

SKRIPSI

**PENGARUH FREKUENSI PENGGUNAAN *GAME ONLINE*
DAN POLA ASUH ORANG TUA TERHADAP PERILAKU
KEAGAMAAN ANAK DI DESA SALAMAN**



Oleh:

Refri Rais Sadewa

NIM : 17.0401.0033

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG

2022

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di era globalisasi berkembang sangat pesat.¹ Perkembangan teknologi yang pesat secara tidak langsung memberikan pengaruh besar bagi kehidupan manusia di berbagai aspek dan dimensi. Teknologi yang menjadi kebutuhan dasar manusia didukung dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang sangat pesat. Perkembangan teknologi berkembang secara drastis dan terus berevolusi hingga sekarang dan semakin mendunia.

Perkembangan teknologi yang ada dapat memberikan dampak positif maupun dampak negatif. Perkembangan teknologi yang memberikan dampak positif diantaranya adalah mudahnya mengakses informasi dari berbagai belahan dunia, mempercepat komunikasi dan bisa untuk melakukan jual beli secara *online*. Perkembangan teknologi yang memberikan dampak negatif diantaranya adalah berkurangnya sosialisasi antar manusia, memberikan kesempatan yang sangat luas bagi orang-orang yang ingin melakukan kejahatan, menyebabkan ketagihan contohnya dalam bermain *game online*.

Game online merupakan permainan yang biasanya digunakan menggunakan jaringan internet dan yang sejenisnya, serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Dampak yang

¹ Dewi Salma Prawiradilaga, dkk., Mozaik Teknologi Pendidikan Elearning, (Jakarta: Kencana Prenadema Group, 2013), hlm. 15.

ditimbulkan dari *game online* yaitu ada dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif dari bermain *game online* antara lain seperti menghilangkan stress, dapat membantu perkembangan koordinasi tangan, mata, motorik, dan kemampuan spasial. Selain itu, bermain *game online* juga dapat meningkatkan kemampuan membuat analisa, keputusan yang cepat, dan berpikir secara mendalam. Namun, apabila pengguna sudah terlalu senang bermain *game online* maka hal ini dapat membawa dampak negatif bagi penggunanya. Diantara dampak negatif bermain *game online* yaitu menjadikan siswa malas belajar, lupa waktu, dan juga dapat merusak mata serta menimbulkan kelelahan.

Game online banyak menimbulkan dampak negatif daripada dampak positif jika anak tidak pandai dalam membagi waktu antara waktu untuk bersosialisasi, waktu untuk belajar, waktu untuk membantu orang tua, maupun waktu untuk beribadah. Tidak sedikit juga anak di saat pandemi seperti sekarang ini yang bermain *game online* pada saat jam untuk sekolah daring. Mereka sekolah daring sembari bermain *game online* di pagi hari. Nanti ketika siang mereka bermain *game online* lagi.

Game online ini bisa berpengaruh terhadap perilaku anak. Oleh sebab itu, diantara efek atau dampak yang dihasilkan dari bermain *game online* yaitu menurunnya perilaku keagamaan pada anak. Perilaku keagamaan mengacu pada tingkat keterikatan individu terhadap agamanya yang tidak hanya terjadi ketika individu melakukan ibadah, akan tetapi ketika melakukan segala

kegiatan yang didorong oleh kekuatan supranatural.² Semua itu tidak terlepas dari peran pola asuh orang tua.

