

**FENOMENA PENGGUNAAN GAME DIGITAL TERHADAP SIKAP
RELIGIUS ANAK SDN 199 DI BENGKULU UTARA**

SKRIPSI



OLEH:

SITI KHAIRIYATUL AULIYA

NIM: 2223210150

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN TARBIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI
SUKARNO BENGKULU
TAHUN 2026**

**FENOMENA PENGGUNAAN GAME DIGITAL
TERHADAP SIKAP RELIGIUS ANAK SDN 199 DI
BENGKULU UTARA**

SKRIPSI

Diajukan kepada fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam
Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu Untuk Memenuhi
Sebagian Persyaratan Guru Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam Bidang
Ilmu Tarbiyah



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN TARBIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI
SUKARNO BENGKULU
TAHUN 2026**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Siti Khairiyatul Auliya

Nim : 2223210150

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **“Fenomena Penggunaan Game Digital Terhadap Sikap Religius Anak SDN 199 Bengkulu Utara”** Adalah hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini Adalah plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, Juni 2026



Siti Khairiyatul Auliya

NIM. 2223210150



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO (UINFAS) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADIRIS

Alamat: Jl. Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Bengkulu 38211
Telepon: (0736) 51276-51171-53879 Fax simli: (0736) 51171-51172

PENGESAHAN

Nama : Siti Khairiyatul Auliya
NIM : 2223210150
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jurusan : Tarbiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

**Fenomena Penggunaan Game Digital Terhadap Sikap
Religius Anak SDN 119 Di Bengkulu Utara**

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan didepan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu

Bengkulu, Juli 2026
Tim Penguji

Ketua

Prof. Dr. H. Suhirman, M. Pd

NIP. 196802191999131003

Sekretaris

Dr. Deko Rio Putra, M. Pd

NIP. 188802232022031002

Penguji I

Dr. Asniti Karni, M. Pd. Kons

NIP. 197203122000032003

Penguji II

Dr. Riskan, M. Pd

NIP. 196207021998031002

Bengkulu, Juli 2026

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris



Dr. Hj. Khairiah, M. Pd

NIP. 196805151997032004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO (UINFAS) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
Alamat: Jl. Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Bengkulu 38211
Telepon: (0736) 51276-51171-53879 Faxsimli: (0736) 51171-51172

PENGESAHAN PEMBIMBING

Pembimbing I dan Pembimbing II menyatakan proposal skripsi yang ditulis oleh:

Nama : Siti Khairiyatul Auliya
NIM : 2223210150
Jurusan Prodi : Pendidikan Agama Islam
Jurusan : Tarbiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Skripsi yang berjudul: **“Fenomena Penggunaan Game Digital Terhadap Sikap Religius Anak SDN 119 Di Bengkulu Utara”** telah dibimbing, diperiksa dan diperbaiki sesuai dengan saran Pembimbing I dan Pembimbing II. Oleh karena itu, skripsi tersebut sudah memenuhi persyaratan ujian munaqosyah skripsi.

Bengkulu, Juli 2026

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Wira Hadikusuma, M. Si
NIP. 198601012011011012

Dr. Adam Nasution, M.Pd.I
NIP. 198208102023211016



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO (UINFAS) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
Alamat: Jl. Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Bengkulu 38211
Telepon: (0736) 51276-51171-53879 Faksimili: (0736) 51171-51172

PERSETUJUAN SKRIPSI

Pembimbing I dan Pembimbing II menyatakan skripsi yang ditulis oleh:

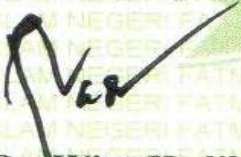
Nama : Siti Khairiyatul Auliya
NIM : 2223210150
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris
Judul skripsi : Fenomena Penggunaan Game Digital Terhadap Sikap Religius Anak SDN 119 Di Bengkulu Utara

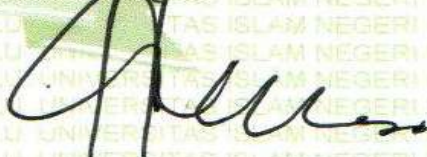
Dinyatakan telah diperiksa dan diperbaiki sesuai dengan saran Pembimbing I dan Pembimbing II. Oleh karena itu, mahasiswa tersebut dinyatakan layak untuk mengikuti Munaqosah pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN FAS Bengkulu.

