

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital pada era modern saat ini telah membawa perubahan yang besar dalam kehidupan masyarakat, termasuk anak-anak usia sekolah dasar. Salah satu bentuk teknologi yang sangat digemari anak-anak adalah game digital. Game digital hadir dalam berbagai bentuk, mulai dari game online, mobile game, hingga game konsol, yang dapat dimainkan dengan mudah melalui smartphone, tablet, maupun komputer. Keberadaan game digital menawarkan hiburan instan, interaktif, serta mampu memberikan pengalaman menyenangkan, sehingga tidak mengherankan bila anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game dibandingkan melakukan aktivitas lainnya.

Saat ini terdapat berbagai jenis game digital yang sangat populer di kalangan anak sekolah dasar, seperti Free Fire, Roblox, Mobile Legends: Bang Bang, Minecraft, dan PUBG Mobile. Game-game tersebut menawarkan berbagai fitur menarik, seperti tantangan permainan, interaksi dengan pemain lain, serta tampilan grafis yang menarik sehingga mampu membuat anak menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain. Di SDN 199 Bengkulu Utara, berdasarkan

observasi awal, sebagian siswa mengaku sering memainkan game-game tersebut pada waktu luang, setelah pulang sekolah, bahkan pada malam hari. Ketertarikan yang tinggi terhadap game digital ini menyebabkan sebagian anak lebih fokus pada aktivitas bermain dibandingkan kegiatan lain yang lebih bermanfaat, termasuk belajar dan melaksanakan aktivitas keagamaan.

Fenomena meningkatnya penggunaan game seperti Free Fire dan Roblox menunjukkan bahwa perkembangan teknologi telah mengubah pola hiburan anak-anak. Jika dahulu anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain permainan tradisional atau mengikuti kegiatan keagamaan di lingkungan sekitar, kini sebagian besar waktu luang mereka dihabiskan dengan bermain game melalui smartphone. Kondisi ini menjadi tantangan tersendiri bagi orang tua dan guru dalam membentuk sikap religius anak. Apabila penggunaan game tidak dibatasi dan diawasi dengan baik, maka dikhawatirkan dapat memengaruhi kedisiplinan anak dalam menjalankan ibadah, seperti shalat tepat waktu, mengaji, berdoa, dan mengikuti kegiatan keagamaan lainnya.

Fenomena penggunaan game digital ini semakin terlihat nyata di berbagai daerah, termasuk di Bengkulu Utara. Anak-anak sekolah dasar di wilayah ini tidak luput dari arus globalisasi digital yang terus berkembang pesat. Di sisi lain, masa sekolah dasar merupakan fase penting dalam

pembentukan kepribadian, karakter, serta sikap religius anak. Pada usia ini, anak-anak seharusnya diperkenalkan dengan nilai-nilai keagamaan dan dilatih untuk melaksanakan ibadah dengan konsisten. Namun, kehadiran game digital sering kali membuat anak lebih fokus pada kesenangan instan daripada kewajiban spiritual (Collins et al., 2021).

Sikap religius anak sekolah dasar dapat dilihat dari kebiasaan mereka dalam menjalankan ibadah, seperti shalat, mengaji, berdoa, serta berperilaku sopan santun dalam kehidupan sehari-hari. Sikap religius ini sangat penting karena menjadi pondasi utama dalam membentuk akhlak mulia sejak dini. Namun dalam kenyataannya, banyak anak yang lebih memilih bermain game digital daripada melaksanakan kegiatan religius. Misalnya, ada anak yang menunda shalat, merasa malas mengaji, atau bahkan menunjukkan penurunan minat dalam mengikuti pembelajaran agama baik di sekolah maupun di madrasah.

Kondisi ini sesuai dengan temuan penelitian (Fitriana, 2020), yang menjelaskan bahwa anak-anak yang kecanduan game online mengalami penurunan minat dalam belajar agama maupun melaksanakan ibadah. Hal serupa juga ditemukan oleh (Hasanah, 2022), yang menegaskan bahwa fenomena malas mengaji di era digital banyak disebabkan oleh ketertarikan anak terhadap game atau hiburan digital lainnya. Artinya, penggunaan game digital berlebihan dapat

menggeser prioritas anak dari aktivitas religius menuju hiburan duniawi.