Orang tua merupakan sumber pelajaran pertama dan utama yang diterima oleh anak. Gilbert Highest menyatakan bahwa kebiasaan yang dimiliki anak-anak sebagian besar terbentuk oleh pendidikan keluarga. Sejak dari bangun tidur hingga saat akan tidur kembali, anak-anak menerima pengaruh dan pendidikan dari lingkungan keluarga. Keluarga adalah miniatur masyarakat, keluarga adalah sebuah institusi yang kaya akan nilai. Artinya, keluarga merupakan lingkungan yang paling bertanggung jawab untuk mendidik anak-anak.³ Pola asuh yang diberikan orang tua terhadap anak sangat berpengaruh terhadap perilaku anak. Pola asuh yang baik akan mengakibatkan anak menjadi baik, pola asuh yang buruk akan mengakibatkan anak menjadi buruk juga. Orang tua harus mengontrol tumbuh kembang anak dan mendidik anak antara lain dalam hal sopan santun, kedisiplinan, menghormati orang lain, bertutur kata yang baik, rajin melakukan kegiatan-kegiatan yang positif, mengajarkan sikap optimis, menjadi seorang pemaaf dan penanaman nilai nilai keagamaan. Orang tua yang baik adalah mereka yang mampu mendidik anaknya sesuai dengan tuntunan agama Islam. Orang tua harus memberi contoh dan mengajarkan sikap disiplin beribadah seperti shalat lima waktu, shalat tepat waktu, membaca Al-Qur'an secara rutin dan lain sebagainya. Namun terkadang

² Khoirotus Silfiah, Suroso, and Amanda Pasca Rini, 'Hubungan Antara Religiusitas Dan Regulasi Emosi Dengan Perilaku Prososial Pada Remaja di SMK Ketintang Surabaya', *Jurnal At-Thufah*, 8.2 (2019), Hlm 30

³Syaiful Bahri Djamarah, *Pola Asuh Orang Tua dan Komunikasi dalam Keluarga*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), Hlm 33

orang tua tidak cukup waktu untuk mengontrol perilaku anak setiap hari lebih-lebih di masa pandemi seperti sekarang ini. Anak bisa saja berperilaku menyeleweng dan melupakan ibadah wajib jika kurang ada kontrol dari orang tua sendiri. Cara orang tua mendidik anaknya, besar pengaruhnya terhadap belajar anaknya.⁴

Orang tua diharapkan dapat tetap memberikan bimbingan dan arahan kepada anak terkait penanaman nilai-nilai keagamaan. Jangan sampai anak terlalu banyak bermain *game online* yang bisa menyebabkan kerugian terhadap tumbuh kembang anak dan perilaku keagamaan anak tersebut. Jika nilai-nilai keagamaan dapat tertanam dengan baik, maka akan berdampak pada ketaatan beragama anak. Diantara bentuk ketaatan ini dapat terlihat dari bagaimana mereka shalat, mengaji, maupun mengikuti kegiatan-kegiatan keagamaan lain. Sebaliknya, jika nilai keagamaan tersebut tidak dapat tertanam dengan baik pada anak maka akan berdampak pada kurangnya ketaatan anak yang bersangkutan. Diantara bentuk kurangnya ketaatan ini dapat terlihat dari bagaimana mereka shalat, tergesa-gesa dalam mengaji, maupun malas mengikuti kegiatan-kegiatan keagamaan lain. Selain dalam ketaatan beribadah juga ketaatan dalam menjadi seorang pelajar akan terbengkalai, dimana anak akan malas untuk datang ke sekolah tepat waktu, tidak mau menyelesaikan tugas-tugas sekolah yang sudah diberikan oleh bapak/ibu guru, enggan mengikuti proses belajar mengajar dengan tertib.⁵

⁴ Slameto, Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm 60.

⁵ Said Alwi, Perkembangan Religiusitas Remaja, (Yogyakarta: Kaukabah Dipantara, 2014), hlm. 8.

Terdapat alasan obyektif mengapa peneliti mengambil judul ini. Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan terhadap salah satu orang tua yang ada di Desa Salaman, bahwa anaknya sudah ketagihan bermain *game online*. Orang tua belum bisa mengontrol anaknya secara terus menerus dikarenakan orang tuanya sibuk bekerja. Jika anak tersebut diberi nasihat oleh orang tuanya terkadang anak tidak memperhatikan bahkan anak akan marah ketika *smart phone* (alat untuk bermain game online) tersebut diminta oleh orang tuanya. Selain itu anak masih sering melalaikan shalat wajibnya karena terlalu asik bermain *game online*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti akan melakukan penelitian tentang, “Pengaruh Frekuensi Penggunaan *Game Online* dan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Keagamaan Anak di Desa Salaman”.