Bengkulu, Juli 2026

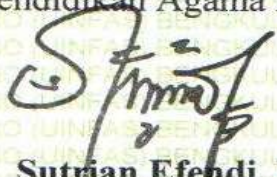
Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Wira Hadikusuma, M. Si
NIP. 198601012011011012


Dr. Adam Nasution, M.Pd.I
NIP. 198208102023211016

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Agama Islam


Sutriani Efendi, M.Pd
NIP. 198910292023211022



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO (UINFAS) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
Alamat: Jl. Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Bengkulu 38211
Telepon: (0736) 51276-51171-53879 Faksimili: (0736) 51171-51172

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi sdr/i Siti Khairiyatul Auliya
NIM : 2223210150

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris
UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu
Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdr/i:

Nama : Siti Khairiyatul Auliya
Nim : 2223210150
Judul : Fenomena Penggunaan Game Digital Terhadap Sikap Religius Anak SDN 119 Di Bengkulu Utara

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqosah skripsi guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Agama Islam. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Bengkulu, Juli 2026

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Wira Hadikusuma, M. Si
NIP. 198601012011011012

Dr. Adam Nasution, M.Pd.I
NIP. 198208102023211016

MOTTO

وَالَّذِينَ جَاهَدُوا فِينَا لَنَهْدِيَنَّهُمْ سُبُلَنَا

“Dan orang-orang yang bersungguh-sungguh di jalan kami, pasti kami

tunjukkan kepada mereka jalan-jalan kami”

(Qs. Al-Ankabut: 69)

“Tetap kuat dan percaya bahwa setiap kesulitan pasti ada jalan keluarnya”

(Bunga Citra Lestari)

“Aku membahayakan nyawa ibu untuk lahir ke dunia, jadi tidak mungkin aku tidak ada artinya, dan aku membuat ayahku berkerja setiap hari

hingga lelah, jadi aku pastikan lelahnya tidak sia-sia”

(penulis)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobil'alamin

Dengan senantiasa memuji Allah SWT dan Sujud syukur ku persembahkan kepadamu tuhan yang maha agung nan maha kuasa dan maha adil dan maha penyayang yang telah membekaliku dengan ilmu dan senantiasa selalu berpikir untuk menjadi manusia yang senantiasa bersyukur atas senantiasa ahirnya proposal sederhana ini menjadi suatu langkah awal untuk meraih cita-citaku.

Ku persembahkan proposal ini kepada orang-orang yang ku sayangi dan ku kasihi:

1. Bapak dan Ibu Yang tersayang, yakni Bapak Ali As'ad dan Ibu Tini, dua permata hati yang dititipkan Tuhan untuk membantuku mengarungi deras arus kehidupan. Terasa sulit hidup ini tanpa kehadiranmu. Selalu ku rayu Tuhan agar diberikannya kalian berdua umur yang panjang. 22 Tahun aku dididik dan dibina, selalu kuberharap agar ketulusan itu dihadiahi sepotong Surga oleh Tuhan yang Maha Pemurah. Hari ini, kuhadiahkan gelar S.Pd ini sebagai bentuk bakti syukurku. Bujuklah Tuhan agar Ia memberikan ketegaran di dalam relung jiwaku, agar tiap tetes darah kalian yang mengalir berdenyut di nadi ini dapat menghadiahi kalian berdua kesuksesan dan kemudahan hidup, untuk menjalani sisa waktu yang ditakdirkan untuk kita bertiga, sebelum kembali menghadap-Nya dengan hati yang penuh bahagia.

