaikan studi ini. Terima kasih karena telah menunjukkan bahwa kasih sayang tidak selalu membutuhkan suara, melainkan hadir dalam ketulusan doa dan pengorbanan yang tak pernah putus. Skripsi ini bukan sekadar pencapaian akademik, melainkan sebuah prasasti dari doa-doa tanpa nama yang kalian langitkan di setiap sujud malam. Terima kasih telah menjadi rumah yang paling teduh bagi seluruh mimpi peneliti.
2. Kakak peneliti Abi Elan Rohaezy S. Serta keluarga kecilnya, sosok yang mungkin tak banyak bicara, namun kehadirannya senantiasa menjadi benteng yang begitu kokoh bagi perjalananku. Terima kasih telah memberikan ruang bagiku untuk tumbuh dan berproses di bawah bayang-bayang perlindunganmu yang menenangkan. Dukunganmu yang sunyi namun tanpa celah adalah kekuatan utama bagi peneliti dalam menghadapi setiap tantangan akademik. Keberhasilan penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari rasa aman yang engkau berikan, meyakinkanku bahwa selalu ada sandaran yang kuat di setiap langkah yang aku ambil.
3. Adik peneliti M. Fathan Mubin, sosok yang paling ahli memicu amarah sekaligus menjadi alasan peneliti untuk tetap tertawa. Terima kasih telah menjadi warna di sela-sela lelahnya perjuangan skripsi ini.
4. Pemilik NIM 40122077, kehadirannya menjadi sosok yang selalu memberikan dukungan, mulai dari tahap awal yang penuh tantangan hingga tercapainya keberhasilan ini. Terima kasih telah menjadi saksi paling setia dari air mata, keluh kesah, hingga tawa keberhasilan ini.
5. Dosen pembimbing skripsi Ardiyan Darutama, M.Phil., yang telah memberikan arahan serta nasihat dalam membimbing peneliti.
6. Keluarga besar SMP Negeri 3 Bojong, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas kesempatan dan izin yang diberikan untuk melaksanakan penelitian di lingkungan sekolah ini. Terima kasih atas keterbukaan, keramahan, dan kerja sama yang baik dari jajaran pimpinan, staf guru, serta seluruh siswa yang telah membantu peneliti.
7. Almamater tercinta, UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Tempat saya menempa diri, menimba ilmu, dan menemukan jati diri. Terima kasih atas segala fasilitas dan kesempatan yang telah diberikan selama masa studi saya.

8. Sahabat terbaik peneliti Fitriya Ainunisa, yang selalu hadir memberi motivasi. Terima kasih telah menjadi telinga yang selalu terbuka bagi ribuan keluh kesah peneliti.
9. Manusia-manusia terbaik Chilyatul Ashfiya, Nailatus Soraya, Musyarofah, Indah Rakhmatika, Fika Khabibati, dan Nur Afifah. Di saat dunia menuntutku untuk segera selesai, kalian adalah tempatku pulang untuk sekadar menjadi diri sendiri. Terima kasih telah meyakinkanku bahwa setiap lelah akan menemukan muaranya.
10. Kepada seluruh pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan, dukungan, maupun doa, baik secara langsung maupun tidak langsung selama proses penyusunan skripsi ini.
11. *Last but not least* kepada diri saya sendiri, Naela Najwa Alfarah. Terima kasih telah menjadi nakhoda yang tangguh di tengah badai keraguan. Skripsi ini adalah dermaga yang kita bangun dengan peluh dan doa. Terima kasih telah tetap berlayar hingga garis tepi akhirnya menyapa. Kita berhasil menyelesaikannya dengan baik.



## ABSTRAK

Alfarah, Naela Najwa. 2026. "Pengaruh *Game online* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VIII di SMP Negeri 3 Bojong". Skripsi. Program Studi Pendidikan Agama Islam. FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing Ardiyan Darutama, M.Phil.

Kata Kunci : *Game online*, Hasil Belajar, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh maraknya penggunaan *game online* di kalangan siswa SMP Negeri 3 Bojong yang berisiko mengganggu konsentrasi belajar. Fenomena ini dikhawatirkan berdampak negatif pada karakter dan pemahaman siswa di sekolah. Kebiasaan belajar siswa yang dulunya teratur, fokus, dan terstruktur kini mulai terganggu akibat maraknya *game online*. Fokus yang teralihkan ini tidak hanya menyita waktu belajar di rumah, tetapi juga merusak konsentrasi saat di kelas, yang akhirnya menyebabkan penguasaan materi melemah dan nilai hasil belajar menurun.

Fokus utama penelitian ditujukan pada pengaruhnya terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah "Apakah terdapat pengaruh *game online* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII di SMP Negeri 3 Bojong?". Sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII di SMP Negeri 3 Bojong.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner atau angket dan teknik. Analisis data dengan menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji t dan analisis regresi linear sederhana untuk mengukur besarnya pengaruh antar variabel yang diteliti. Penelitian menunjukkan adanya pengaruh negatif antara penggunaan *game online* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Bojong. Tingkat pengaruh tersebut berada pada kategori sedang, sehingga dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain *game online* dapat menurunkan kualitas hasil belajar siswa.

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat-Nya. Berkat karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh *Game online* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas VIII Di SMP Negeri 3 Bojong”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Agama Islam FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Shalawat dan salam disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, semoga kita semua mendapatkan syafaatnya di yaumul akhir nanti, Amin.

Penelitian ini dapat diselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag. selaku rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Prof. Dr. H. Muhlisin, M.Ag., selaku Dekan FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Dr. Ahmad Ta’rifin. M.A., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Ahmad Faridh Ricki Fahmy, M.Pd., selaku sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

5. Ardiyan Darutama, M.Phil., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah dengan memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi kepada peneliti hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Dr. Ma'mun Hanif, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan dan arahan.
7. Ayah dan Ibu tercinta, atas segala doa, dukungan, kasih sayang, serta pengorbanan yang tiada henti sehingga peneliti dapat menempuh pendidikan hingga tahap ini.
8. SMP Negeri 3 Bojong yang telah memberi izin bagi peneliti untuk melaksanakan penelitian.
9. Seluruh pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu per satu.