B. Batasan Masalah

Fokus penelitian ini ditujukan kepada anak SD sampai dengan anak SMA.

Batasan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Frekuensi penggunaan *game online* anak di Desa Salaman.
2. Pola asuh keagamaan orang tua kepada anak di Desa Salaman.
3. Perilaku keagamaan anak di Desa Salaman

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana frekuensi penggunaan *game online* anak di Desa Salaman?
2. Bagaimana pola asuh keagamaan orang tua kepada anak di Desa Salaman?

3. Bagaimana tingkat perilaku keagamaan anak di Desa Salaman?
4. Bagaimana pengaruh frekuensi penggunaan *game online* dan pola asuh orang tua terhadap perilaku keagamaan anak di Desa Salaman?

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Berdasarkan pemaparan di atas, tujuan dilakukannya penelitian ini antara lain :

1. Untuk mengetahui bagaimana frekuensi penggunaan *game online* anak di Desa Salaman.
2. Untuk mengetahui bagaimana pola asuh orang tua kepada anak di Desa Salaman.
3. Untuk mengetahui bagaimana tingkat perilaku keagamaan anak di Desa Salaman.
4. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh frekuensi penggunaan *game online* dan pola asuh orang tua terhadap perilaku keagamaan anak di Desa Salaman.

Melalui penelitian ini juga diharapkan memiliki kegunaan atau manfaat, diantara kegunaan dari penelitian ini adalah :

1. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan akan memperbanyak hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, dan memperbanyak keilmuan yang berkaitan dengan frekuensi penggunaan *game online* dan pola asuh orang tua terhadap perilaku keagamaan anak di Desa Salaman.

2. Kegunaan Praktis

- a. Menambah pengetahuan dalam bidang penelitian, sehingga dapat menambah kontribusi nyata utamanya dalam bidang pendidikan serta dapat dijadikan sebagai sarana latihan pengembangan dalam penulisan karya ilmiah.
- b. Sebagai informasi tentang adanya pengaruh frekuensi penggunaan *game online* dan pola asuh orang tua terhadap perilaku keagamaan anak di Desa Salaman.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. *Game online*

a. Pengertian *Game online*

Game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer.⁶ Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan sejenisnya seperti modem dan koneksi kabel. Menurut Adams dan Rollings, *game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet.⁷

Burhan juga mendefinisikan *game online* sebagai game komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet.⁸ *Game online* ini merupakan bentuk dari perkembangan teknologi informasi yang dibuat dengan tujuan sebagai salah satu hiburan yang ditawarkan dalam bermain internet. *Game online* di era sekarang ini bisa dimainkan menggunakan *smart phone*. Hal ini mengakibatkan semakin mudahnya anak-anak mengaplikasikan *game online*. *Game online* mempunyai daya tarik yang menjadikan siswa lebih senang bermain *game* dari pada belajar. Daya tarik yang diberikan oleh *game online* ini tidak

⁶ Krista Surbakti, 'Pengaruh *Game online* Terhadap Remaja', *Jurnal Curere*, 01.01 (2017), 28–38.

⁷ Nisrinafatin, 'Pengaruh *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa', *Jurnal Edukasi Nonformal*, 2020, 115–22.

⁸ Andri, A.K & Andy, W.B.U, *Jangan Suka *Game online**, (Magetan:CV.AE Media Grafika, 2019), Hlm. 5

hanya berdampak pada anak-anak, namun sudah merajalela ke segala umur baik itu anak-anak, remaja maupun dewasa.

b. Jenis-jenis *Game online*

Game online mempunyai jenis yang bermacam-macam dengan mode yang berbeda-beda. Berikut ini adalah pembagian *game* berdasarkan genre/jenisnya:

1) *Massively Multiplayer Online First Person Shooter Games*
(MMOFPS)

Game online jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain PUBG, *Call of Duty 2021*, *Point Blank*.

2) *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy Games*
(MMORTS)

Game jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas dimana pemain harus mengatur strategi permainan. Contoh permainan ini antara lain adalah *Clash Of Clans*, *Free Fire*

3) *Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPG)*

Game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan ini antara lain *Pokemon Master 2021, Dota*.