Al-Qur'an sendiri telah menegaskan pentingnya menjaga konsistensi ibadah meskipun menghadapi berbagai kesibukan duniawi. Dalam Q.S. An-Nur ayat 37 Allah berfirman tentang orang-orang yang tidak terlalaikan oleh perdagangan maupun jual beli dari mengingat Allah, mendirikan shalat, dan menunaikan zakat. Adapun Q. S. An-Nur ayat 37:

رِجَالٌ لَا تُلْهِيهِمْ تِجَارَةٌ وَلَا بَيْعٌ عَنْ ذِكْرِ اللَّهِ وَإِقَامِ الصَّلَاةِ وَإِيتَاءِ الزَّكَاةِ يَخَافُونَ يَوْمًا تَتَقَلَّبُ فِيهِ الْقُلُوبُ وَالْأَبْصَارُ (٣٧)

Artinya: “Laki-laki yang tidak dilalaikan oleh perniagaan dan tidak pula oleh jual beli dari mengingat Allah, melaksanakan shalat, dan menunaikan zakat. Mereka takut kepada suatu hari ketika hati dan penglihatan menjadi goncang”. (Al-Qur'an dan Terjemah Kemenag, 2010, h. 495)

Ayat ini dapat dimaknai sebagai peringatan bagi umat Islam, termasuk anak-anak, agar tidak membiarkan aktivitas duniawi seperti game digital melalaikan mereka dari kewajiban religius. Sikap Religius adalah suatu kondisi psikologis dan perilaku yang secara sadar terbentuk dalam diri individu sebagai hasil dari internalisasi nilai-nilai, doktrin, dan keyakinan spiritual yang diyakininya. Sikap ini

berfungsi sebagai orientasi moral, landasan etika, dan sistem pedoman yang mengarahkan seluruh aspek kehidupan seseorang, mulai dari cara berpikir, bertindak, hingga berinteraksi dengan lingkungan sosial dan alam semesta. Secara hakiki, seseorang yang memiliki sikap religius yang matang tidak hanya taat dalam urusan vertikal (hubungan dengan Tuhan), tetapi juga menunjukkan kesalehan sosial (hubungan dengan sesama manusia dan lingkungan), karena mereka menyadari bahwa setiap tindakan mereka berada dalam kerangka pandangan ketuhanan. Sikap ini bersifat dinamis, artinya ia terus berkembang seiring dengan pengalaman hidup dan pendalaman ajaran agama.

Di sisi lain, penggunaan game digital tidak selalu memberikan dampak negatif. Apabila digunakan secara bijak dan dalam pengawasan yang tepat, game digital dapat memberikan manfaat bagi perkembangan anak. Beberapa dampak positif yang dapat diperoleh antara lain meningkatkan kemampuan berpikir strategis, melatih konsentrasi, mengembangkan kemampuan bekerja sama dalam tim, memperluas pergaulan sosial, serta meningkatkan keterampilan teknologi digital yang diperlukan pada era modern. Selain itu, beberapa jenis game edukatif juga dapat membantu anak memahami materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan.

Selain faktor game digital itu sendiri, lemahnya pengawasan dan pendampingan dari orang tua juga menjadi penyebab menurunnya sikap religius anak. Banyak orang tua yang membiarkan anak-anak mereka bermain game tanpa batasan waktu yang jelas. Hal ini diperparah dengan minimnya pembiasaan nilai religius di rumah, seperti shalat berjamaah atau mengaji bersama. Akibatnya, anak-anak lebih terikat pada dunia digital dibandingkan dengan pembiasaan religius yang seharusnya ditanamkan sejak dini.

Di sisi lain, guru dan lembaga pendidikan juga memiliki peran penting dalam mengarahkan anak agar tetap menjaga keseimbangan antara hiburan digital dan kewajiban spiritual. Namun, metode pembelajaran agama yang konvensional sering kali dianggap membosankan oleh anak-anak generasi digital. Tantangan ini mengharuskan lembaga pendidikan agama seperti madrasah, TPA, maupun sekolah dasar Islam untuk melakukan inovasi pembelajaran dengan pendekatan yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan zaman (Rini Astuti, 2021).