Peneliti menyadari akan segala keterbatasan dan kekurangan dari isi maupun tulisan skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak masih dapat diterima dengan senang hati. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran di masa depan.

Pekalongan, 19 Januari 2026



NAELA NAJWA ALFARAH

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....</b>	<b>ii</b>
<b>NOTA PEMBIMBING.....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB - LATIN .....</b>	<b>v</b>
<b>MOTO .....</b>	<b>xii</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>xiii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xx</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xxi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xxii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	6
1.3 Pembatasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Penelitian .....	8
1.6 Manfaat Penelitian.....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>10</b>
2.1 Deskripsi Teoritik .....	10
2.1.1 <i>Game online</i> .....	10
2.1.2 Hasil Belajar Siswa .....	17
2.1.3 Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.....	23
2.2 Kajian Penelitian yang Relevan.....	30
2.3 Kerangka Berpikir .....	35
2.4 Hipotesis Penelitian .....	37

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>39</b>
3.1 Desain Penelitian .....	39
3.2 Populasi dan Sampel.....	40
3.2.1 Populasi .....	40
3.2.2 Sampel .....	40
3.3 Variabel Penelitian .....	42
3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	43
3.4.1 Angket.....	43
3.4.2 Dokumentasi.....	45
3.4.3 Observasi .....	46
3.5 Teknik Analisis Data.....	46
3.5.1 Uji Instrumen.....	46
3.5.2 Uji prasyarat Analisa .....	49
3.5.3 Uji Hipotesis .....	49
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>52</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	52
4.1.1 Deskripsi Data .....	52
4.1.2 Analisis Data .....	55
4.2 Pembahasan .....	61
4.2.1 Pengaruh <i>Game online</i> terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Bojong.....	61
4.2.2 Dampak <i>Game online</i> terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 3 Bojong .....	65
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>67</b>
5.1 Simpulan.....	67
5.2 Saran .....	68
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>70</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>75</b>

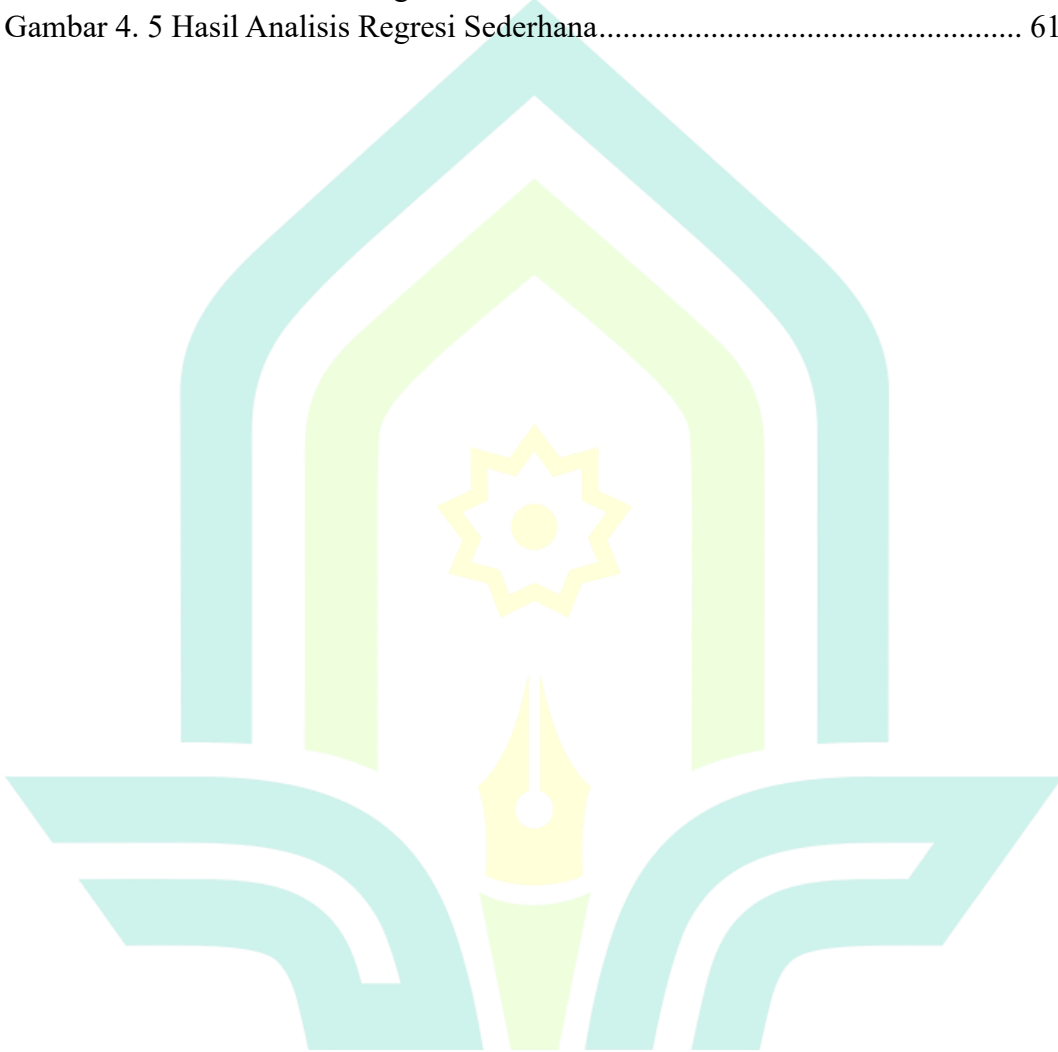
## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Daftar Jumlah Siswa Kelas VIII.....	40
Tabel 3. 2 Sampel Penelitian.....	41
Tabel 3. 3 Skala Likert .....	44
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Penelitian.....	45