4) *Cross-platform Online Play*

Jenis ini dapat dimainkan secara online dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (*console games*) mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka *open source networks*. Contoh game ini antara lain seperti *Among Us, Fornite, Clash Royale*

5) *Massively Multiplayer Online Browser Game*

Game jenis ini dimainkan pada browser seperti Mozilla Firefox, Opera, atau Internet Explorer. *Game* sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan *browser* melalui HTML dan teknologi scripting HTML (JavaScript, ASP, PHP, MySQL). Perkembangan teknologi grafik berbasis web seperti *Flash* dan *Java* menghasilkan permainan yang dikenal dengan *flash games* atau *java game* yang menjadi sangat populer. Permainan sederhana seperti Pac-Man bahkan dibuat ulang menggunakan pengaya *plugin* pada sebuah halaman web. *Browser games* yang baru

menggunakan teknologi web seperti Ajax yang memungkinkan adanya interaksi *multiplayer*.

6) *Simulation Games*

Game jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, di antaranya *life-simulation games*, *construction and management simulation games*, dan *vehicle simulation*. Pada *life simulation games*, pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata, namun dalam ranah virtual. Karakter memiliki kebutuhan dan kehidupan layaknya manusia, seperti kegiatan bekerja, bersosialisasi, makan, belanja, dan sebagainya. Biasanya, karakter ini hidup dalam sebuah dunia virtual yang dipenuhi oleh karakter-karakter yang dimainkan pemain lainnya. Contoh permainannya adalah *Second Life*.

7) *Massively Multiplayer Online Games* (MMOG)

Pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), dimana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. MMOG muncul seiring dengan perkembangan akses internet *broadband* di negara maju, sehingga memungkinkan ratusan, bahkan ribuan pemain untuk bermain bersama-sama. MMOG sendiri memiliki banyak jenis seperti:

a) MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*)

- b) MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy*)
- c) MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*)
- d) MMOSG (*Massively Multiplayer Online Social Game*)⁹

Selain itu terdapat jenis-jenis *game online* menurut Lindsay.

Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut ini :

1) *First-Person Shooter Games (FPS)*

Permainan ini mengambil pandangan orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, dimana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya.

2) *Real-Time Strategy Game*

Permainan ini memiliki ciri khas dimana pemain harus mengelola suatu dunia maya dan mengatur strategi dalam waktu apapun. Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah misalnya seri *Age of Empires*.

3) *Massively Multiplayer Online Role-playing Games (MMORPG)*.

Jenis permainan dimana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), di mana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata.

⁹ Krista Surbakti, 'Pengaruh *Game online* Terhadap Remaja', *Jurnal Curere*, 01.01 (2017), 28–38.

4) *Cross-platform Online Play*.

Jenis permainan yang dapat dimainkan secara online dengan perangkat (hardware) yang berbeda.

5) *Massively Multiplayer Online Browser Game*.

Sebuah permainan daring sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan peramban melalui HTML dan teknologi scripting HTML (*JavaScript*, ASP, PHP, MySQL).

6) *Simulation Games*

Permainan jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi.¹⁰

c. Faktor-Faktor yang Menyebabkan Anak Bermain *Game online*

Remaja bermain *game online* dengan alasan untuk melampiaskan rasa stress, mengisi waktu yang kosong, merasa kesepian, sudah terbiasa untuk bermain *game online*, merasa senang, dapat menemukan teman baru, merasa nyaman ketika bermain *game online*, menciptakan hubungan baik dengan orang lain, *game online* memberikan tantangan dan dapat belajar bahasa orang lain misalnya bahasa Jawa dan bahasa Inggris.¹¹ Menurut pendapat Hanni dan Budhi ada tiga alasan menggunakan *game online* yaitu :

¹⁰ Emria Fitri, Lira Erwinda, Ifdil Ifdil, 'Konsep Adiksi *Game online* dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling', Jurnal Konseling dan Pendidikan, 04. 03, (2018), Hlm 211-219

¹¹ Maria Agustina Lebho, M. Dinah Charlota Lerik, R. Pasifikus Ch. Wijaya, 'Perilaku Kecanduan *Game online* Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja', Journal of Health and Behavioral, 02.02 (2020), Hlm 202-212

1) Memberikan Kesenangan dan Tantangan

Banyak orang merasa tidak punya kekuatan di masyarakat tetapi ketika mereka bermain *game online*, mereka memiliki kekuatan untuk mengendalikan tentara, kota, atau orang lain. Kekuatan ini membawa kegembiraan bagi mereka dan memberikan kepuasan tersendiri.

