

**PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP
KEDISIPLINAN SHALAT BAGI PESERTA DIDIK DI SMP NEGERI 9
PANGKAL PINANG**



SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Dalam Memproleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

Oleh:

FEBRIANSYAH WIDIANTO

1911052

Fakultas Tarbiyah

Program Studi Pendidikan Agama Islam

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI

SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK

BANGKA BELITUNG

TAHUN 2026

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI



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

Jalan Raya Darul Iqom, Km. 12 Desa Darul Iqom, Kecamatan Mendu Barat Kab. Bangka Tengah Prov. Bangka Belitung

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI Nomor 1258/FT/PP.00 9/07/2026

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

Nama : FEBRIANSYAH WIDIANTO
NIM : 1911052
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah
Judul : Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Kedisiplinan shalat Peserta Didik Di SMP negeri 9 Pangkalpinang

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

Bangka, 18 Juli 2026

Ka Program Studi PAI


Muhammad Rofo Anwar, M. Pd
NIP. 198506212019031014

HALAMAN PERNYATAAN

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Febriansyah Widianto

NIM : 1911052

Fakultas : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap kedisiplinan Ibadah Sholat Bagi Peserta Didik Di SMP Negeri 9 Pangkalpinang" ini asli 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

Pangkalpinang, 25 juni 2026

Yang menvatakan



Febriansyah widianto
NIM. 1911052

NOTA DINAS PEMBIMBING



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG
FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan Raya Petaling KM 13 Kec. Mendo Barat Kab. Bangka Prov. Kep. Bangka Belitung 33173
E-mail: humas@iainsasabel.ac.id Website: www.iainsasabel.ac.id

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	: Febriansyah Widiyanto
NIM	: 1911052
Fakultas	: Tarbiyah
Prodi	: Pendidikan Agama Islam
Judul	: Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Kedisiplinan Ibadah Shalat Peserta Didik di SMP Negeri 9 Pangkalpinang

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 di munaqosyahkan.

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I

Dr. Subri Hasan, M.S.I
NIP. 19743022006041001

Bangka, 9 Juli 2026

Pembimbing II

Priyango KR., M.M.S.I
NIP. 1978042022011011007

NOTA DINAS KONSULTAN



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 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:

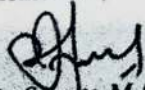
Nama	: Febriansyah Widiyanto
NIM	: 1911052
Fakultas	: Tarbiyah
Prodi	: Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul Skripsi	: Pengaruh Kecanduan <i>Game Online</i> Terhadap Kedisiplinan Ibadah Sholat Bagi Peserta Didik Di SMP Negeri 9 Pangkalpinang

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.

Konsultan I,


Dr. Suparta, M.Ag

NIP. 197706052006041003

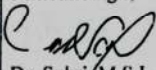
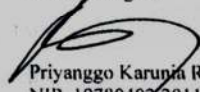
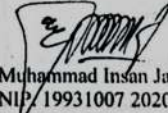
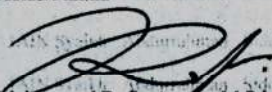
Bangka, 20 Agustus 2026

Konsultan II,


Muhammad Insan Jauhari, M. Pd

NIP. 199310072020121015

HALAMAN PENGESAHAN

	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@iainsyahbel.ac.id , Website: www.iainsyahbel.ac.id BANGKA 33171
PENGESAHAN Nomor: 267.B9/FT/PP.00.9/08/2026	
Skripsi dengan judul: Pengaruh Kecanduan <i>Game Online</i> terhadap Kedisiplinan Ibadah Sholat Bagi Peserta Didik di SMP Negeri 9 Pangkalpinang	
Yang dipersiapkan dan disusun oleh:	
Nama : Febriansyah Widiyanto NIM : 1911052 Fakultas : Tarbiyah Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)	
telah dimunaqasyahkan pada hari: Selasa, tanggal 21 Juli 2026 dengan nilai B (84.70), dan dinyatakan sah dan diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar S.Pd.	
DEWAN SIDANG MUNAQASYAH	
Pembimbing I,  Dr. Subri, M.S.I NIP. 19740302 200604 1 001	Pembimbing II,  Priyango Karuna Rahman, M.M.S.I NIP. 19780402 201101 1 007
Penguji I,  Dr. Suparta, M.Ag NIP. 19770605 200604 1 003	Penguji II,  Muhammad Insan Jauhari, M.Pd NIP. 19931007 202012 1 015
Ketua Panitia  Muhammad Rofiq Anwar, M.Pd NIP. 19890621 201903 1 014 Bangka, 26 Agustus 2026 Ketua Fakultas Tarbiyah,  Dr. Subri, M.S.I NIP. 19740302 200604 1 001	

HALAMAN MOTTO

“Hatiku Tenang Karena Mengetahui Bahwa Apa Yang Melewatkanku Tidak Akan Pernah Menjadi Milikku, Dan Apa Yang Ditakdirkan Untukku Tidak Akan Pernah Melewatkanku.”