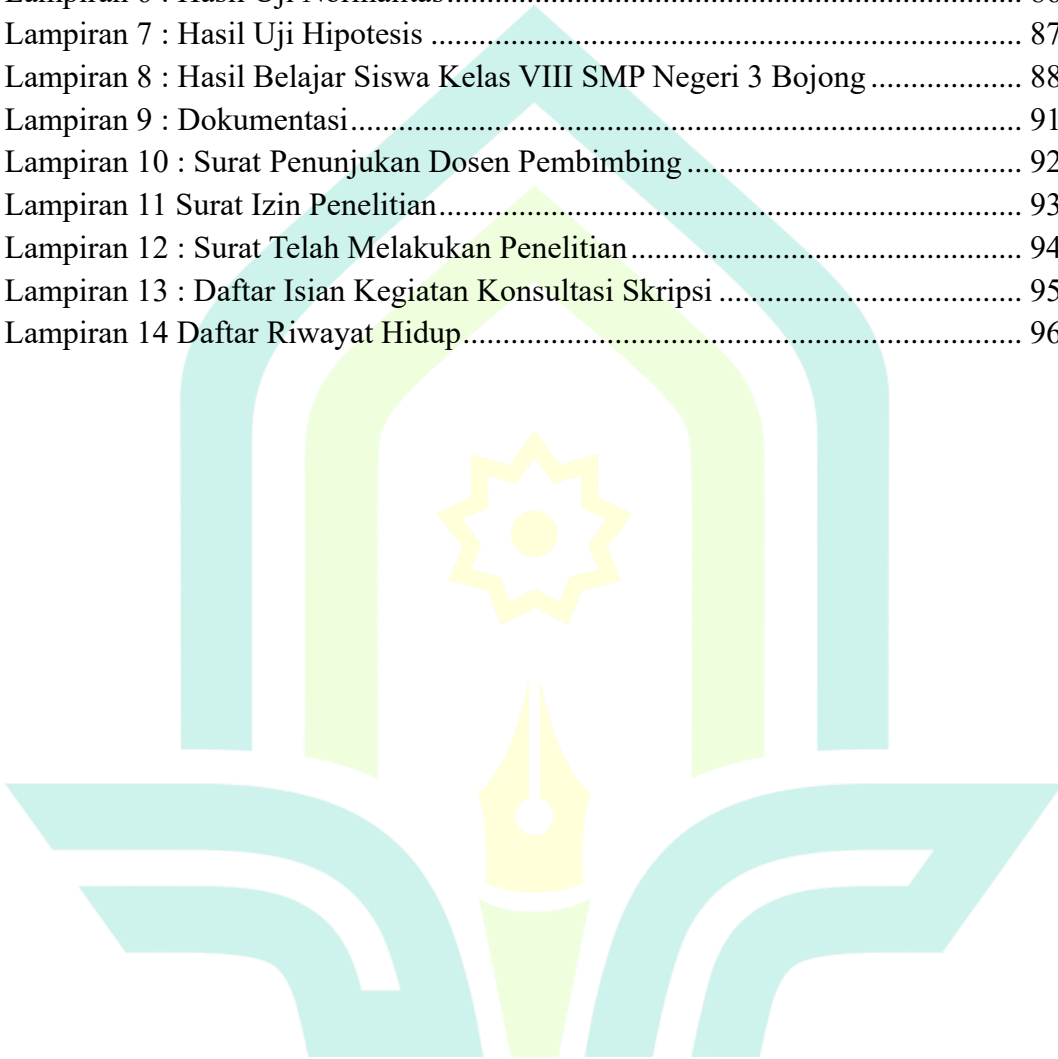
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir .....	36
Gambar 4. 1 Hasil Uji Reliabilitas .....	57
Gambar 4. 2 Hasil Uji Normalitas.....	58
Gambar 4. 3 Hasil Uji t .....	59
Gambar 4. 4 Hasil Analisis Regresi Sederhana.....	60
Gambar 4. 5 Hasil Analisis Regresi Sederhana.....	61



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Lembar Validasi Instrumen.....	75
Lampiran 2 : Lembar Angket Penelitian .....	77
Lampiran 3 : Data Hasil Angket (Game online) .....	79
Lampiran 4 : Hasil Uji Validitas.....	81
Lampiran 5 : Hasil Uji Reliabilitas .....	85
Lampiran 6 : Hasil Uji Normalitas.....	86
Lampiran 7 : Hasil Uji Hipotesis .....	87
Lampiran 8 : Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Bojong .....	88
Lampiran 9 : Dokumentasi.....	91
Lampiran 10 : Surat Penunjukan Dosen Pembimbing .....	92
Lampiran 11 Surat Izin Penelitian.....	93
Lampiran 12 : Surat Telah Melakukan Penelitian.....	94
Lampiran 13 : Daftar Isian Kegiatan Konsultasi Skripsi .....	95
Lampiran 14 Daftar Riwayat Hidup.....	96



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Lajunya perkembangan teknologi masa kini telah mengubah banyak aspek kehidupan secara mendasar. Salah satu fenomena yang paling menonjol adalah tingginya intensitas anak-anak dan remaja dalam mengakses *game online* melalui gawai. Alhasil, fungsi gawai kini telah bergeser, tidak lagi sekadar menjadi alat komunikasi jarak jauh, namun juga menjadi media utama bagi generasi muda untuk menyalurkan hobi di dunia *game* (syafi, 2023, p.143). *Game online* pada dasarnya adalah hiburan berbasis digital yang baru bisa dinikmati jika perangkat terhubung ke jaringan internet. Tingginya minat masyarakat terhadap platform ini tidak lepas dari fungsinya yang praktis sebagai sarana rekreasi modern yang bisa diakses kapan saja (syafi, 2023, p. 144).

Aktivitas bermain *game online* memiliki dampak positif dan negatif, dampak positifnya seperti memperluas jaringan pertemanan dan meningkatkan kemampuan bahasa asing melalui interaksi dalam permainan. Selain itu, *game* strategi mampu mempercepat pola pikir dalam mengambil keputusan sekaligus melatih kesabaran saat menghadapi tantangan yang sulit. *Game online* juga dijadikan sebagai sarana hiburan untuk mengurangi stres akibat tekanan rutinitas sehari-hari dan membantu melatih ketangkasan pemain (Andoyo, 2021, p. 91).