2) Menghilangkan Stress

Bermain *game online* dapat mengendurkan ketegangan syaraf setelah melakukan aktivitas yang padat dan serius.

3) Mengisi Waktu Luang

Game online sering digunakan untuk mengisi waktu luang setelah beraktifitas yang melelahkan. Hal ini dapat menyegarkan pikiran yang penat.¹²

d. Dampak Bermain *Game online*

Dalam permainan *game online* ini, terdapat dampak positif dan dampak negatif. Beberapa dampak positif bermain *game online* menurut Anhar adalah sebagai berikut:

1) Membantu perkembangan koordinasi tangan, mata, motorik, dan kemampuan spasial.

2) Meningkatkan kemampuan membuat analisa, keputusan yang cepat, dan berpikir secara mendalam.¹³

¹² Hanni Sofia, Budhi Prianto, *Panduan Mahir Akses Internet* (Depok : Kriya Pustaka, 2010), hlm 36

Andang dalam buku Alif Harsan juga telah mengumpulkan beberapa dampak positif bermain *game online*, bermain *game* memberikan satu latihan yang sangat efektif kepada otak. Sebagian besar dari mereka membutuhkan keterampilan berpikir abstrak dan tingkat tinggi untuk menang, keterampilannya adalah seperti pemecahan masalah dan logika.¹⁴ Meski demikian tentunya *game online* memiliki dampak negatif.

Dampak negatif bermain *game online* menurut Anhar ini timbul karena umumnya 89% dari *game* mengandung beberapa konten kekerasan. Dampak negatif dari *game online* bagi pelajar adalah :¹⁵

- 1) Peserta didik akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game online*.
- 2) Peserta didik akan mencuri curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain *game online*.
- 3) Waktu untuk belajar dan membantu orang tua sehabis jam sekolah akan hilang karena bermain *game online*.
- 4) Uang jajan atau uang bayar sekolah akan diselewengkan untuk bermain *game online*.
- 5) Lupa waktu.
- 6) Pola makan akan terganggu.

¹³ Anhar, *Panduan Bijak Belajar Internet Untuk Anak* (Jakarta: Adamsains, 2010). Hlm

¹⁴ Alif Harsan, *Jago Bikin Game online*, (Jakarta: PT. Trans Media, 2011), Hlm. 05

¹⁵ Hardiyansyah Masya and Dian Adi Candra, 'Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game online* Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016', *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 3.2 (2016), 97–112.

- 7) Emosional peserta didik juga akan terganggu karena efek game ini.
- 8) Jadwal beribadah pun kadang akan dilalaikan oleh peserta didik, dan
- 9) Peserta didik cenderung akan membolos sekolah demi *game* kesayangan mereka.

Kemudian Aqila Smart, mengemukakan bahwa ada 5 dampak negatif *game online* antara lain:

- 1) Merusak mata dan menimbulkan kelelahan

Biasanya, jarak normal yang harus dilakukan orang dari depan televisi adalah sekitar 1 m lebih, sedangkan anak-anak akan terasa tidak puas saat mereka sedang bermain game dengan jarak segitu apalagi saat bermain game mereka sampai melakukannya dalam waktu yang tidak sebentar alias lama. Hal tersebut juga menimbulkan efek-efek negatif lainnya, tidak hanya dapat merusak penglihatan, tapi juga dapat membuat anak menjadi terlena karena keasyikan apalagi ada perasaan tanggung dalam diri mereka saat mereka sudah terlanjur bermain games.