2. Keluarga. penulis anak pertama dari tiga bersaudara, kepada Adek Lulu Tsania Al-Anjani dan Ahmad Badruddin terima kasih karena telah menjadi salah satu alasan terbesarku untuk terus berjuang dan tidak menyerah. Dalam setiap proses lelah, ragu, dan hampir putus asa, aku selalu ingat bahwa aku ingin menjadi contoh yang baik untukmu. Aku ingin menunjukkan bahwa dengan usaha, doa, dan ketekunan, kita bisa meraih apa yang kita cita-citakan. Semoga apa yang aku capai hari ini kelak bisa menjadi jalan yang lebih mudah untukmu meraih impianmu sendiri. Dan trimakasih kepada Keluarga besar penulis baik dari bapak maupun dari Ibu yang selalu turut mendoakan, mensupport atas kelancaran dan keberhasilan penulis selama menyelesaikan tugas akhir ini penulis haturkan banyak terima kasih.
3. Guru- Guru, Kepada seluruh guru-guru penulis, terima kasih banyak sudah memberikan ilmu-ilmu kalian. Sehingga saya sampai dititik telah menyelesaikan tugas akhir sarjana. Kepada seluruh guru saya, semoga Allah selalu melimpahkan nikmat-Nya kepada kalian semua. Saya mohon ridhonya agar ilmu yang telah kalian berikan dapat menjadi ilmu yang bermanfaat. Terakhir semoga kalian semua selalu dalam lindungan-Nya.
4. Teman- Teman, Seluruh teman-teman penulis mulai dari teman sekamar, teman-teman yang berjauhan sama-sama berjuang juga diperantauan sana,serta teman-teman PAI

Angkatan 2022 terima kasih telah memberi warna dikehidupan penulis. Terima kasih telah memperlihatkan dukungannya terkhusus saat penulis menyelesaikan tugas akhir ini. Kepada teman kandung penulis, terkhusus Susilawati dan Maudi Yolanda Prastia terima kasih telah kebersamaian dalam berjuang bersama menjalani skripsian yang tidak mudah ini. Kepada Susilawati dan Maudi Yolanda Prastia terima kasih telah menjadi teman rasa saudara penulis yang selalu ada disaat suka maupun duka, terima kasih karena selalu menginspirasi, membantu, memotivasi dan saling mendoakan hingga saat ini dan semoga kita bisa wisuda bareng, Aamiin.

5. Pembimbing I Dr. Wira Hadikusuma, M. Si dan Pembimbing II Dr. Adam Nasution, M. Pd. Terimakasih tak terhingga untuk pembimbing penulis, yang mana mengarahkan, membantu, dan mensupport penulis untuk menyelesaikan skripsi, terimakasih telah meluangkan waktu untuk tetap sabar membimbing penulis. Semoga kebaikan serta ilmu yang di berikan dibalas oleh Allah SWT.
6. Semua Pihak, Terima kasih kepada semua orang yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu yang telah banyak memberikan dukungan, doa ,dan membantu memberikan pemikiran demi kelancaran dan keberhasilan penyusunan skripsi ini.

7. Karya ini penulis persembahkan secara khusus untuk lagu-lagu yang selalu setia menemani setiap proses perjuangan dalam menyelesaikan skripsi ini. Teruntuk alunan lagu-lagu Denny Caknan dan La Tasya, yang tanpa lelah hadir di setiap waktu saat penulis merasa lelah, jenuh, bahkan hampir menyerah. Melalui lirik yang sederhana namun penuh makna, serta irama yang menghangatkan suasana, lagu-lagu tersebut mampu menjadi teman setia yang menghibur, menenangkan hati, dan perlahan menghapus penat yang dirasakan. Di balik setiap halaman yang tersusun, ada nada-nada yang turut mengiringi, ada semangat yang kembali tumbuh karena musik yang menguatkan. Terima kasih telah menjadi penguat di saat pikiran terasa buntu, dan menjadi pengingat bahwa setiap proses, seberat apa pun, tetap bisa dijalani dengan sedikit senyuman. Semoga setiap karya yang tercipta, sekecil apa pun perannya, selalu membawa dampak besar bagi siapa pun yang merasakannya, sebagaimana lagu-lagu ini telah memberi warna dalam perjalanan penulis menyelesaikan skripsi ini.
8. Teruntuk calon masadepanku yang selalu aku harapkan. Terimakasih telah menjadi penyemangat terbesarku dalam menyelesaikan perjuangan ini.
9. Terakhir, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri. Teruntuk Siti Khairiyatul Auliya, anak perempuan pertama dan harapan orang tuanya. Terima kasih telah hadir di dunia ini, telah bertahan sejauh ini, dan terus berjalan