Bermain *game online* secara berlebihan dapat memberikan dampak negatif bagi siswa. Secara akademis dapat mengganggu konsentrasi belajar, menyebabkan siswa melalaikan tugas, hingga mengakibatkan penurunan nilai di sekolah (Siburian, 2022, p. 1352). Selain itu dampak negatif dari partisipasi dalam *game online* berpotensi mengurangi tingkat fokus siswa selama proses pembelajaran yang dapat mengakibatkan penurunan capaian hasil belajar. Hasil belajar didefinisikan sebagai indikator krusial yang merefleksikan kemampuan serta pemahaman siswa berdasarkan tingkatannya terkait materi pembelajaran yang disajikan. Dalam konteks pendidikan, hasil belajar yang optimal memainkan peranan signifikan dalam pembentukan karakter dan moralitas siswa, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang secara eksplisit menekankan internalisasi nilai-nilai religius (Halijah, 2023, hlm. 97).

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Siti Rahmawati dan Filardi (2022) dengan judul “Pengaruh *Game online* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di SMP Negeri 4 Banjarbaru”. Berdasarkan hasil penelitian terdapat pengaruh antara *game online* dengan hasil belajar peserta didik (Rahmawati & Filardi, 2022). Penelitian oleh Ferry Crismiwanto (2023) dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Game online* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IX SMPN 1 Malinau Utara”. Berdasarkan penelitian tersebut menyatakan bahwa pengaruh penggunaan *game online* bersifat signifikan terhadap hasil belajar karena perhitungan menunjukkan bahwa nilai  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$  (Crismiwanto, 2023).

Penelitian lain juga dilakukan oleh Toriq Lurie Annaba dan Rissal Efendi (2023) dengan judul “Pengaruh *Game online* Terhadap Prestasi dan Hasil Belajar Pada Siswa di Sekolah Menengah Pertama Negeri 9 Salatiga”. Berdasarkan hasil kuisioner dan hasil nilai raport, disimpulkan bahwa siswa kelas VII SMP Negeri 9 Salatiga dapat disimpulkan bahwa tidak mempunyai ketergantungan pada *game online* (Annaba & Efendi, 2023). Perbedaan hasil yang ada menuntut dilakukannya penelitian lanjutan untuk menjelaskan lebih mendalam terkait pengaruh antara *game online* terhadap hasil belajar.

Peneliti menetapkan *game online* dengan jenis *game Mobile Legends: Bang Bang* dan *Free Fire* sebagai objek penelitian karena kedua *game* ini sangat populer di kalangan remaja. *Mobile Legends: Bang Bang* adalah sebuah permainan MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) yang dimainkan di perangkat seluler yang dikembangkan oleh Moonton dan dirilis pada tahun 2016 (Soesanto et al., 2020, p. 147). Sedangkan *Game free fire* adalah *game genre battle royale* yang dirilis pada 30 september 2017 oleh perusahaan Garena (Salsabila, 2023, p. 3).

Salah satu alasan mengapa *game Mobile Legends* begitu populer adalah *gameplay* yang menarik dan menantang. Pemain harus berpikir cepat dan membuat keputusan yang tepat dalam menghadapi situasi yang berubah-ubah di dalam permainan. Tantangan ini menciptakan ketegangan dan adrenalin, yang membuat remaja tertarik untuk terus bermain (Indonesia, 2025). Sedangkan *game Free Fire* berhasil membuktikan diri sebagai salah satu *game* yang mampu bertahan di tengah persaingan ketat industri gaming. Kombinasi

spesifikasi ringan, *gameplay* seru, pembaruan konten yang konsisten, serta komunitas yang solid membuat *game* ini tetap relevan dan digemari hingga saat ini (Wibowo, 2025).

Fenomena di lingkungan sekolah mengindikasikan beberapa pengaruh negatif antara durasi memainkan *game online* dengan kedisiplinan belajar siswa. Banyaknya waktu yang terbuang untuk bermain *game online* mengakibatkan porsi belajar mandiri menjadi sangat minim. Hal ini menjadi pemicu utama rendahnya penguasaan materi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, sebab siswa lebih mengutamakan bermain *game online* dibandingkan belajar. Hasil belajar ini menjadi indikator penting dalam pendidikan dan berfungsi sebagai alat evaluasi untuk mengidentifikasi masalah dan solusi untuk perbaikan di masa depan (Fatmawati, 2025).

Dahulu siswa memiliki kebiasaan belajar yang sangat teratur, fokus, dan terstruktur sebelum teknologi digital berkembang pesat seperti sekarang. Pola belajar yang disiplin ini memudahkan siswa memahami materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti hingga mampu mencapai target nilai yang diharapkan sekolah. Namun, situasi tersebut berubah drastis sejak *game online* mulai populer dan menggeser prioritas siswa untuk lebih mengutamakan ambisi bermain *game online*. Akibatnya, waktu belajar di rumah tersita dan konsentrasi di dalam kelas menjadi terganggu, yang pada akhirnya memicu penurunan kualitas hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Bojong, sebuah sekolah yang telah mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pendidikannya. Hal ini

tercermin dari kebijakan sekolah yang memperbolehkan siswa menggunakan gawai untuk keperluan ulangan maupun kegiatan belajar mengajar. Namun, terdapat kontradiksi di mana siswa cenderung menggunakan gawai untuk bermain *game online* secara berlebihan di luar jam sekolah, yang diduga menjadi penyebab rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Selain pertimbangan akademis tersebut, aspek aksesibilitas dan pertimbangan geografis seperti jarak, infrastruktur, serta kemudahan perizinan juga menjadi alasan utama pemilihan lokasi ini demi mengoptimalkan efisiensi waktu, biaya, dan sumber daya peneliti (Fatmawati, 2025).

Fokus utama kajian ini adalah menganalisis secara mendalam bagaimana gangguan konsentrasi akibat *game online* dapat memicu penurunan nilai pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Hal ini penting untuk membuktikan secara empiris bahwa materi yang sebelumnya mudah dikuasai kini sulit dicapai akibat tergesernya prioritas belajar siswa. Melalui pendekatan yang komprehensif, peneliti juga memaparkan dampak positif dan negatif bermain *game online*.

