

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori Dasar

1) Definisi Fenomena.

Secara etimologis, istilah fenomena berasal dari bahasa Yunani *phainomenon* yang berarti sesuatu yang tampak atau apa yang menampakkan diri. Dalam kajian ilmu sosial, fenomena dipahami sebagai gejala yang dapat diamati, ditangkap oleh pancaindra, dan memiliki makna tertentu dalam kehidupan masyarakat. Fenomena bukan hanya peristiwa yang terjadi begitu saja, tetapi suatu realitas yang menarik perhatian karena memiliki nilai sosial, budaya, atau psikologis yang penting (Sugiyono, 2022).

Fenomena dapat berbentuk peristiwa alami maupun peristiwa sosial. Peristiwa alami misalnya terjadinya hujan, banjir, atau gempa bumi; sedangkan fenomena sosial misalnya perilaku masyarakat dalam menggunakan teknologi, pola interaksi sosial, maupun kebiasaan anak dalam bermain *game* digital. Dalam penelitian kualitatif, fenomena menjadi fokus utama untuk dipahami maknanya secara mendalam berdasarkan pengalaman subjektif individu yang mengalaminya (John W Cresswell, 2018).

Dalam penelitian sosial, suatu fenomena dapat dikenali melalui beberapa indikator yang menunjukkan adanya gejala atau peristiwa tertentu dalam kehidupan masyarakat. Adapun indikator fenomena antara lain:

a. Adanya gejala yang dapat diamati

Fenomena muncul dalam bentuk perilaku, kebiasaan, atau peristiwa yang dapat dilihat dan diamati secara langsung oleh peneliti maupun masyarakat. Terjadi secara nyata dalam kehidupan Masyarakat. Fenomena merupakan kondisi yang benar-benar terjadi dan dialami oleh individu atau kelompok dalam lingkungan sosial tertentu.

b. Menimbulkan perhatian atau dampak tertentu

Suatu fenomena biasanya menarik perhatian karena memberikan pengaruh terhadap kehidupan individu maupun masyarakat, baik pengaruh positif maupun negatif.

c. Terjadi secara berulang atau berkelanjutan

Fenomena umumnya tidak terjadi hanya sekali, tetapi berlangsung dalam jangka waktu tertentu sehingga menjadi bagian dari kehidupan sosial masyarakat.

d. Memiliki makna yang perlu dipahami

Fenomena mengandung pengalaman dan makna yang berbeda bagi setiap individu sehingga perlu dikaji

secara mendalam untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif.

Dalam penelitian ini, fenomena yang dimaksud adalah penggunaan game digital pada anak SDN 199 Bengkulu Utara yang ditunjukkan melalui kebiasaan bermain game, intensitas penggunaan *game*, jenis game yang dimainkan, serta dampaknya terhadap sikap religius anak, seperti pelaksanaan ibadah, kebiasaan mengaji, dan perilaku keagamaan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, fenomena adalah suatu gejala nyata yang terjadi dalam masyarakat, dapat diamati secara empiris, dan memiliki makna tertentu yang dapat diteliti untuk memahami dinamika kehidupan manusia.

1) Fenomena Keagamaan (Religius)

Fenomena keagamaan adalah segala bentuk peristiwa sosial yang berkaitan dengan keyakinan, ibadah, dan penghayatan nilai-nilai spiritual dalam kehidupan individu maupun masyarakat. Menurut (Jalaluddin, 2021), fenomena keagamaan mencerminkan sejauh mana nilai-nilai agama diinternalisasi dan diwujudkan dalam tindakan nyata. Dalam penelitian ini, fenomena keagamaan tercermin dari perilaku religius anak, seperti kedisiplinan dalam beribadah, kebiasaan mengaji, serta sopan santun dalam kehidupan sehari-hari.

2) Fenomena Sosial Keagamaan Anak di Era Digital

Anak-anak generasi digital saat ini mengalami pergeseran nilai akibat pengaruh teknologi informasi, termasuk game digital. Fenomena ini menunjukkan adanya benturan antara nilai-nilai modern yang bersifat hiburan instan dengan nilai religius yang menuntut kedisiplinan dan pengendalian diri. Menurut (Rini Astuti, 2021), paparan teknologi digital yang berlebihan dapat menyebabkan anak lebih fokus pada dunia virtual dan mengabaikan aktivitas keagamaan. Oleh karena itu, fenomena ini penting dikaji untuk memahami bagaimana nilai religius anak dapat tetap terpelihara di tengah perubahan sosial yang cepat.

2) **Game Digital**

a. **Pengertian *Game Digital*/ Online**

Game digital merupakan permainan yang didukung oleh teknologi tercanggih saat ini. Teknologi elektronika adalah teknologi yang berbasis video dan komputer/ digital elektronik. *Game* digital merupakan serangkaian sistem, dan media fisik komputer adalah suatu elemen permainan dan tidak Perangkat keras maupun perangkat lunak yang menggambarkan isi permainan. Perangkat keras maupun perangkat lunak komputer hanya material belaka yang menata permainan. Permainan digital dan

elektronik memiliki banyak bentuk dan bermunculan di beberapa platform komputer yang berbeda, termasuk komputer pribadi atau monitor TV, yang dapat dihubungkan dengan permainan konsol, seperti Soni Playstation, Nintendo (Rahmawati, 2021).