melewati segala tantangan semesta hadirkan. Terimakasih karena telah bertahan sejauh ini. Terima kasih karena tidak menyerah ketika jalan di depan terasa gelap, ketika keraguan datang silih berganti, dan ketika langkah terasa berat untuk di teruskan. Terimakasih karena tetap memilih untuk melanjutkan, walau seringkali tidak tahu pasti kemana arah ini akan membawa. Terima kasih karena telah menjadi teman paling setia bagi diri sendiri, hadir dalam sunyi, dalam lelah, dalam diam yang penuh tanya. Terima kasih karena sudah mempercayai proses, meski hasil belum sesuai harapan. Meski harus menghadapi kegagalan, kebingungan, bahkan perasaan ingin menyerah. Terima kasih karena tetap jujur pada rasa takut, namun tidak membiarkan rasa takut itu membatasi langkah, karena keberanian bukanlah ketiadaan rasa takut, melainkan keinginan untuk tetap bergerak meski takut masih melekat erat, dan paling penting, terima kasih karena sudah berani memilih, memilih untuk mencoba, memilih untuk belajar, dan memilih untuk menyelesaikan apa yang telah kamu mulai.

10. Almamaterku Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UINFAS) Bengkulu.

ABSTRAK

***Siti Khairiyatul Auliya, Nim: 2223210150, Judul Skripsi
“Fenomena Penggunaan Game Digital Terhadap Sikap
Religius Anak SDN 199 di Bengkulu Utara” Program Studi
Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiah dan Tadris,
Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu,
Pembimbing 1. Dr Wira Hadikusuma, M. Si, Pembimbing 2. Dr.
Adam Nasution, M. Pd***

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh maraknya penggunaan game digital di kalangan anak sekolah dasar yang berpotensi memengaruhi sikap religius mereka. Kemajuan teknologi telah memudahkan anak dalam mengakses berbagai jenis game digital, seperti Free Fire dan Roblox, yang menjadi salah satu aktivitas favorit mereka. Di sisi lain, penggunaan game digital yang berlebihan dikhawatirkan dapat mengurangi perhatian anak terhadap pelaksanaan ibadah dan pembiasaan nilai-nilai religius dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan fenomena penggunaan game digital serta mendeskripsikan sikap religius anak SDN 199 Bengkulu Utara dalam kaitannya dengan penggunaan game digital. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana fenomena penggunaan game digital pada anak SDN 199 Bengkulu Utara dan bagaimana sikap religius anak dalam penggunaan game digital tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian fenomenologi. Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas 4 dan 5 yang berjumlah 5 siswa serta 2 walikelas/guru SDN 199 Bengkulu Utara. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa fenomena penggunaan game digital pada siswa SDN 199 Bengkulu Utara ditandai dengan tingginya intensitas bermain game, terutama game Free Fire, Mobile Legends, dan Roblox. Sebagian besar siswa memainkan game

sebagai sarana hiburan, mengisi waktu luang, dan berinteraksi dengan teman sebaya. Penggunaan game digital memberikan dampak positif berupa meningkatnya kemampuan berpikir strategis, kerja sama, dan keterampilan penggunaan teknologi. Namun, penggunaan game yang berlebihan juga menimbulkan dampak negatif terhadap sikap religius siswa, seperti menunda pelaksanaan salat, berkurangnya minat mengaji, kurang fokus dalam kegiatan keagamaan, serta menurunnya kedisiplinan dalam menjalankan ibadah. Meskipun demikian, terdapat beberapa siswa yang mampu mengatur waktu bermain sehingga tetap dapat menjalankan kewajiban agama dengan baik. Oleh karena itu, peran orang tua dan guru sangat penting dalam memberikan pengawasan, pendampingan, serta pembinaan agar anak mampu memanfaatkan game digital secara bijaksana tanpa mengabaikan nilai-nilai religius.