Berdasarkan deskripsi di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih mendalam tentang pengaruh *game online* terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul **“PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS VIII DI SMP NEGERI 3 BOJONG”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang muncul dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Dominasi Penggunaan Waktu untuk Bermain *Game online*, masih ditemukannya fenomena siswa yang menghabiskan waktu secara berlebihan untuk bermain *game online* dibandingkan dengan melakukan aktivitas belajar yang produktif.
2. Penurunan Kualitas Konsentrasi Belajar, adanya indikasi penurunan fokus dan konsentrasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas yang dipicu oleh tingginya intensitas bermain *game*.
3. Pengurangan Alokasi Waktu Belajar Mandiri, aktivitas bermain *game online* diduga kuat menjadi penyebab utama berkurangnya jam belajar siswa di rumah, sehingga proses pendalaman materi menjadi terhambat.
4. Paparan Beragam Genre *Game online*, pesatnya perkembangan berbagai jenis *game online*, mulai dari genre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), *Battle Royale*, hingga *Simulation*, yang semakin menarik minat siswa dan menyita perhatian mereka dari kewajiban akademik.
5. Rendahnya Capaian Hasil Belajar, Hasil belajar sebagian siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti masih tergolong rendah, yang diduga berkaitan erat dengan pola perilaku penggunaan media digital yang tidak terkendali.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak meluas dari tujuan semula, maka peneliti membatasi ruang lingkup permasalahan sebagai berikut:

1. Batasan Genre dan Jenis *Game online*, penelitian ini hanya difokuskan pada genre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) dengan studi kasus spesifik pada *game Mobile Legends: Bang Bang*, serta genre *Battle Royale* pada *game Free Fire*. Pemilihan kedua *game* ini didasarkan pada tingkat popularitas dan jumlah pengguna aktif yang dominan di kalangan remaja.
2. Batasan Variabel Penelitian, fokus kajian pada variabel independen (bebas) dibatasi pada aspek intensitas bermain, yang mencakup durasi (lama waktu bermain) dan frekuensi (seberapa sering bermain) dalam kurun waktu tertentu, serta dampaknya terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
3. Batasan Indikator Hasil Belajar, variabel dependen (terikat) dalam penelitian ini dibatasi secara spesifik pada hasil belajar kognitif (nilai akademik) siswa. Data yang diambil merujuk pada nilai rapor pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
4. Batasan Subjek dan Lokasi, subjek penelitian ini dibatasi hanya pada siswa Kelas VIII di SMP Negeri 3 Bojong yang teridentifikasi aktif memainkan *game online Mobile Legends* dan *Free Fire*. Pembatasan ini bertujuan untuk mendapatkan data yang lebih homogen dan spesifik sesuai dengan jenjang perkembangan usia remaja.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah dan pembatasan masalah yang sudah dijelaskan, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana pengaruh *game online* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII di SMP Negeri 3 Bojong?
2. Bagaimana dampak *game online* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII di SMP Negeri 3 Bojong?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mendeskripsikan pengaruh *game online* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII di SMP Negeri 3 Bojong.
2. Untuk mendeskripsikan dampak *game online* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII di SMP Negeri 3 Bojong

#### 1.6 Manfaat Penelitian

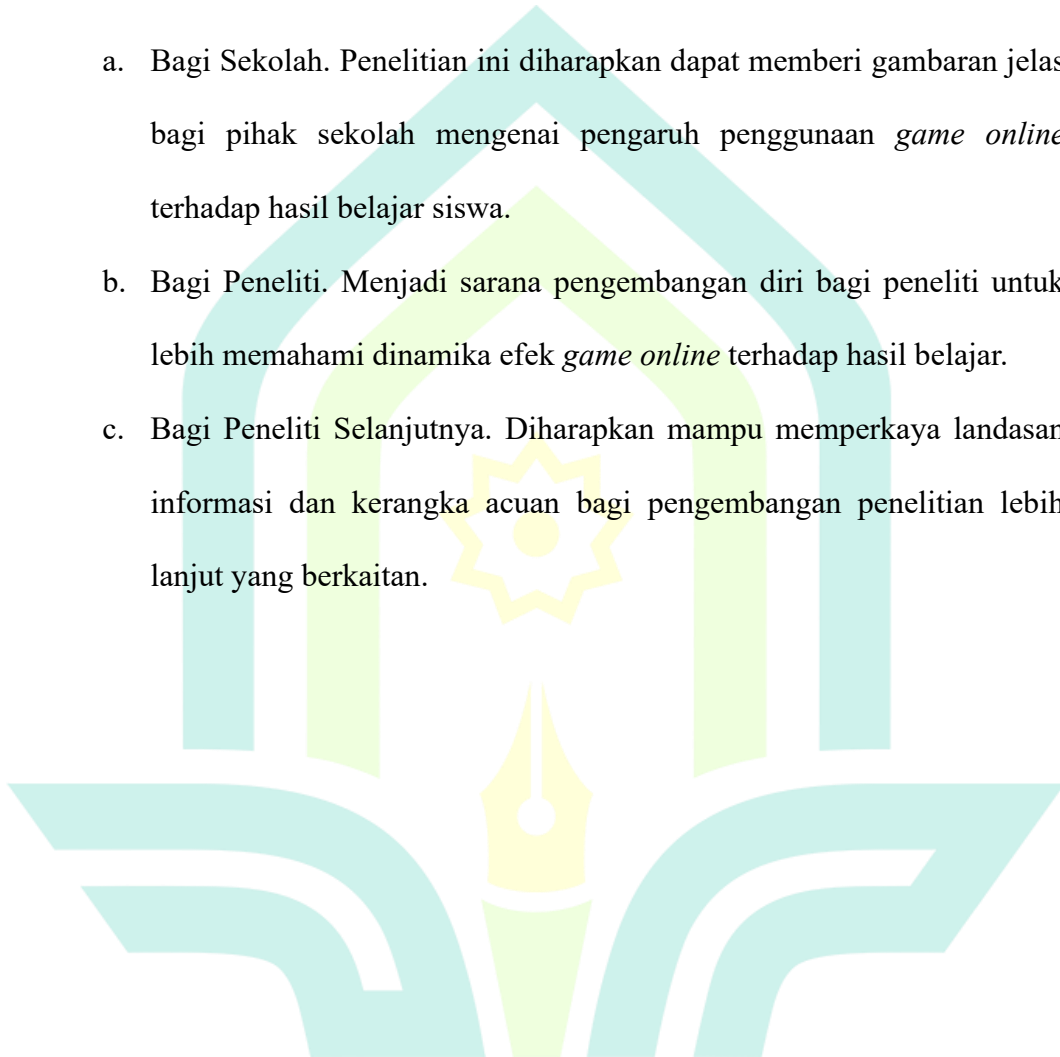
1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan agar mampu menghasilkan data spesifik terkait pengaruh *game online* terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumber informasi krusial bagi penelitian lanjutan yang bertujuan untuk menginvestigasi lebih lanjut korelasi antara *game online* dan beragam aspek pendidikan, termasuk motivasi belajar, keterampilan kognitif, serta kondisi psikologis siswa.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah. Penelitian ini diharapkan dapat memberi gambaran jelas bagi pihak sekolah mengenai pengaruh penggunaan *game online* terhadap hasil belajar siswa.
- b. Bagi Peneliti. Menjadi sarana pengembangan diri bagi peneliti untuk lebih memahami dinamika efek *game online* terhadap hasil belajar.
- c. Bagi Peneliti Selanjutnya. Diharapkan mampu memperkaya landasan informasi dan kerangka acuan bagi pengembangan penelitian lebih lanjut yang berkaitan.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan Penelitian di SMP Negeri 3 Bojong menyimpulkan bahwa bermain *game online* memiliki pengaruh negatif yang signifikan pada kategori sedang terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti siswa kelas VIII. Meskipun memiliki potensi positif bagi kecerdasan otak, pada kenyataannya dampak negatif seperti penurunan motivasi dan rusaknya kedisiplinan jauh lebih mendominasi sehingga menurunkan kualitas hasil belajar siswa:

1. Berdasarkan hasil analisis data *game online* berpengaruh negatif secara signifikan terhadap hasil belajar siswa, di mana tingginya keterikatan emosional pada permainan cenderung menggeser waktu yang semestinya digunakan untuk meninjau materi dan menyelesaikan tugas. Secara statistik, pengaruh ini dinyatakan nyata dengan nilai t-hitung (6,353) yang lebih besar dari t-tabel (2,034) serta tingkat signifikansi 0,000 ( $p < 0,05$ ), dengan kontribusi pengaruh sebesar 59,8% yang masuk dalam kategori sedang. Meskipun *game online* sering digunakan untuk melepas kejenuhan, dampaknya terhadap penurunan capaian akademik di bawah standar KKM (75) tidak dapat diabaikan. Oleh karena itu, diperlukan peran aktif orang tua dan guru dalam memantau intensitas bermain siswa agar aktivitas hiburan tersebut tidak merusak fokus belajar dan hasil akhir yang ingin dicapai di sekolah.

2. Hasil analisis menunjukkan aktivitas bermain *game online* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Bojong memiliki dua dampak yang saling berlawanan, di mana potensi positif untuk melatih kecerdasan berpikir dan kreativitas digital ternyata masih kalah dominan dibandingkan dampak negatifnya. Secara akademik, penggunaan *game online* yang berlebihan telah menyebabkan penurunan motivasi belajar dan rusaknya kedisiplinan siswa, seperti kebiasaan menunda tugas sekolah. Hal ini dapat menurunkan kualitas hasil belajar yang diperoleh siswa.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menyimpulkan bahwa *game online* memiliki pengaruh negatif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII di SMP Negeri 3 Bojong, serta *game online* memberikan dampak positif dan negatif bagi siswa. berikut adalah saran-saran operasional yang diajukan:

1. Bagi Sekolah

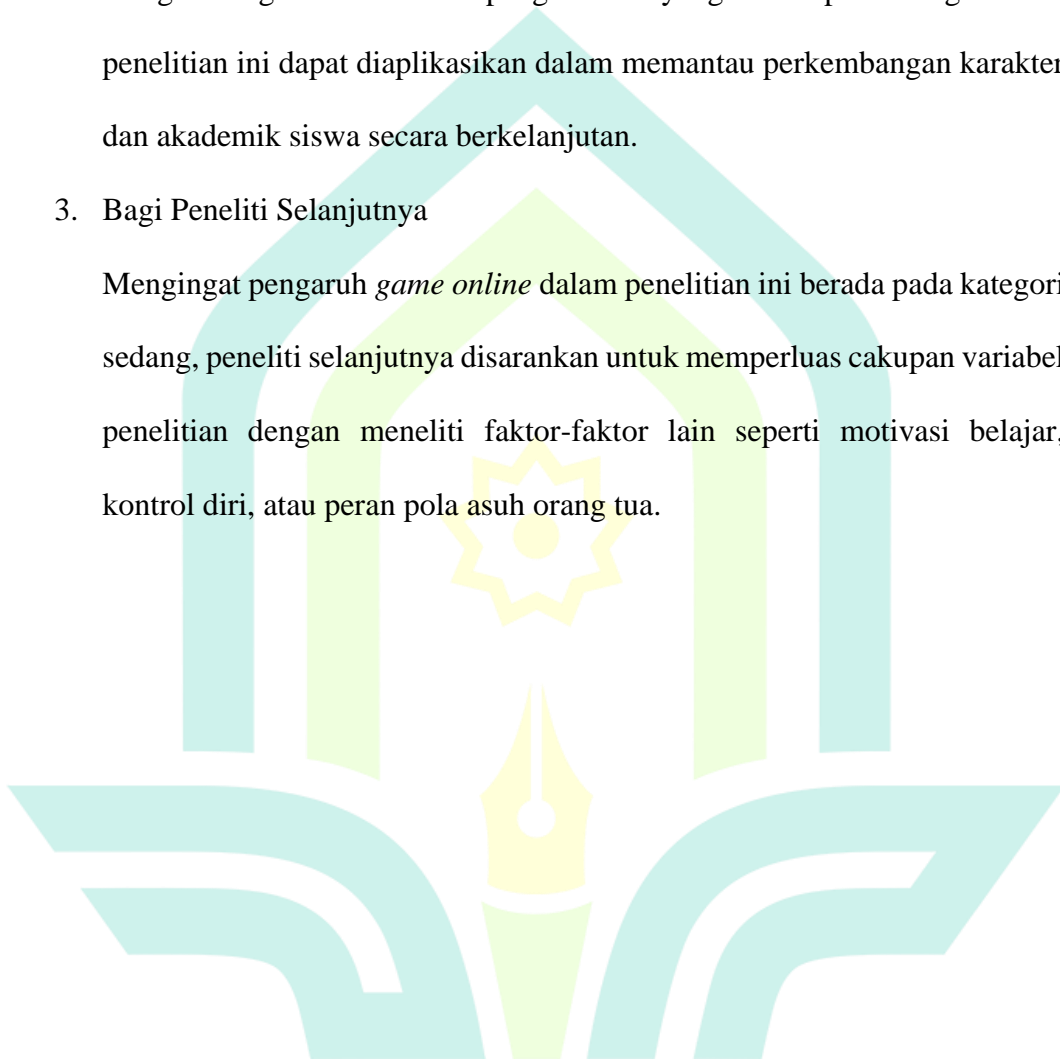
Pihak sekolah SMP Negeri 3 Bojong hendaknya menyusun program edukasi literasi digital secara berkala dan memperketat pengawasan penggunaan gawai di lingkungan sekolah guna meminimalisir pengaruh negatif teknologi terhadap fokus belajar. Selain itu, sekolah disarankan untuk melibatkan peran guru bimbingan konseling dan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam memberikan pendampingan khusus bagi siswa yang menunjukkan penurunan hasil belajar akibat bermain *game online* yang berlebihan.