Computer *game* adalah program komputer yang menghasilkan dunia maya yang dikontrol oleh program digital. Permainan pada computer game dapat berinteraksi untuk mencapai sejumlah tujuan (goal). Sedangkan permainan video (*video game*) yaitu permainan yang berbasis komputer namun tampilannya dari perangkat berteknologi televisi (video display) sebagai piranti interaksi (Wicaksono, 2020).

b. Dampak Game Digital/ Online

Pengguna games online yang memiliki kontrol diri yang tinggi mampu mengatur penggunaan games online sehingga tidak tenggelam dalam games online, mampu menggunakan games online sesuai dengan kebutuhan serta mampu memadukan aktivitas online dengan aktivitas-aktivitas lain dalam kehidupannya. Sebaliknya, pengguna games online dengan kontrol diri yang rendah tidak mampu mengarahkan dan mengatur perilaku online-nya. Mereka tidak mampu menginterpretasi stimulus yang dihadapi, dan tidak

mampu memilih tindakan yang tepat (Silvia Yulia Wardani, 2018).

Dampak positif *game* online yaitu:

1) Menambah Teman.

Seperti yang kita ketahui bahwa di dunia ini banyak sekali orang yang memiliki hobi bermain game. Anda pun dapat menambah banyak teman dengan memainkan game online maupun offline. Jika anda sering bermain game di sebuah game rental atau tempat game online, maka anda pun kemungkinan akan memiliki lebih banyak teman lagi.

2) Membuat Pola Pikir Semakin Cepat.

Dampak Positif bermain game yang kedua adalah mempercepat pola pikir. Bagaimana bisa? Manfaat ini akan anda peroleh jika anda sering bermain game strategi yang akan merangsang otak anda untuk mampu berpikir dengan cepat, khususnya dalam mengambil keputusan.

3) Meningkatkan Kemampuan berbahasa asing.

Kita semua tahu bahwa kebanyakan game yang diminati berasal dari luar negeri dengan mayoritas menggunakan bahasa inggris. Jika anda ingin secara lebih mudah memahami game tersebut pun mau tidak mau anda harus belajar arti dari bahasa

atau kata yang digunakan dalam game. Hal ini lah yang secara tidak langsung mampu membuat kemampuan berbahasa asing anda meningkat (Ahmad Nico Suryanto, 2015).

4) Mengurangi stress.

Stres tidak hanya dialami oleh orang tua tetapi juga anak-anak. Beberapa orang tua terkadang menaruh harapan dan tuntutan yang sebenarnya anak-anak mereka tidak suka, misalnya terkait hobi dan belajar. Bermain game dapat menjadi jalan keluar bagi anak Anda lepas dari tekanan untuk mengurangi tingkat stres.

5) Melatih kesabaran

Banyak video game didesain dengan tingkat kesulitan tinggi yang terkadang seorang gamer ahli pun butuh berminggu minggu atau berbulan-bulan untuk menyelesaikannya. Kesabaran seperti ini pasti berguna dalam kehidupan nyata.

6) Melatih ketangkasan

Bermain game bisa juga meningkatkan ketangkasan anda. Ada fungsi kerja, bermain, sekaligus berolahraga. Ada banyak permainan dalam video game yang memancing tingkat koordinasi dan kejelian mata anda (Agung Hening and Others, 2021).

Game online juga memiliki dampak negatif yaitu:

1) Segi Waktu

Dari segi waktu, pelajar yang kecanduan game online akan menghabiskan waktu berjam-jam untuk memainkan game online. Dan tidak jarang pula ada yang bolos sekolah untuk bermain game online di warnet. Hal yang menyebabkan pelajar tersebut rela menghabiskan waktunya di warnet adalah ingin menaikkan pengalaman untuk menaikkan level, menghilangkan stres, ingin menghabiskan waktu, mencari teman, karena permainannya yang terus update dan tidak membosankan.

2) Segi Keuangan

Dari segi keuangan, pelajar yang ketagihan memainkan game online akan menghabiskan uangnya demi bermain game online yang dimainkannya. Adapun uang yang dihabiskannya digunakan untuk membayar billing warnet game center yang harganya mulai dari dua ribu per jam sampai tiga ribu per jam atau dan membeli uang virtual game yang digunakan untuk membeli peralatan, barang, senjata, dan bangunan ri suatu game online.

3) Segi Akademik

Dari segi akademik, pelajar yang kecanduan game online akan sulit untuk membagi waktu untuk bermain dan belajar. Sehingga ia akan lalai terhadap tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Sehingga mengakibatkan semangat belajarnya menurun dan nilai akademiknya juga menurun.

4) Segi Psikologi

Dari segi psikologi, ancaman paling umum saat seseorang kecanduan adalah ketidakmampuannya dalam mengatur emosi. Individu lebih sering merasa sedih, kesepian, malu, takut untuk keluar, berada dalam situasi konflik keluarga yang tinggi, dan memiliki self-esteem yang rendah. Hal ini mempengaruhi hubungan dengan teman sekamar, siswa lainnya, orang tua, teman, fakultas, dan pembimbing. Pecandu juga kesulitan membedakan antara permainan atau fantasi dan realita. Kecandu cenderung menutupi masalah psikologis tersebut.

5) Segi Sosial

Dari segi sosial, dalam hubungan dengan teman ataupun keluarga menjadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang. Pergaulan pelajar tersebut hanya di game online

saja, sehingga membuat para pecandu game online jadi terisolir dari teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata. Keterampilan sosial berkurang, sehingga semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain. Perilaku jadi kasar dan agresif karena terpengaruh oleh apa yang kita lihat dan mainkan di game online.