- 2) Membuat anak malas belajar

Bermain adalah salah satu yang paling menyenangkan terutama bagi anak-anak. Bila dibiarkan anak untuk bermain *game* tanpa terkendali, tentu anak akan menjadi orang yang mulai malas untuk pergi ke sekolah dan belajar karena kekurangan waktu dan konsentrasi penuh dalam belajar dengan baik.

3) Mengajarkan kekerasan

Biasanya, anak-anak akan memilih permainan yang memiliki tingkatan ketegangan yang tinggi, seperti *game action* dan lain sebagainya yang bisa saja justru akan memberikan contoh dan dampak yang negatif pada diri anak. Anak akan cenderung menirukan setiap kejadian dan tingkah laku dari aktor dalam *game* mereka tersebut sehingga dapat membuat anak untuk melakukan kekerasan yang mungkin secara tidak sengaja dilakukan oleh anak.

4) Berpeluang mengajarkan judi

Biasanya orang saat “nge-*game*” tidak lepas dari taruhan. Mulai dari taruhan yang kecil dan tidak menggunakan uang karena untuk mendapatkan sensasi lain dari bermain *game*. Apalagi *game* tersebut merupakan salah satu *game* pertarungan. Mulai dari taruhan yang kecil tersebut jika dibiarkan terus-menerus tanpa adanya pengawasan dari anda akan berakibat buruk dan anak bisa kebablasan dengan perjudian besar.

5) Berisiko kecanduan

Dalam masa ini segala sesuatunya yang terjadi adalah kegiatan yang belum menimbulkan kerusakan serius meskipun sebagian orang sudah terlihat adanya gejala kecanduan. Namun pada penelitian terbaru pada usia awal belasan tahun menemukan hampir sepertiganya *game* setiap harinya dan yang lebih mengkhawatirkan lagi, yaitu sekitar 7% bermain games sekitar 30 menit. Menanggapi

hal tersebut, Griffiths mengatakan betapa besar dampak pada jangka panjang dari kegiatan yang menghabiskan waktu luang sekitar 30 jam per minggu tersebut pada perkembangan pendidikan, kesehatan, dan social anak dan remaja.¹⁶

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat dipahami bahwa bermain *game online* bagi siswa cenderung lebih banyak memberikan dampak negatif dibandingkan dengan dampak positif. Hal tersebut dapat menyebabkan konsentrasi siswa terganggu baik dalam urusan belajar maupun urusan beribadah.

2. Pola Asuh Orangtua

a. Pengertian Pola Asuh

Pola asuh orang tua maksudnya sikap orang tua dalam berhubungan dengan anak-anaknya. Sikap ini dapat dilihat dari berbagai segi antara lain dari cara orang tua memberikan perlakuan kepada anak, cara memberikan hadiah dan hukuman, cara orang tua memberikan perhatian atau tanggapan kepada anak.¹⁷ Sedangkan menurut Sri Lestari, pola asuh merupakan sikap yang ditunjukkan oleh orang tua kepada anak untuk menciptakan iklim emosi yang melingkupi interaksi antara orang tua dan anak.¹⁸

¹⁶ Aqila Smart, Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game (Jogjakarta: A+Plus Books, 2010). Hlm. 45-47.

¹⁷ Mahmud Heri Gunawan dan Yuyun Yulianingsih, *Pendidikan Agama Islam dalam Keluarga* (Jakarta : Akademi Permata, 2013) hlm. 150

¹⁸ Sri Lestari, *Psikologi Keluarga : Penanaman Nilai dan Penanganan Konflik dalam Keluarga* (Jakarta : Prenada Media Group, 2012)) hlm 50

Dari pengertian di atas, maka bisa disimpulkan bahwa pola asuh merupakan interaksi berupa sikap atau cara yang ditunjukkan dalam mendidik anak meliputi cara orang tua dalam membeikan aturan, hukuman, hadiah, perhatian agar anak dapat menjadi pribadi yang baik dalam berperilaku.

b. Macam Macam Pola Asuh

Secara umum, pola asuh orang tua dibedakan menjadi tiga jenis yaitu¹⁹ :

1) Pola Asuh Otoriter

Pola asuh otoriter adalah pola asuh orang tua yang lebih mengutamakan membentuk kepribadian anak dengan cara menetapkan standar mutlak harus dituruti, biasanya dibarengi dengan ancaman- ancaman. Pola asuh otoriter memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Anak harus tunduk dan patuh pada kehendak orang tua.
- b) Pengontrolan orang tua terhadap perilaku anak sangat ketat.
- c) Anak hampir tidak pernah diberi pujian.
- d) Orangtua yang tidak mengenal kompromi dan dalam komunikasi biasanya bersifat satu arah.