(Ummar bin Khattab)

“Jangan Lah Kau Bandingkan Jalur Start Mu Dengan Jalur Start Orang Lain, Ada Yang Memulai Dari Mudah Dan Ada Juga Yang Memulai Dari Sulit, Karena Setiap Jalur Hidup Setiap Orang Itu Berbeda, Namun Tetaplah Percaya Setiap Usaha Baik Itu Kekecewaan, Kegagalan Dan Rasa Sakit Itulah Yang Membuatmu Mampu Melangkah Menjadi Lebih Baik Dari Sebelumnya”

“Febriansyah Widiyanto”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat, nikmat dan karunia-Nya, shalawat serta salam yang selalu saya ucapkan kepada Baginda Nabi Besar Muhammad SAW. Sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan segala kekurangan.

Skripsi ini ku persembahkan khusus kepada kedua orangtua ku, ibuku tercinta Wiwin Susilawati dan bapakku tercinta Kamaludin yang tiada henti-hentinya berusaha untuk mewujudkan impian anaknya. Selalu memberikan nasehat, semangat, serta kasih sayang yang tiada tara, yang selalu menyelipkan do'a disetiap sholatnya untuk kesuksesan anaknya. Banyak sudah pengorbanan yang sudah dilakukan, banyak pelajaran yang sudah diberikan, semua itu tak akan terbalaskan dengan apapun. Terima kasih telah menjadi orang tua yang hebat dan kuat semua yang diberikan sangat bermakna bagi diriku, aku berterima kasih kepada Allah SWT telah memberikan hadiah yang sangat luar biasa pada diriku yaitu dijadikannya diriku sebagai anak dari orang tua yang luar biasa. Teruntuk adik ku tercinta Dwi Aulia Marisa terimakasih selalu mendoakan kakakmu ini dan selalu memberi semangat dalam mengerjakan skripsi.

Kepada Almamater kampus pusat inspirasi peradaban yang telah mendidik dan melatih saya agar tidak pernah berhenti berpikir dan bertindak, sehingga tanpa terasa tahun demi tahun terlewati, terima kasih sudah memberikan fasilitas untuk berproses.

PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP KEDISPLINAN SHOLAT PESERTA DIDIK DI SMP NEGERI 9 PANGKALPINANG

Febriansyah Widiyanto

Prodi Pendidikan Agama Islam

Fakultas Tarbiyah

Institut Agama Islam Negeri Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung

ABSTRAK

Penelitian dilatar belakangi munculnya fenomena ekosistem digital dan popularitas *Game online* di kalangan remaja yang bertransformasi menjadi perilaku adiktif kompulsif, sehingga berpotensi menggeser prioritas aktivitas penting lainnya termasuk pelaksanaan ibadah shalat berjamaah secara tepat waktu. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kecanduan *Game Online*, tingkat kedisiplinan ibadah shalat, serta besarnya pengaruh kecanduan *Game Online* dalam memengaruhi kedisiplinan ibadah shalat bagi peserta didik Muslim kelas VIII di SMP Negeri 9 Pangkalpinang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional (asosiatif) melalui desain *Ex Post Facto*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 9 Pangkalpinang yang beragama Islam yang berjumlah 170 peserta didik. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan *Non-Probability Sampling* melalui metode *Purposive Sampling*, sehingga diperoleh sampel penelitian utama sebanyak 90 peserta didik yang memenuhi kriteria intensitas durasi bermain game. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner (angket tertutup) berskala Likert dan dilengkapi dengan teknik dokumentasi. Data kemudian dianalisis secara statistik menggunakan uji regresi linear sederhana dibantu program SPSS.