Kata Kunci: Fenomena, Game Digital, Sikap Religius, Anak Sekolah Dasar.



ABSTRACT

Siti Khairiyatul Auliya. Student ID: 2223210150. Thesis Title: "The Phenomenon of Digital Game Usage and Its Impact on the Religious Attitudes of Students at SDN 199 North Bengkulu." Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Tadris, Fatmawati Sukarno State Islamic University of Bengkulu. Supervisor I: Dr. Wira Hadikusuma, M.Si. Supervisor II: Dr. Adam Nasution, M.Pd.

This research was motivated by the increasing use of digital games among elementary school children, which has the potential to influence their religious attitudes. Technological advancements have made it easier for children to access various digital games, such as Free Fire and Roblox, which have become some of their favorite activities. On the other hand, excessive use of digital games is feared to reduce children's attention to worship practices and the habituation of religious values in their daily lives. This study aimed to describe the phenomenon of digital game use and to analyze the religious attitudes of students at SDN 199 Bengkulu Utara in relation to the use of digital games. The research questions of this study were: How is the phenomenon of digital game use among students of SDN 199 Bengkulu Utara? and How are the students' religious attitudes in relation to the use of digital games? This study employed a qualitative approach with a phenomenological research design. The research subjects consisted of five fourth- and fifth-grade students and two homeroom teachers of SDN 199 Bengkulu Utara. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The data were analyzed through the stages of data reduction, data display, and conclusion drawing. Data validity was ensured through source triangulation and technique triangulation. The results of the study showed that the phenomenon of digital game use among students of SDN 199 Bengkulu Utara was characterized by a high intensity of playing games, particularly Free Fire, Mobile Legends, and Roblox. Most students played digital games as a means of entertainment, spending their leisure time, and interacting with their peers. The use of digital games had positive impacts, including improving

strategic thinking skills, teamwork, and technological literacy. However, excessive gaming also had negative impacts on students' religious attitudes, such as delaying prayer, decreasing interest in reciting the Qur'an, reducing focus on religious activities, and lowering discipline in carrying out religious obligations. Nevertheless, some students were able to manage their gaming time effectively while still fulfilling their religious duties properly. Therefore, the role of parents and teachers is essential in providing supervision, guidance, and support so that children can use digital games wisely without neglecting religious values.

Keywords: *Phenomenon, Digital Games, Religious Attitudes, Elementary School Children.*



KATA PENGANTAR

Alhamdhulillah puji syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat, hidayah, dan karunianyalah sehingga dapat menyelesaikan penelitian skripsi yang berjudul **“Fenomena Penggunaan *Game* Digital Terhadap Sikap Religius Anak Sdn 199 Di Bengkulu Utara”** tepat pada waktunya.

Sholawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada tauladan kita Nabi Muhammad SAW, keluarga dan sahabat-Nya yang telah menunjukkan kepada kita jalan yang lurus berupa ajaran agama Islam yang sempurna dan menjadi anugrah serta rahmat bagi alam semesta. Penyusunan skripsi ini guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S.Pd) pada program studi Pendidikan Agama Islam (PAI) fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu (UINFAS Bengkulu). Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. KH. Khairudin, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah memfasilitasi penulis dalam menimba ilmu pengetahuan di UINFAS Bengkulu.

2. Ibu Dr. Hj. Khairiyah, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati sukarno Bengkulu.
3. Bapak Sutrian Efendi, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah memberikan bimbingan serta arahan kepada penulis.
4. Bapak Wira Hadikusuma, M.Si selaku pembimbing I yang telah membimbing dengan penuh keikhlasan, dan senantiasa sabar dalam membantu, memberi semangat, motivasi, serta masukan dan arahnya kepada penulis selama proses penulisan skripsi ini.
5. Bapak Dr. Adam Nasution, M.Pd selaku pembimbing II yang telah membimbing dengan penuh keikhlasan, dan senantiasa sabar dalam membantu, memberi semangat, motivasi, serta masukan dan arahnya kepada penulis selama proses penulisan skripsi ini.
6. Bapak Sutrian Efendi, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah mengarahkan dan membimbing penulis dalam proses penulisan.
7. Bapak/Ibu dosen dan Staf Prodi PAI yang telah banyak membantu dan memberikan ilmu pengetahuan selama proses penyusunan skripsi.
8. Bapak Jasmani, M.Pd selaku kepala sekolah SDN 199 Bengkulu Utara yang telah memberikan izin penulis untuk