6) Segi Kesehatan

Dari segi kesehatan, Baroness Greenfield, Profesor farmakologi di Universitas Oxford menemukan tanda-tanda terhentinya pertumbuhan zat abu-abu di otak pengguna internet berlebih yang semakin lama dapat memburuk dari waktu ke waktu. Hal ini dapat mempengaruhi konsentrasi dan memori, serta kemampuan mereka untuk membuat keputusan dan tujuan yang akan mereka tetapkan. Hal tersebut juga bisa menyebabkan perilaku yang tidak sopan (Emy Yunita, 2019).

Menurut (Mertika and Dewi Mariana, 2020), fenomena penggunaan game online dikalangan anak sekolah dasar memiliki dampak positif dan negatif. Salah satu dampak negatif bermain game online yaitu mengakibatkan kecanduan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Sofi Masfiah and

Resti Vidia Putri, 2019), menunjukkan bahwa pandangan mereka yang sudah kecanduan game online berawal dari bermain game online untuk menghilangkan rasa bosan, mencari kesenangan, dan juga menghilangkan beban. Namun pada akhirnya mereka bermain game dengan durasi waktu yang lama. Mereka lebih sering menghabiskan waktu untuk bermain game online daripada menghabiskan waktu untuk belajar. Sehingga motivasi untuk belajar dan menuntaskan tugas mereka jadi terbengkalai dan berimbas pada hasil ujian dengan nilai yang rendah. Remaja yang sudah kecanduan game online rata-rata ia sulit untuk berinteraksi dengan orang-orang di sekitar termasuk keluarga, mereka lebih suka menutup diri. Kecanduan game online membuat hubungan remaja menjadi renggang dengan keluarga dan teman, karena pecandu game online lebih suka menghabiskan waktunya untuk bermain game online daripada berinteraksi dengan orang banyak.

Banyak penyebab yang ditimbulkan dari kecanduan game online, salah satunya karena gamer tidak akan pernah bisa menyelesaikan permainan sampai tuntas. Selain itu karena sifat dasar manusia yang selalu ingin menjadi pemenang dan bangga semakin mahir akan sesuai termasuk sebuah

permainan. Dalam game online apabila poin bertambah, maka objek yang dimainkan akan semakin hebat dan kebanyakan orang senang sehingga menjadi pecandu. Penyebab lain yang mengakibatkan kecanduan yaitu kurangnya pengawasan dari orangtua dan pengaruh globalisasi dari teknologi yang memang tidak bisa dihindari.

Faktor faktor penyebab kecanduan game online yaitu:

- a) Tersedianya fasilitas bermain game di rumah.
- b) Pengaruh lingkungan bermain game.
- c) Adanya keingintahuan tentang jenis game dan keinginan yang besar untuk memainkannya.

Aspek ketergantungan yang dirasakan oleh siswa dipengaruhi juga oleh beberapa faktor. Yaitu faktor internal, faktor internal yaitu mekanisme psikologis perilaku kecanduan bermain game online, Faktor internal yang mempengaruhi ketergantungan yaitu:

- a) Bermain game online sebagai tempat mencari kesenangan.
- b) Mendapatkan dunia baru dalam bermain game online.

- c) Berbagai luapan emosi dapat dirasakan sebagai suatu yang menarik dalam bermain game online (Ridwan Syahrhan, 2022).

3. Sikap Religius Anak

a. Pengertian Sikap Religius

Pengertian sikap yang terdapat dalam kamus *Chaplin* adalah. kecenderungan untuk berperilaku atau bereaksi dengan cara tertentu terhadap orang lain, benda atau lembaga, atau masalah tertentu yang relatif stabil dan persisten (Chaplin, 2021).

Menurut (Ngalim Purwanto, 2022), mendefinisikan sikap sebagai cara menanggapi suatu keadaan yang merespon terhadap suatu rangsangan atau situasi dengan berbagai macam cara.

Sikap emosional atau visioner dapat diartikan sebagai sikap terhadap objek tertentu, tetapi sikap ini menyiratkan kecenderungan untuk bertindak sesuai dengan objek tersebut. Sikap juga dapat diartikan sebagai sikap terhadap individu. Akibatnya, sikap dapat dipahami sebagai keinginan untuk melakukan sesuatu. Salah satu dimensi yang dapat digunakan untuk menilai realisasi religiusitas seseorang secara umum adalah sikap dalam kajian literatur. Dalam hal ini, seseorang harus berpegang teguh pada agama sebagai landasan kehidupan. Manusia dua dimensi

akan mampu mengambil keputusan dan memenuhi tanggung jawabnya baik sekarang maupun di masa depan hanya jika agama mendorong terpeliharanya keseimbangan dunia dan akhirat (Saifuddin Azwar, 2022).

Menurut beberapa definisi di atas, sikap adalah suatu jenis reaksi yang dirasakan individu terhadap suatu objek. Persiapan untuk bertindak atau tampil ke arah tertentu adalah sikap. Perasaan positif atau negatif membentuk sikap, yang terdiri dari tiga bagian: perilaku, afektif, dan kognitif.