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan nilai rata-rata (*mean*) tingkat kecanduan *Game Online* (Variabel X) sebesar 49,12 (kategori tinggi) dan rata-rata tingkat kedisiplinan shalat (Variabel Y) sebesar 39,78 (kategori rendah). Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan analisis regresi (ANOVA), diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 1392,641 dengan tingkat signifikansi 0,000. Melalui perbandingan dengan F_{tabel} sebesar 3,95 pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$), disimpulkan bahwa $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($1392,641 > 3,95$) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini membuktikan terdapat pengaruh negatif yang signifikan antara kecanduan *game online* terhadap kedisiplinan ibadah shalat peserta didik. Berdasarkan nilai koefisien determinasi (*R Square*) yang diperoleh sebesar 0,941, dapat dinyatakan bahwa kecanduan *game online* memberikan kontribusi pengaruh yang sangat kuat sebesar 94,1% terhadap penurunan kedisiplinan ibadah shalat peserta didik, sedangkan 5,9% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar variabel penelitian ini.

Kata Kunci: *Kecanduan Game Online, Kedisiplinan Shalat, Peserta Didik*

KATA PENGANTAR

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah wa syukurilah, segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT, karena dengan Rahmat dan Hidayah-Nya jugalah skripsi ini bisa diselesaikan. Demikian pula shalawat dan salam teruntuk Junjungan Besar Nabi Muhammad Saw. Berserta para sahabatnya, yang telah membuka tabir jahiliyah sehingga terbentang jalan kebenaran yang terang, sebagai jalan keselamatan bagi umat manusia, semoga Nur yang terpancarkan tidak redup diterpa perkembangan zaman.

Penulisan skripsi yang berjudul “Pengaruh Kecanduan *Game* Online Terhadap Kedisiplinan Sholat Peserta Didik Di SMP Negeri 9 Pangkalpinang” adalah untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan program studi Pendidikan Agama Islam. Penulis menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Janawi, M.Ag. selaku Rektor IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung beserta para staf.
2. Dr. Subri Hasan, M. Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah.
3. Muhammad Rofiq Anwar, M. Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung beserta para staf.

4. Priyango Karunia Rahman, MM. SI. Selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan pengarahan dalam menyesuaikan studi selama di IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung.
5. Dr. Subri Hasan, M. Si. Selaku Pembimbing I yang selalu memotivasi dengan segala arahan dan telah mengarahkan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Priyango Karunia Rahman, MM. SI. Selaku Pembimbing II yang selalu sabar memberi bimbingan dalam membantu menyelesaikan skripsi ini.
7. Seluruh dosen IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung.
8. Kepala sekolah, seluruh guru dan staf SMP Negeri 9 Pangkalpinang yang telah banyak membantu proses penelitian.
9. Keluarga besar ku Ruhoto yang selalu mendukung dan mendoakan saya.
10. Teman-teman seperjuangan sekaligus sahabat-sahabatku.

Peneliti menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, oleh karena ini kritik dan saran yang membangun penulis demi perbaikan dan pengembangan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi semua orang. Aamiin Ya Allah.

Pangkalpinang, 12 Juli 2026

Peneliti



Febriansyah Widiyanto
1911052

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran : SK Pembimbing

Lampiran : Surat Izin Penelitian

Lampiran : Surat Balasan dari Tempat Penelitian

Lampiran : Angket tingkat *kecanduan game dan kedisiplinan ibadah shalat*

Lampiran : Kartu Bimbingan Pembimbing I Skripsi

Lampiran : Kartu Bimbingan Pembimbing II Skripsi

Lampiran : Dokumentasi Penelitian

Lampiran : Data Statistik

Lampiran : Riwayat Hidup

DAFTAR TABEL

Tabel I.1 Telaah Pustaka

Tabel I.2 Gap Penelitian

Tabel III.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Tabel III.3 Pedoman Rating Skor Angket Variabel X Kecanduan Game

Tabel III.4 Pedoman Rating Skor Angket Variabel Y Kedisiplinan Shalat

Tabel III.5 Kisi Kisi Angket Variabel X Kecanduan Game

Tabel III.6 Kisi Kisi Angket Variabel Y Kedisiplinan Shalat

Tabel III.7 Hasil Uji Validitas Data Variabel X Kecanduan Game

Tabel III.8 Hasil Uji Validitas Data Variabel Y Kedisiplinan Shalat

Tabel III.9 Hasil Uji Reabilitas Instrumen Variabel X Kecanduan Game

Tabel III.10 Hasil Uji Reabilitas Instrumen Variabel Y Kedisiplinan Shalat

Tabel IV.1 Deskripsi data pengguna aktif game online dikalangan siswa

Tabel IV.2 Total Skor Penilaian Variabel X Kecanduan Game Dan Y Kedisiplinan Shalat