Fenomena penggunaan game digital terhadap sikap religius anak SDN 199 di Bengkulu Utara menjadi semakin menarik untuk diteliti karena kondisi sosial budaya masyarakat setempat yang masih religius. Sebagian besar masyarakat Bengkulu Utara menjunjung tinggi nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Namun, perkembangan

teknologi digital yang begitu pesat mulai memperlihatkan adanya pergeseran nilai pada generasi muda, termasuk anak-anak usia sekolah dasar.

Jika fenomena ini tidak segera ditangani, maka dikhawatirkan anak-anak akan tumbuh dengan sikap religius yang semakin lemah. Mereka mungkin tetap mengenal agama secara formal, tetapi kurang menghayatinya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini tentu akan berdampak pada pembentukan karakter bangsa di masa depan. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki urgensi yang tinggi dalam rangka memahami fenomena penggunaan game digital secara lebih mendalam.

Penelitian dengan fokus ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai bagaimana game digital memengaruhi sikap religius anak SD, apa saja faktor yang memperkuat atau melemahkan religiusitas mereka, serta bagaimana peran keluarga, guru, dan masyarakat dalam menyikapi fenomena tersebut. Dengan pemahaman ini, diharapkan dapat ditemukan strategi yang tepat untuk membimbing anak agar bijak menggunakan game digital tanpa mengabaikan kewajiban religius.

Lebih jauh, penelitian ini juga penting untuk memberikan kontribusi bagi pengembangan teori pendidikan agama Islam di era digital. Hasil penelitian diharapkan dapat memperkaya khazanah keilmuan tentang pendidikan agama anak dalam konteks tantangan globalisasi teknologi. Selain

itu, penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan masukan praktis bagi guru, orang tua, dan masyarakat dalam membina anak-anak agar tetap memiliki sikap religius yang kuat meskipun hidup di tengah gempuran digitalisasi.

Berdasarkan observasi awal, banyak anak yang lebih fokus bermain game daripada melaksanakan ibadah atau mengikuti kegiatan keagamaan seperti mengaji dan shalat berjamaah. Fenomena ini menarik untuk diteliti karena mencerminkan tantangan pendidikan agama Islam di era digital, khususnya dalam membina generasi muda agar tidak tergerus oleh arus modernisasi teknologi. Selain itu, penelitian ini juga berangkat dari kepedulian peneliti terhadap pentingnya menjaga keseimbangan antara perkembangan teknologi dengan pembentukan sikap religius anak. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan pemahaman mendalam tentang pengaruh game digital terhadap sikap religius anak SDN 199 di Bengkulu Utara serta menjadi dasar bagi upaya pembinaan karakter religius di lingkungan keluarga dan sekolah.

Peneliti tertarik mengambil penelitian dengan judul **"Fenomena Penggunaan *Game* Digital Terhadap Sikap Religius Anak SDN 199 Di Bengkulu Utara"** karena fenomena penggunaan *game* digital di kalangan anak sekolah dasar menunjukkan gejala yang signifikan terhadap perubahan perilaku religius. Anak-anak yang seharusnya

berada pada tahap pembentukan karakter spiritual justru lebih tertarik pada hiburan digital yang bersifat instan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana fenomena penggunaan *game* digital pada anak SDN 199 di Bengkulu Utara?
2. Bagaimana sikap religius terhadap penggunaan *game* digital pada anak SDN 199 di Bengkulu Utara?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan fenomena penggunaan *game* digital pada anak SDN 199 di Bengkulu Utara
2. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis sikap religius terhadap penggunaan *game* digital pada anak SDN 199 di Bengkulu Utara.

D. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini nanti diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

1. Secara Teoritis.

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah ilmu pengetahuan dalam bidang Pendidikan Agama Islam, khususnya yang berkaitan dengan keterkaitan antara perkembangan teknologi digital

dengan sikap religius anak sekolah dasar. Penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pendidikan Islam serta teori perkembangan anak di era digital, sehingga mampu memperluas pemahaman akademik mengenai tantangan pembinaan religiusitas anak di tengah arus globalisasi teknologi. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan bagi peneliti selanjutnya untuk mengkaji fenomena serupa melalui pendekatan yang lebih mendalam, sehingga tercipta kesinambungan keilmuan yang relevan dengan kebutuhan zaman.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru:

Memberikan gambaran mengenai strategi yang tepat dalam mendidik anak agar tetap religius meskipun menghadapi derasnya arus digitalisasi, serta mendorong kreativitas guru dalam menyusun metode pembelajaran agama yang menarik bagi generasi digital.