Sedangkan religi, pengertian religi yang paling mendasar adalah *religion* yang merupakan terjemahan dari istilah *religion* dari bahasa asing yang artinya agama. Menurut (Jalaluddin, 2021), definisi agama berikut ini berlaku tentang kepercayaan pada kekuatan yang lebih tinggi, seperti Tuhan, yang dipuja sebagai pencipta dan pemelihara alam semesta dan yang disembah baik dalam bentuk negara maupun ibadah. Pikiran atau perilaku yang menunjukkan cinta atau keyakinan kepada Tuhan, serta kehendak, sikap, dan perilaku yang sesuai dengan prinsip-prinsip Tuhan, yang diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari,

Berdasarkan uraian di atas, sikap religius adalah suatu keadaan dimana setiap tindakan seseorang selalu berkaitan dengan agamanya. Untuk keadaan ini dia sebagai seorang Guru pekerjaanya, berusaha untuk melakukan atau menyelesaikan setiap pendidikan agamanya dalam terang keyakinan di dalam hatinya.

b. Nilai-Nilai Sikap Religius

Prinsip-prinsip fundamental agama (Islam) mengacu dalam pendidikan sikap yang dilandasi oleh agama atau nilai-nilai keagamaan. Prinsip dasar pendidikan karakter adalah nilai-nilai yang merupakan sikap. Nilai-nilai tersebut termasuk yang bersumber dari keteladanan Nabi Muhammad SAW dan dinyatakan dalam sikap dan perilaku sehari-hari. Nilai-nilai tersebut adalah shiddiq (kejujuran), Amanah (dapat dipercaya), tabligh (menyampaikan secara transparan), dan fathanah (cerdas). (Shihab, 2021)

Sebagai sumber prinsip-prinsip keagamaan yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, menurut (Ahmad Zayad, 2020) dapat digolongkan menjadi dua kategori:

1) Nilai ketuhanan (Ilahiyah)

Nilai ketuhanan (Ilahiyah) adalah nilai yang berkaitan dengan hubungan manusia dengan Allah

SWT. Nilai ini menekankan kesadaran bahwa setiap manusia adalah hamba Allah yang wajib melaksanakan perintah-Nya dan menjauhi larangan-Nya melalui berbagai bentuk ibadah. Sifat-sifat ketuhanan adalah nilai-nilai yang berhubungan dengan kesalehan atau hablun minallah dimana konsep keabadian sangat ketat. Landasan nilai pendidikan adalah penanaman prinsip-prinsip keagamaan. (Ahmad Zayad, 2020)

a) Bentuk Nilai Iman kepada Allah

Iman merupakan keyakinan yang kuat dalam hati terhadap Allah SWT, para malaikat, kitab-kitab Allah, para rasul, hari akhir, dan takdir. Iman menjadi landasan utama dalam kehidupan seorang muslim untuk menjalankan ajaran agama.

Hal ini dijelaskan dalam Surah Al-Baqarah ayat 285:

آَمَنَ الرَّسُولُ بِمَا أُنْزِلَ إِلَيْهِ مِنْ رَبِّهِ وَالْمُؤْمِنُونَ (٢٨٥)

Artinya: “Rasul telah beriman kepada apa yang diturunkan kepadanya dari Tuhannya, demikian pula orang-orang yang beriman.”

Ayat ini menjelaskan bahwa seorang muslim harus memiliki keimanan yang

kuat kepada Allah dan segala ketetapan-Nya.

(1) Bentuk Nilai Ibadah kepada Allah

Ibadah merupakan bentuk penghambaan manusia kepada Allah SWT yang dilakukan dengan penuh ketaatan dan keikhlasan. Ibadah mencakup berbagai amalan seperti shalat, puasa, membaca Al-Qur'an, berdoa, dan berzikir.

Dalam ajaran Islam, kewajiban beribadah kepada Allah telah dijelaskan dalam Al-Qur'an, salah satunya dalam Surah Adh-Dhariyat ayat 56:

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ (٥٦)

Artinya: "Dan Aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka menyembah-Ku."

Ayat tersebut menjelaskan bahwa tujuan utama penciptaan manusia adalah untuk beribadah kepada Allah SWT. Oleh karena itu, setiap muslim harus menanamkan nilai ketuhanan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam konteks pendidikan dan kehidupan sehari-hari, nilai ketuhanan (ilahiyah) tercermin dalam sikap dan perilaku yang menunjukkan ketaatan kepada Allah serta kesadaran spiritual dalam menjalankan ibadah. Adapun bentuk nilai ibadah kepada Allah, sebagai berikut:

- Melaksanakan shalat tepat waktu
Shalat merupakan kewajiban utama bagi umat Islam sebagai bentuk penghambaan kepada Allah SWT.
- Membaca dan mempelajari Al-Qur'an
Membaca Al-Qur'an merupakan bentuk ibadah yang dapat meningkatkan keimanan dan ketakwaan kepada Allah.
- Berdoa kepada Allah
Doa menunjukkan ketergantungan manusia kepada Allah dalam setiap aktivitas kehidupan.
- Bersyukur atas nikmat Allah

Sikap syukur diwujudkan dengan memanfaatkan nikmat Allah dengan baik dan tidak berlebihan.

- Berzikir dan mengingat Allah

Zikir merupakan bentuk ibadah yang mengingatkan manusia untuk selalu dekat dengan Allah.

Contoh Nilai Ibadah (ilahiyah).

Nilai ketuhanan (ilahiyah) dapat terlihat dari kebiasaan seperti; membaca doa sebelum dan sesudah belajar, melaksanakan shalat berjamaah di sekolah, membaca atau mengaji Al-Qur'an secara rutin, mengucapkan rasa syukur kepada Allah. Nilai ketuhanan (ilahiyah) sangat penting karena menjadi dasar pembentukan sikap religius dan karakter spiritual siswa dalam kehidupan sehari-hari.