Tabel IV.3 skor penilaian variabel X kecanduan game dan y kedisiplinan sholat

Tabel IV.4 Hasil uji data statistik Deskriptif

Tabel IV.5 Hasil Uji Normalitas Data

Tabel IV.6 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Tabel IV.7 Hasil Uji F

Tabel IV.8 Uji Nilai R Square Koefisien Determinasi

DAFTAR ISI

JUDUL PENELITIAN SKRIPSI	i
SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
NOTA DINAS KONSULTAN	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK PENELITIAN.....	XI
KATA PENGANTAR.....	X
DAFTAR TABEL.....	XI
DAFTAR LAMPIRAN.....	XII
DAFTAR ISI.....	XIII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	17
B. Rumusan Masalah.....	17
C. Tujuan Penelitian.....	23
D. Kegunaan Penelitian	23
E. HIPOTESIS	24
F. Telaah Pustaka.....	25
Telaah Pustaka	25
G. GAP penelitian Dan Analisis Keterbatasan Peneltian Terdahulu	27
H. Sistematika Penulisan	27
BAB II LANDASAN TEORI	29
A. Kecanduan.....	29
Pengertian Kecanduan	29
B. Game Online.....	31
Pengertian <i>Game Online</i>	31
C. Teori Dasar Kecanduan Game Online	33

1. Uses and Gratifications Theory	33
2. Teori Behaviorisme.....	34
3. Teori Ketergantungan Media (Media Dependency Theory) (De Fleur & Rokeach, 1975).....	34
4. Teori Hubb al-Dunya (Cinta Dunia)	35
C. Kecanduan Game Online	36
1. Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i>	36
2. Indikator Kecanduan <i>Game Online</i>	37
3. Faktor Pendukung Kecanduan <i>Game Online</i>.....	40
a. Faktor Psikologis.....	40
b. Faktor Lingkungan Sosial	42
c. Faktor Neurobiologis	43
d. Faktor Kognitif dan Perseptual	43
4. Upaya Mengatasi Dampak Kecanduan <i>Game Online</i>	44
D. Kedisiplinan	46
Pengertian Kedisiplinan	46
E. Ibadah Shalat.....	47
1. Pengertian Ibadah Shalat	47
2. Dasar Hukum Shalat.....	48
3. Syarat dan Rukun Shalat.....	48
4. Hakikat Ibadah Shalat.....	52
5. Hikmah dan Manfaat Ibadah Shalat.....	56
E. Kedisiplinan Ibadah Shalat	57
1. Pengertian Kedisiplinan Ibadah Shalat	57
2. Teori Konseptual Kedisiplinan Ibadah Shalat.....	59
3. Indikator Kedisiplinan Ibadah Shalat	61
BAB III METODE PENELITIAN	66
A. Metode penelitian.....	66
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	68
C. Populasi dan Sampel.....	69
D. Variabel dan Indikator Penelitian.....	71

E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	75
F. Uji Coba Instrumen	Error! Bookmark not defined.
1. Uji validitas.....	78
2. Reabilitas	Error! Bookmark not defined.
G. Teknik Analisis Data	79
1. Analisis Statistik Deskriptif.....	80
2. Uji Prasyarat Analisis	80
BAB IV HASIL PENELITIAN	82
A. Gambaran Umum dan Karakteristik Responden.....	82
1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	82
2. Karakteristik Responden Penelitian.....	82
B. Deskripsi Data Penelitian	83
Hasil Angket Variabel X (Kecanduan Game Online) dan Variabel Y (Kedisiplinan Ibadah Shalat)	83
C. Uji Prasyarat Analisis.....	87
D. Analisis Regresi	88
1. uji regresi linear sederhana	88
2. Uji F	89
3. Menghitung Koefisien Determinasi (R Square.....	90
E. Pembahasan.....	90
BAB V	92
A. Kesimpulan.....	92
B. Saran	93
1. Saran Praktis	93
2. Saran Akademis (Bagi Peneliti Selanjutnya)	95
DAFTAR PUSTAKA.....	96
LAMPIRAN	