b. Bagi Orang Tua:

Memberikan wawasan tentang pentingnya pendampingan dan pengawasan anak dalam menggunakan game digital, sekaligus membimbing anak agar mampu menyeimbangkan hiburan dengan kewajiban ibadah.

c. Bagi Sekolah dan Madrasah:

Memberikan masukan dalam merancang program pembelajaran agama maupun kegiatan ekstrakurikuler yang relevan dengan kondisi zaman, agar anak tetap terbina religiusitasnya di tengah perkembangan teknologi.

d. Bagi Masyarakat:

Memberikan pemahaman tentang dampak game digital terhadap kehidupan religius anak, sehingga menumbuhkan kesadaran kolektif untuk menjaga nilai-nilai religius dalam lingkungan sosial.

e. Bagi Peneliti:

Menjadi pengalaman berharga dalam mengkaji fenomena sosial keagamaan di era digital serta memperkuat pemahaman metodologis dalam penelitian kualitatif fenomenologis.

E. Definisi Istilah

1. Fenomena

Secara etimologis, fenomena berasal dari bahasa Yunani *phainomenon* yang berarti sesuatu yang tampak atau dapat diamati. Dalam ilmu sosial, fenomena merujuk pada gejala, peristiwa, atau kenyataan yang terjadi dalam kehidupan masyarakat dan dapat diteliti secara ilmiah. Fenomena bisa berupa perilaku, kebiasaan, atau peristiwa sosial yang menarik perhatian

peneliti untuk dikaji lebih dalam. Dengan demikian, dalam konteks penelitian ini, fenomena berarti gejala nyata yang terjadi pada anak-anak sekolah dasar terkait penggunaan game digital dan pengaruhnya terhadap sikap religius mereka.

2. Fenomena Penggunaan Game Digital

Fenomena penggunaan game digital adalah gejala sosial yang berkaitan dengan aktivitas anak-anak dalam memainkan permainan berbasis teknologi digital, baik online maupun offline. Game digital dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti smartphone, tablet, komputer, maupun konsol. Bagi anak-anak, game digital menjadi sarana hiburan sekaligus aktivitas yang menyita banyak waktu. Fenomena ini bukan hanya sekadar aktivitas bermain, tetapi juga mencerminkan gaya hidup baru generasi muda yang lebih dekat dengan teknologi. Dalam konteks penelitian ini, fenomena penggunaan game digital mengacu pada kebiasaan dan intensitas anak-anak SDN 199 di Bengkulu Utara dalam menggunakan game digital serta dampaknya terhadap kehidupan religius mereka.

3. Sikap Religius

Sikap religius adalah kondisi internal seseorang yang tercermin dalam perilaku sehari-hari berdasarkan ajaran agama yang dianutnya. Dalam Islam, sikap

religius mencakup aspek keimanan, ibadah, dan akhlak. Pada anak usia sekolah dasar, sikap religius dapat dilihat dari keteraturan dalam melaksanakan ibadah shalat, semangat membaca Al-Qur'an, kebiasaan berdoa, serta perilaku yang menunjukkan akhlak mulia seperti sopan santun, jujur, disiplin, tolong-menolong, dan menghormati orang lain. Sikap religius tidak hanya sebatas pada praktik ritual, tetapi juga bagaimana nilai-nilai keagamaan diinternalisasi dan diwujudkan dalam tindakan nyata sehari-hari.

4. Anak SD di Bengkulu Utara

Anak SDN 199 di Bengkulu Utara adalah peserta didik pada jenjang sekolah dasar dengan rentang usia sekitar 7–12 tahun yang tinggal dan menempuh pendidikan di wilayah Kabupaten Bengkulu Utara. Mereka berada pada fase perkembangan kognitif dan afektif yang sangat penting, di mana proses pembentukan karakter, moral, dan religiusitas berlangsung secara intensif. Lingkungan sosial Bengkulu Utara yang mayoritas beragama Islam memiliki pengaruh besar dalam membentuk sikap religius anak. Namun, seiring dengan perkembangan teknologi, anak-anak di daerah ini juga terpapar fenomena game digital yang dapat berdampak pada keseimbangan antara aktivitas hiburan dan pembinaan religiusitas.