2) Nilai-nilai Insaniyah

Adalah nilai yang berhubungan dengan *hablum minannas*, atau nilai-nilai yang berkaitan dengan orang lain, yang meliputi perilaku dan nilai-nilai insaniyah:(Ahmad Zayad, 2020)

- a) Bersikap jujur dalam perkataan dan perbuatan.
- b) Menghormati guru dan orang tua.
- c) Saling membantu dan bekerja sama dengan teman.
- d) Bersikap sopan santun dalam berbicara dan bertindak.

Nilai Akhlak (Insaniyah) adalah nilai yang berkaitan dengan hubungan manusia dengan sesama manusia dalam kehidupan sosial. Nilai ini menekankan pentingnya perilaku yang baik seperti jujur, sopan, saling menghormati, tolong-menolong, dan memiliki rasa kasih sayang terhadap orang lain. Nilai insaniyah bertujuan untuk membentuk manusia yang berakhlak mulia serta mampu hidup rukun dan harmonis dalam masyarakat.

Dalam ajaran Islam, akhlak yang baik sangat dianjurkan karena merupakan bagian dari kesempurnaan iman seseorang. Nilai akhlak tidak hanya diwujudkan dalam sikap terhadap sesama manusia, tetapi juga terhadap lingkungan dan makhluk hidup lainnya.

Salah satu ayat Al-Qur'an yang memerintah untuk berbuat baik kepada sesama

juga dijelaskan dalam Surah An-Nahl ayat 90:

إِنَّ اللَّهَ يُأْمُرُ بِالْعَدْلِ وَالْإِحْسَانِ (٩٠)

Artinya: “Sesungguhnya Allah menyuruh berlaku adil dan berbuat kebajikan.”

Ayat ini menegaskan bahwa setiap manusia diperintahkan untuk berlaku adil dan berbuat baik kepada orang lain.

c. Indikator Sikap Religius

Salah satu sifat yang harus ditanamkan pada anak sejak dini adalah sikap atau karakter yang religius. Hal ini karena sikap mental yang tegas merupakan karakter utama yang menentukan karakter seorang anak, apakah anak tersebut akan mengambil langkah atau sikap yang baik atau sebaliknya. Orang yang tegas dapat dipadamkan dan ditanamkan melalui pelatihan di sekolah. Indikator-indikator pencapaian pembelajaran karakter religius adalah sebagai berikut:

- 1) Iman atau Aqidah yang kuat.
- 2) Ibadah yang baik dan lurus.
- 3) Berakhlakul Karimah
- 4) Sebelum dan sesudah belajar berdo'a.
- 5) Mengerjakan shalat sunnah.
- 6) Mengerjakan shalat wajib (Rianawati, 2020)

Indikator sikap religius yang dirumuskan oleh Balitbang Puskur Kemendiknas adalah sebagai berikut:

- (1) Mengenal dan mensyukuri tubuh dan bagian-bagiannya sebagai ciptaan Tuhan dengan penuh pertimbangan.
- (2) Ia menghormati orang tuanya dan mengagumi Tuhan karena ia dilahirkan ke dunia.
- (3) Menghargai kekuasaan Tuhan dalam penciptaan berbagai bahasa dan suku bangsa.
- (4) Menghargai mentaati pedoman kelas dan sekolah untuk menunjang kehidupan masing-masing.
- (5) Menghargai menghabiskan waktu bersama rekan kerja dan sekolah dengan banyak perbedaan yang telah Dia buat.
- (6) Menghargai kerangka dan kerja organ-organ tubuh manusia yang luar biasa dalam menyelaraskan kemampuan organ.
- (7) Syukur pada Allah memiliki keluarga yang penyayang.
- (8) Menolong sesama yang membutuhkan bantuan sebagai salah satu bentuk kasih atau kebaikan (Rianawati, 2020).

Dari pemaparan di atas terlihat jelas bahwa karakter religius sangat penting untuk dipahami anak

sejak dini dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, terutama setelah mereka mencapai jenjang pendidikan.

d. Macam-Macam Sikap Religius

Sebelum menjelaskan berbagai macam sikap atau karakter religius, terlebih dahulu membahas beberapa macam bentuk sikap atau karakter Menurut Pusat Kurikulum (Kementrian Pendidikan Nasional, 2020), yaitu:

- 1) Religius adalah watak dan perilaku yang berpegang teguh pada ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap laku keras lainnya, dan hidup rukun dengan agama yang berbeda.
- 2) Jujur adalah cara hidup yang didasarkan pada upaya untuk menjadi seseorang yang selalu dapat Anda percayai dalam kata-kata, tindakan, dan pekerjaan Anda.
- 3) Toleransi adalah sikap dan perilaku yang menghargai perbedaan. agama, suku, dan pendapat, sikap, dan perilaku orang lain.
- 4) Disiplin adalah demonstrasi yang menunjukkan cara berperilaku yang efisien dan tunduk pada pedoman dan pedoman yang berbeda.
- 5) Kerja keras adalah cara berperilaku yang menunjukkan upaya nyata dalam mengalahkan

hambatan pembelajaran dan tugas yang berbeda, dan menyelesaikan tugas sebaik mungkin.

- 6) Inovatif adalah berpikir dan secara efektif menyampaikan cara lain atau muncul karena sesuatu yang diklaim.
- 7) Demokrasi adalah cara berpikir, bertindak, dan menilai hak dan kewajiban diri sendiri dan orang lain.
- 8) Minat adalah mentalitas dan aktivitas yang pada umumnya berusaha mencari tahu lebih mendalam dari sesuatu yang dipelajari, dilihat, dan didengar.
- 9) Semangat kebangsaan adalah cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang mengutamakan kepentingan bangsa di atas kepentingan diri sendiri dan golongan. Keyakinan diri adalah sikap percaya pada kemampuan sendiri untuk memahami pencapaian setiap keinginan dan kepercayaan.
- 10) Cinta tanah air adalah cara pandang, empati, dan kegiatan yang menunjukkan kehandalan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, fisik, sosial, moneter, dan politik dunia negara.
- 11) Ramah/terbuka adalah demonstrasi yang menunjukkan sensasi kegembiraan dalam

berbicara, bergaul, dan bekerja dengan orang lain.