## 2. Bagi Peneliti

Peneliti diharapkan dapat menyosialisasikan temuan ini kepada lingkungan sekolah dan orang tua sebagai bentuk kontribusi nyata dalam upaya meningkatkan kualitas belajar siswa. Peneliti juga disarankan untuk terus mengembangkan instrumen pengawasan yang lebih praktis agar hasil penelitian ini dapat diaplikasikan dalam memantau perkembangan karakter dan akademik siswa secara berkelanjutan.

## 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Mengingat pengaruh *game online* dalam penelitian ini berada pada kategori sedang, peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan variabel penelitian dengan meneliti faktor-faktor lain seperti motivasi belajar, kontrol diri, atau peran pola asuh orang tua.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, R. (2021). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Agustri Anna Sari Siregar. (2023). *Pengaruh Bermain Game online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 4 Sungai Kanan Labuhanbatu Selatan*.
- Al-Qur'an, L. P. mushaf. (2022). *Qur'an Kemenag*. Gedung Bayt Al-Qur'an & Museum Istiqlal Jalan Raya Taman Mini Indonesia Indah Pintu I Jakarta Timur 13560.
- Andoyo, A., & Hening A, A. (2021). Sosialisasi Dampak Positif Dan Negatif *Game online* Bagi Anak Sekolah Dasar. *Jurnal PKM Pemberdayaan Masyarakat*, 2 (3), 89–95. <https://doi.org/10.56327/jurnalpkm.v2i3.33>
- Andri, Yandi dan Anya Nathania Kani Putri. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara (JPSN)*, 1, 15.
- Anggita, E. A. (2023). *Pengaruh Bermain Game online Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pai Kelas VII SMP Ma'Arif 1 Metro Utara*.
- Annaba, T. L., & Efendi, R. (2023). Pengaruh *Game online* Terhadap Prestasi Dan Hasil Belajar Pada Siswa Di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan*, 32 (2), 251–262. <https://doi.org/10.32585/jp.v32i2.3970>
- Aslamiah. (2023). *Pengaruh Penggunaan Sosial Media dan Game online Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di SMPN 4 Sendana*. 1–23.
- Ayatullah. (2020). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Madrasah Aliyah Palapa Nusantara. *Jurnal Pendidikan dan Sains*, 2, 206–229.
- Bachtiar. (2023). Pengaruh Latihan Plyometrics Terhadap Kecepatan Renang Gaya Dada 25 Meter. *Jurnal SportIndo PENGARUH*, 15–22.
- Bulan, A. S. (2023). Dampak *Game online* Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Kelas VIII di MTs Annurain Lonrae. *Atta'dib Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4 (2), 65–75. <https://doi.org/10.30863/attadib.v4i2.5193>

- Crismiawanto, F. (2023). *Pengaruh Penggunaan Game online Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IX SMPN 1 Malinau Utara*. <https://repository.ubt.ac.id/repository/UBT23-06-2023-104132.pdf>
- Dewi, ayunita. (2023). Modul III: Uji Validitas Dan Reliabilitas. *Universitas Diponegoro*, 2.
- Diputera, A. M. (2022). *Statistik Pendidikan Analisis Asesmen Menggunakan Jamovi*. Yogyakarta: Bintang Semesta Media.
- Dita. (2024). *Pengaruh Strategi Directed Listening Thinking Activity (DLTA) Terhadap Hasil Belajar (Study Pre-Experiment Materi Teks Non Fiksi Kelas V SDN 171 Rejang Lebong*. Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Endrayanto, P. dan Wiratna, S. (2012). *Statistika untuk penelitian*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Eriska Siburian, et al. (2022). Pengaruh Bermin *Game online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa di SD. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*. 6 (5), 1385–1393.
- Fatmawati, N. (2025). *Wawancara dengan Guru Mapel Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*.
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>.
- Halijah, et al. (2023). Dampak *Game online* Terhadap Pembelajaran. *Jurnal PTI (Pendidikan Dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universita Putra Indonesia "YPTK" Padang*, 10 (2), 93–99. <https://doi.org/10.35134/jpti.v10i1.165>
- Hardani, Helmina Andriani, dkk. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group.
- Hertanto, E. (2017). *Perbedaan Skala Likert Lima Skala Dengan Modifikasi Skala Likert Empat Skala*.
- Indonesia, M. L. (2025). *Mobile Legends Sebagai Fenomena Game online di Kalangan Remaja*. <https://mlid.games/mobile-legends-sebagai-fenomena-game-online-di-kalangan-remaja/>