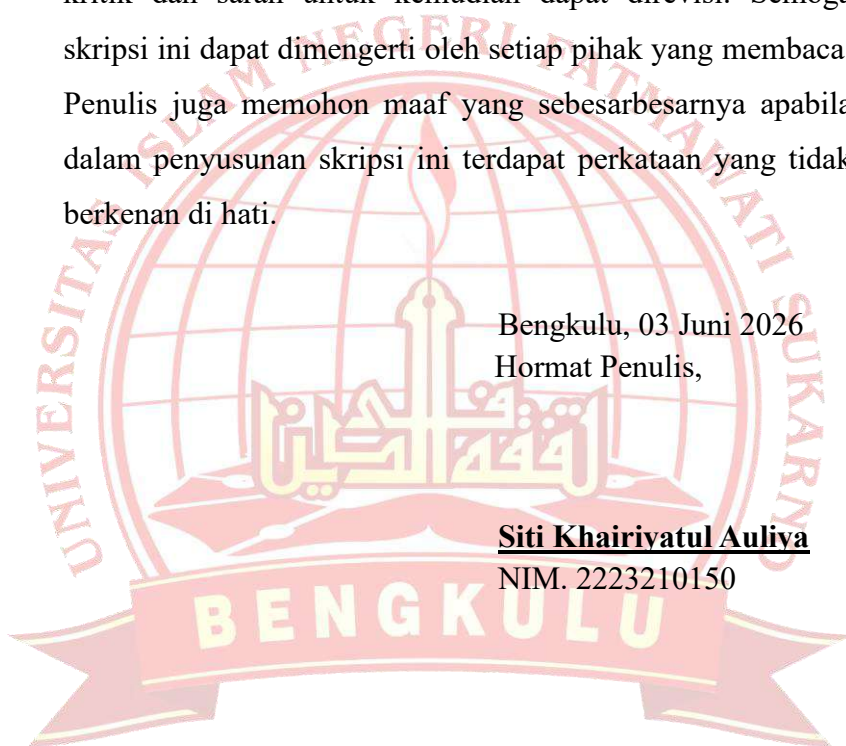
penelitian di instansi tersebut. Dan Bapak/Ibu Guru yang telah banyak membantu selama dalam proses penelitian ini. Selain itu penulis menyadari bahwa pada penyusunan skripsi ini dapat ditemukan banyak sekali kekurangan serta jauh dari kesempurnaan. Oleh sebab itu, penulis benar-benar menanti kritik dan saran untuk kemudian dapat direvisi. Semoga skripsi ini dapat dimengerti oleh setiap pihak yang membaca. Penulis juga memohon maaf yang sebesar-besarnya apabila dalam penyusunan skripsi ini terdapat perkataan yang tidak berkenan di hati.

Bengkulu, 03 Juni 2026

Hormat Penulis,

Siti Khairivatul Auliya

NIM. 2223210150



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN PENGUJI	iii
PENGESAHAN PEMBIMBING	iv
PERSETUJUAN SKRIPSI	v
NOTA PEMBIMBING	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xv
KATA PENGANTAR	xvii
DAFTAR ISI	xxiii
DAFTAR TABEL	xxiv
DAFTAR GAMBAR	xxv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Kegunaan Penelitian.....	9
E. Definisi Istilah	11
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	14
A. Deskripsi Teori Dasar	14
1. Definisi Fenomena	14
2. <i>Game Digital</i>	17
a. Pengertian <i>Game Digital</i>	17
b. Dampak <i>Game Digital</i>	18
3. Sikap Religius Anak.....	26
a. Pengertian Sikap Religius	26
b. Nilai-Nilai Sikap Religius	28
c. Indikator Sikap Religius.....	34
d. Macam-Macam Sikap Religius	36
e. Bentuk dan Pembinaan Sikap Religius	39