- 12) Cinta damai atau Harmoni adalah sikap, aktivitas, atau aktivitas yang membuat orang lain merasa bahagia dan aman di hadapannya.
- 13) Peduli lingkungan adalah suatu sikap atau kegiatan yang pada umumnya berusaha untuk mencegah kerusakan terhadap habitat alami yang melingkupinya, serta melakukan upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang telah terjadi sebelumnya.
- 14) Peduli sosial adalah sikap dan aktivitas yang pada umumnya perlu memberikan bantuan kepada orang lain dan jaringan yang kurang beruntung.
- 15) Tanggung jawab adalah sikap atau perilaku seseorang untuk melakukan kewajiban dan komitmennya yang harus dipenuhi terhadap diri sendiri, lingkungan setempat, iklim (biasa, sosial dan sosial), negara dan Tuhan Yang Maha Esa (Kementrian Pendidikan Nasional, 2020).

Dapat diartikan bahwa ada 15 jenis sikap atau karakter berdasarkan teori yang telah dikemukakan sebelumnya. Lima belas karakter termasuk menjadi ketat, sah, toleran, terkendali, fokus, imajinatif, bebas,

mayoritas aturan pemerintah, kepentingan, jiwa publik, cinta untuk tanah air, tentang persekutuan, bersikap baik atau terbuka, menghargai harmoni, parsial untuk membaca, benar-benar berfokus pada iklim, pertimbangan sosial, dan kewajiban. Agar karakter tersebut memberikan pengaruh positif dalam kehidupan sehari-hari, maka karakter tersebut harus ditanamkan pada setiap orang

e. Bentuk dan Pembinaan Sikap Religius

Sekolah adalah lembaga pendidikan yang didefinisikan dengan jelas. Tujuan ini disebut tujuan institusional, khususnya tujuan pendirian instruktif. Tujuan tersebut diteruskan oleh daerah setempat ke sekolah untuk mencapainya. Kepala mengedarkan tugas kepada guru dan lainnya.

Singkatnya, tujuannya meliputi pengembangan sikap religius, yang pada hakekatnya adalah iman di dalam hati, pengembangan intelektual, yang mencakup menjadi cerdas dengan berbagai pengetahuan dan keterampilan, dan pengembangan fisik, yang mencakup menjadi sehat dan kuat. karena masalah karakter merupakan kewajiban yayasan sekolah sekaligus kewajiban bersama, baik guru di sekolah, wali murid dan iklim.

Menurut hasil penelitian (Suparta, 2021), terdapat beberapa bentuk aktivitas yang dilaksanakan di beberapa sekolah di Bangka Tengah yang berkaitan dengan pembinaan karakter peserta didik, yaitu:

1) Membiasakan Program 3s.

Setiap siswa datang ke sekolah, mereka harus membiasakan tersenyum, menyapa dan mengucapkan salam. Praktek ini dilakukan dengan tujuan melatih siswa untuk lebih menghormati atau menghargai gurunya. Dan dengan teman untuk mengasah, mencintai dan menjaga satu sama lain. Dengan demikian, menghormati dan menghargai guru serta saling menjaga, kasih sayang dan perhatian di sekolah menjadi kebiasaan hidup mereka sehari-hari. Ia bisa menjadikan kebiasaan ini kepada orang tua, tetangga, dan orang-orang di sekitarnya. Selain membiasakan pelaksanaan program tiga S, penanaman rasa iman selalu dilakukan sebelum dan sesudah belajar dengan membaca doa. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar bahwa ada kemampuan lain yang sangat kuat selain kemampuan mereka. Bahkan tanpa penguasaan kemampuan mahakuasa ini, kita tidak memiliki kekuatan dan tenaga, apalagi kemampuan untuk

belajar. Pemilik kendali kemampuan ini adalah Tuhan kita yaitu Allah SWT.

2) Membiasakan shalat Duha berjamaah

Pelajar di Bangka Tengah diimbau oleh lembaga pendidikan untuk melaksanakan salat berjamaah di mushala pada setiap waktu salat. Tentunya melalui kebiasaan ini diharapkan para siswa akan dengan senang hati melakukan amalan wajib dan berusaha serta konsisten melakukannya dalam perkumpulan baik di sekolah maupun di luar sekolah.

3) Membiasakan membaca Al-Qur'an

Kecenderungan ini merupakan program wajib di semua sekolah, baik sekolah dasar maupun sekolah pilihan dan sekolah kejuruan. Kepala Dinas Pendidikan Bangka Pusat mengatakan, semua satuan sekolah harus membiasakan siswanya membaca Al-Qur'an dalam satu kelas selama lima sampai sepuluh menit. Alasan utama dari kecenderungan ini adalah untuk mempersiapkan para siswa untuk menghargai Al-Qur'an. Membaca Al-Qur'an secara rutin merupakan salah satu tanda jitu seseorang yang menghargainya. Diharapkan

siswa mau mengamalkan kandungan Al-Qur'an jika mereka suka dan sering membacanya.