- Isnaeni, N. H. (2023). *Pengaruh Intensitas Penggunaan Game online Terhadap Tingkat Reliugiusitas Siswa MTS Buluspesantren Kebumen*. 1–23.
- Jannah, Karimuddin Abdullah, et al. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Leni, M., & Sholehun. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 2(1), <https://unimuda.ejournal.id/jurnalbahasaindonesia/article/952/582>
- Leon, dkk. (2021). *Metodologi Penelitian & Analisis Data Comprehensive*. Cirebon: Grup Publikasi Yayasan Insan Shodiqin Gunung Jati.
- Mailani, Ikrima, Septriyeni, Ike Nindi, & Zulhaini. (2021). Pengaruh Perilaku Bermain *Game online* Terhadap Disiplin Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jom Ftk Uniks*, 2 (2), 44–50. <https://www.ejournal.uniks.ac.id/index.php/JOM/article/view/1916%0Ahttps://www.ejournal.uniks.ac.id/index.php/JOM/article/view/1916/1451>
- Mardianti, E. (2021). Konsep desain penelitian. *EJournal Administrasi Bisnis*, 9–25.
- Martono. (2025). *Wawancara dengan Petugas Tata Usaha*. SMP Negeri 3 Bojong.
- Ma'ruf, Imam et al. (2024). Hasil Belajar PAI Peserta Didik Generasi Milenial. *Al-Uswah: Jurnal Riset dan Kajian Pendidikan Agama Islam*. 7(2), 280–291. <https://doi.org/10.24014/au.v7i2>.
- Muin. Abdul. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Mukhyi, Mohammad Abdul. (2023). *Buku Referensi Metodologi Penelitian Panduan Praktis Penelitian yang Efektif*. Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Mulyani, Sri Rochani. (2021). *Metodologi Penelitian*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Nabila, N. (2020). Tujuan Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 05 (2), 867–875.

- Ningsih, E. M. (2022). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif STAD Berbantuan Media LKS dan Quiziiz Serta Motivasi. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*. 3 (9), 177–200.
- Nuryadi. (2017). Uji T-Test (Pengantar Statistik Lanjut). *Dasar-dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media.
- Pasaribu, et al. (2022). *Metodologi Penelitian Untuk Ekonomi dan Bisnis*. Tangerang: Media Edu Pustaka.
- Prasetyo, et al. (2023). Dampak Permainan *Game online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 9 (1), 333–340. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4733>
- Purnomo, Setiyadi Akbar dan Husaini Usman. (2020). *Pengantar Statistika: Cara Mudah Memahami Statistika*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Putera, S. R. dan A. R. (2022). *Metode Riset Penelitian Kesehatan & Sains*. Yogyakarta: Budi Utama.
- Putri, Ayu Natasyah dkk. (2024). Dampak *Game online* Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Smp Negeri 1 Bokat. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7, 6404–6412.
- Rahmawati, S., & Filardi, F. (2022). Pengaruh *Game online* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di SMP Negeri 4 Banjarbaru. *Addabana: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5 (1). <https://doi.org/10.47732/adb.v5i1.189>
- Rasyid, F. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif (Teori, Metode, dan Praktek)*. Kediri: Nadi Pustaka Offset.
- Ritonga, L. M., & Putra, D. (2023). Hubungan Media Sosial dan *Game online* dengan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Educational Research*, 2 (2), 273–286. <https://doi.org/10.56436/jer.v2i2.236>.
- Salsabila, A. (2024). Pengaruh *Game Free Fire* Terhadap Pembentukan Karakter Anak Pada Siswa SD Inpres Puro'ro Kabupaten Bantaeng. *Skripsi Universitas Muhammadiyah Makassar*, 1–100.
- Setyawan, D. A. (2021). *Hipotesis Dan Variabel Penelitian*. Surakarta: Tahta Media Group.

- Sugeng. (2018). *Validitas Dan Reliabilitas Penelitian Dengan Analisis dengan NVIVO, SPSS dan AMOS*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Sulistiyowati, W dan Cindy Cahyaning Astuti. (2023). *Buku Ajar Statistika Dasar*. Sidoarjo: Umsida Press.
- Sundari, et al. (2023). Tujuan Pendidikan Islam Dalam Al-Qur'an Dan Hadist. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2 (7). <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i7.302>
- Supariyadi, et al. (2022). Hubungan Tingkat Kebugaran Jasmani Terhadap Prestasi Belajar Penjas Tahun 2021. *Journal of Arts and Education*, 2 (2), 60–71. <https://doi.org/10.33365/jae.v2i2.109>
- Syafi, et al. (2023). Pengaruh *Game online* Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa. *Jurnal Asy-Syukriyyah*, 24 (2). <https://doi.org/10.36769/asy.v24i2.348>.
- Tysa Soesanto, A, et al. (2020). Budaya *Game Mobile Legends*: Kajian pada Bang Bang Kelompok Gamers Vol'Jin di Jepara. *Jurnal Ilmiah Kajian Antropologi*, 4 (1), 146–151.
- Utomo. (2020). *Jangan Suka Game online: Pengaruh Game online dan Tindakan Pencegahan*. CV. Media Grafika.
- Wibowo, A. D. (2025). 8 Alasan *Free Fire* Masih Menjadi Game yang Digemari. <https://katadata.co.id/info/678f593e45ddd/8-alasan-free-fire-masih-menjadi-game-yang-digemari>.
- Yunianti, C. (2024). Pengaruh Bermain *Game online* Terhadap Konsentrasi dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran PAI Kelas VIII SMP Negeri 2 Margatiga Lampung Timur. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/65880/>.
- Yusril. (2023). Analisis Pengaruh *Game online* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Banda Aceh. *At-Tawassuth: Jurnal Ekonomi Islam*, (I), 1–19.
- Zulfikar, R. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif (Teori, Metode, dan Praktik)*. Bandung: Widina Media Utama.