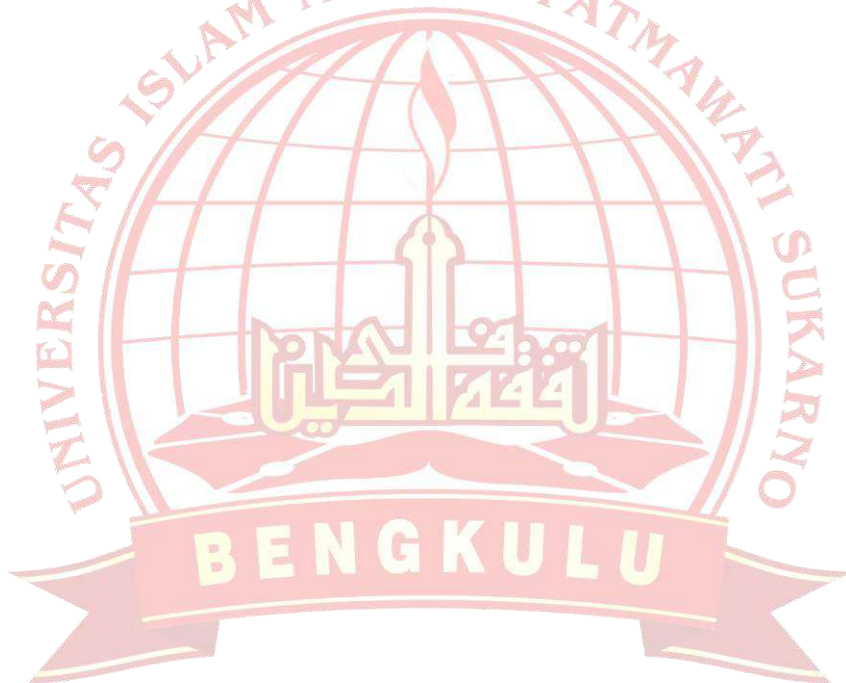
B. Hasil Penelitian Yang Relevan	44
C. Kerangka Berfikir.....	49
BAB III. METODE PENELITIAN	52
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	52
B. Kehadiran Penelitian	53
C. Lokasi Penelitian.....	53
D. Sumber Data.....	54
E. Prosedur Pengumpulan Data	55
F. Analisis Data	57
G. Pengecekan Keabsahan Data.....	59
1. Kredibilitas.....	59
2. Transferabilitas.....	60
3. Dependabilitas.....	60
4. Konfirmabilitas	60
H. Tahap-Tahap Penelitian	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DDAN PEMBAHASAN.....	63
A. Hasil Penelitian.....	63
1. Gambaran Umum Latar Penelitian.....	63
2. Paparan Data Penelitian	70
a. Fenomena penggunaan <i>game</i> digital pada anak SDN 199 Bengkulu Utara.....	70
b. Sikap religius terhadap penggunaan <i>game</i> digital pada anak SDN 199 Bengkulu Utara	86
3. Temuan penelitian	109
a. Iman	110
b. Ibadah	114
c. Akhlak	118
B. Pembahasan Penelitian	123
1. Fenomena penggunaan <i>game</i> digital pada anak SDN 199 Bengkulu Utara	123
2. Sikap religius terhadap penggunaan <i>game</i> digital pada anak SDN 199 Bengkulu Utara	130

BAB V PENUTUP.....	136
A. Kesimpulan	136
B. Saran	137
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Hasil Penelitian Relevan	47
Tabel 4.1 Profil Sekolah.....	64
Tabel 4.2 Sarana dan Prasarana	66
Tabel 4.3 Jadwal Kegiatan Shalat Duha	67
Tabel 4.4 Keadaan Guru Kepala Sekolah dan Pendidik	68
Tabel 4.5 Daftar Jumlah Siswa	70



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir.....	51
Gambar 3.1 Model Analisis Data Interaktif Miles dan Huberman	59