4) Mengadakan Ceramah Agama

Tujuan utama diadakan ceramah agama adalah untuk memberikan siraman rohani dan menambah pengetahuan untuk siswa maupun, para guru dan tenaga kependidikan.

Kemajuan dari perspektif yang ketat dapat diterapkan untuk siswa di sekolah melalui beberapa latihan yang ketat. Kegiatan keagamaan bagi anak-anak yang bersekolah di sekolah agama. Oleh karena itu mentalitas yang ketat membimbing siswa untuk menyetujui standar dan moral di sekolah. Etika dan moral dapat didorong dengan latihan yang ketat. Ada beberapa latihan ketat yang bisa dilakukan dan dipraktikkan siswa di sekolah, antara lain: (Syamsul Kurniawan, 2020)

a) Berdoa atau bersyukur

Meminta atau ucapan terima kasih. Memohon surga adalah artikulasi langsung penghargaan kepada Allah. Artikulasi rasa syukur juga dapat dilakukan dengan melibatkan orang lain, khususnya dalam

menghasilkan persaudaraan tanpa batas suku, ras, dan golongan.

- b) Merayakan acara-acara hari besar seperti yang ditunjukkan oleh agama mereka.

Bagi masyarakat yang memeluk islam suasana Idul Adha, Isra Mi'raj dan Idul Fitri dapat digunakan untuk tujuan memperluas keimanan dan ketaqwaan.

- c) Melaksanakan retinitas keagamaan berdasarkan agama. masing-masing.

Sekolah juga dapat mengadakan kegiatan keagamaan untuk beberapa agama secara bersamaan, seperti pondok pesantren untuk umat Islam. Menurut (Ahmad Tafsir, 2022), herbagai kegiatan dapat dilakukan di sekolah yang kemungkinan besar akan mempengaruhi kepercayaan diri siswa. Mengantisipasi Perayaan Hari Besar Islam (PHBI) adalah salah satunya. Beberapa jenis perayaan Islam yang sering ditampilkan di sekolah-sekolah antara lain Tepuk Tangan Maulid Nabi Muhammad SAW, khususnya Maulid Nabi, Perayaan Isra Mi'raj Nabi Muhammad SAW, Pengakuan Hijrah Menuju Al-Qur'an, Menyambut beliau

untuk semakin dekat dengan panjang bulan Ramadan, sosialisasi Halal bihalal, dan Tahun Baru Hijriah.

B. Penelitian Yang Relevan

Kajian terdahulu ini menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Dari penelitian terdahulu, penulis tidak menemukan penelitian dengan judul yang sama seperti judul penelitian penulis. Namun penulis mengangkat beberapa penelitian sebagai referensi dalam memperkaya bahan kajian pada penelitian penulis. Berikut merupakan penelitian terdahulu berupa beberapa skripsi/ jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis:

1. Penelitian dilakukan oleh Fitriana (2020) dengan judul “Pengaruh Game Online terhadap Minat Belajar dan Ibadah Siswa SD di Kota Bandung.” Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan game online yang berlebihan berdampak pada penurunan minat belajar, termasuk dalam hal ibadah seperti sholat dan mengaji. Anak-anak yang bermain game lebih dari dua jam per hari cenderung kehilangan fokus dan merasa malas mengikuti kegiatan religius. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada objek anak SD dan fokus pada penurunan kegiatan ibadah akibat pengaruh game. Namun, perbedaannya

adalah penelitian Fitriana menggunakan pendekatan kuantitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologis.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Mulyani (2021) dengan judul “Dampak Gadget terhadap Perkembangan Spiritual Anak Usia Sekolah Dasar.” Mulyani menemukan bahwa penggunaan gadget tanpa pengawasan mengurangi frekuensi anak dalam beribadah dan memengaruhi kedekatan spiritual mereka dengan nilai-nilai agama. Orang tua yang tidak aktif dalam membimbing anak cenderung membiarkan anak menghabiskan waktu untuk hal-hal non-edukatif. Persamaannya dengan penelitian ini adalah sama-sama menyoroti pergeseran nilai spiritual pada anak karena media digital. Perbedaannya, penelitian Mulyani lebih menekankan pada peran gadget secara umum, bukan game digital secara khusus seperti yang dibahas dalam penelitian ini.
3. Penelitian oleh Hasanah (2022), yang berjudul “Fenomena Malas Mengaji pada Anak di Era Digital: Studi Kasus di TPQ Al-Hikmah Yogyakarta” menjelaskan bahwa anak-anak lebih memilih bermain game atau menonton YouTube dibandingkan mengikuti kegiatan mengaji. Salah satu alasan yang ditemukan adalah bahwa kegiatan mengaji dianggap tidak menarik dan membosankan. Penelitian ini memiliki kesamaan

pendekatan, yaitu fenomenologis, dan juga fokus pada kemalasan mengaji di era digital. Perbedaannya terletak pada lokasi dan konteks madrasah, serta pada fokus penelitian Hasanah yang lebih menekankan pada persepsi anak tanpa melibatkan peran orang tua dan guru secara eksplisit.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Syahrul (2023), yang berjudul “Peran Orang Tua dalam Mencegah Kecanduan Game pada Anak Sekolah Dasar.” Hasil penelitiannya menekankan bahwa keterlibatan orang tua dalam mengatur waktu bermain dan memberikan edukasi religius di rumah mampu mencegah dampak negatif dari game. Anak-anak yang mendapat pendampingan spiritual cenderung tidak mengabaikan kegiatan ibadah meskipun tetap bermain game. Penelitian ini memiliki kesamaan dalam membahas peran orang tua dalam pengaruh game terhadap kehidupan anak, namun berbeda karena tidak membahas secara spesifik tentang kegiatan mengaji maupun lembaga seperti MDTA.
5. Rohimah (2023), dalam penelitiannya berjudul “Strategi Guru dalam Menumbuhkan Minat Mengaji Anak di Era Teknologi.” Penelitian ini menemukan bahwa guru mengaji yang menggunakan pendekatan kreatif, seperti media interaktif, cerita Islami, dan reward system, dapat meningkatkan partisipasi anak dalam kegiatan mengaji.

Persamaan penelitian ini dengan Rohimah adalah pada fokus upaya menumbuhkan kembali minat anak dalam mengaji. Perbedaannya adalah penelitian Rohimah lebih fokus pada strategi guru di kelas, sementara penelitian ini mengkaji secara lebih luas termasuk faktor eksternal seperti pengaruh game digital dan peran orang tua.

Tabel 2.1
Penelitian Yang Relevan

No	Peneliti, Tempat & Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
1.	Fitriana, (2020).	Pengaruh game online terhadap minat belajar dan ibadah siswa SD di Kota Bandung	Game online menurunkan minat belajar dan ibadah, termasuk mengaji.	Sama-sama membahas dampak game terhadap ibadah anak SD	Skripsi Fitriana ini menggunakan pendekatan kuantitatif, sedangkan penelitian ini fenomenologis .
2.	Mulyani, (2021).	Dampak gadget terhadap	Gadget menurunkan frekuensi ibadah	Sama-sama membahas penurunan	Mulyani focus pada gadget secara umum,

		perkembangan spiritual anak usia Sekolah Dasar.	dan kedekatan spiritual jika tanpa pengawasan.	religiusitas anak karena teknologi.	bukan game digital secara khusus.
3.	Hasanah, (2022).	Fenomena malas mengaji pada anak di Era Digital: Studi kusus di TPQ Al-Hikmah Yogyakarta.	Anak malas mengaji karena menganggapnya tidak menarik, lebih memilih game atau Youtube.	Sama-sama focus pada fenomena malas mengaji dan menggunakan pendekatan fenomenologis.	Tidak membahas peran guru/orang tua secara eksplisit.
4.	Syahrul, (2023).	Peran orang tua dalam mencegah kecanduan game pada anak sekolah dasar.	Pendampingan orang tua mencegah dampak negatif game terhadap ibadah anak.	Sama-sama mengkaji peran orang tua dalam konteks game digital.	Tidak focus pada kegiatan mengaji atau madrasah.
5.	Rohimah, (2023).	Strategi guru dalam menumbuhkan minat	Pendekatan kreatif guru (media cerita Islami) yang	Sama-sama membahas strategi menumbuhkan	Rohimah fokus pada guru saja, sedangkan penelitian ini

		mengaji anak di Era teknologi.	efektif untuk menumbuhkan minat mengaji.	minat mengaji.	juga melibatkan orang tua dan pengaruh game.
--	--	--------------------------------	--	----------------	--

C. Kerangka Berfikir

Fenomena penggunaan game digital pada anak-anak sekolah dasar menjadi salah satu gejala sosial yang perlu diperhatikan dalam konteks pendidikan dan pembinaan karakter. Game digital, baik yang bersifat online maupun offline, telah menjadi hiburan utama anak-anak karena sifatnya yang interaktif, menantang, dan menyenangkan. Fenomena ini tampak dalam intensitas bermain game yang tinggi, jenis game yang dipilih anak, serta motivasi mereka dalam bermain, apakah sekadar hiburan, ajang sosial, atau bahkan sebagai pelarian dari aktivitas lain.

Di sisi lain, anak sekolah dasar berada pada fase perkembangan yang sangat penting dalam pembentukan sikap religius. Sikap religius ini tercermin dalam dimensi keyakinan atau iman, praktik ibadah seperti shalat dan mengaji, serta perilaku sehari-hari yang mencerminkan akhlakul karimah. Anak-anak usia ini masih berada dalam proses pembiasaan dan internalisasi nilai-nilai keagamaan, sehingga faktor lingkungan, keluarga, dan aktivitas keseharian, termasuk

penggunaan game digital, sangat berpengaruh terhadap sikap religius mereka.

Hubungan antara fenomena penggunaan game digital dengan sikap religius anak tampak ketika intensitas bermain game yang tinggi mulai menggeser prioritas anak dalam melaksanakan kewajiban ibadah. Misalnya, anak lebih memilih menunda shalat atau mengabaikan jadwal mengaji karena asyik dengan permainan digital. Jenis game yang dimainkan juga berpengaruh, di mana game yang mengandung kekerasan atau konten negatif dapat menurunkan sensitivitas moral dan etika anak. Motivasi bermain yang berlebihan pun dapat mengurangi kedisiplinan anak dalam mempraktikkan ajaran agama.

Dengan demikian, kerangka berpikir penelitian ini bertolak dari fenomena penggunaan game digital yang meliputi intensitas, jenis, dan motivasi bermain, kemudian dianalisis pengaruhnya terhadap sikap religius anak SDN 199 di Bengkulu Utara. Sikap religius tersebut dipahami melalui indikator keyakinan, praktik ibadah, dan akhlak sehari-hari. Dari kerangka ini diharapkan penelitian dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai bagaimana fenomena digitalisasi berinteraksi dengan pembinaan religiusitas anak pada masa perkembangan penting mereka.

Gambar 2.1
Bagan Kerangka Berfikir