Dampak yang ditimbulkan dari pola asuh otoriter, anak memiliki sifat dan sikap, seperti mudah tersinggung, penakut, pemurung dan merasa tidak bahagia, mudah terpengaruh, mudah

¹⁹ Al-Tridhonanto dan Beranda Agency, *Mengembangkan Pola Asuh Demokratis* (Jakarta: PT Gramedia, 2014) hlm. 12-17

stress, tidak punya arah masa depan yang jelas, dan tidak bersahabat.

2) Pola Asuh Permisif

Pola asuh permisif merupakan pola asuh orang tua pada anak dalam rangka membentuk kepribadian anak dengan cara memberikan pengawasan yang sangat longgar dan memberikan kesempatan pada anaknya untuk melakukan sesuatu tanpa pengawasan yang cukup darinya. Sifat & sikap yang dimiliki orang tua hangat hingga sering kali disukai oleh anak. Pola asuh permisif memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Orang tua bersikap *acceptance* tinggi namun kontrolnya rendah, anak diizinkan membuat keputusan sendiri dan dapat berbuat sekehendaknya sendiri.
- b) Orang tua memberi kebebasan kepada anak untuk menyatakan dorongan atau keinginannya.
- c) Orang tua kurang menerapkan hukuman pada anak, bahkan hampir tidak menggunakan hukuman.

Adapun dampak yang ditimbulkan pola asuh permisif membawa pengaruh atas sikap & sifat anak, seperti bersikap implusif dan agresif, suka memberontak, kurang memiliki rasa percaya diri dan pengendalian diri, suka mendominasi, tidak jelas arah hidupnya, prestasinya rendah.

3) Pola Asuh Demokratis

Pola asuh demokratis adalah pola asuh orang tua yang menerapkan perlakuan kepada anak dalam rangka membentuk kepribadian anak dengan cara memprioritaskan kepentingan anak yang bersikap rasional atau pemikiran-pemikiran. Pola asuh demokratis mempunyai ciri-ciri, yaitu:

- a) Anak diberi kesempatan untuk mandiri dan mengembangkan kontrol internal.
- b) Anak diakui sebagai pribadi oleh orang tua dan turut dilibatkan dalam pengambilan keputusan.
- c) Menetapkan peraturan serta mengatur kehidupan anak. Saat orang tua menggunakan hukuman fisik, dan diberikan jika terbukti anak secara sadar menolak melakukan apa yang telah disetujui bersama, sehingga lebih bersikap edukatif.
- d) Memprioritaskan kepentingan anak, akan tetapi tidak ragu-ragu mengendalikan mereka.
- e) Bersikap realistis terhadap kemampuan anak, tidak berharap yang berlebihan yang melampaui kemampuan anak.
- f) Memberikan kebebasan kepada anak untuk memilih dan melakukan suatu tindakan.
- g) Pendekatannya kepada anak bersifat hangat.

Adapun dampak dari pola asuh demokratis dapat membentuk perilaku anak seperti memiliki rasa percaya diri, bersikap

bersahabat, mampu mengendalikan diri (*self control*), bersikap sopan, dapat bekerjasama, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, mempunyai tujuan atau arah hidup yang jelas, berorientasi pada prestasi.

c. Pola Asuh Orang Tua dalam Keberagamaan Anak

Menurut Abdullah Nashih Ulwan yang dikutip dari jurnal Yuyun Rohmatul Uyuni, terdapat tiga tugas pengasuhan orangtua yang kaitannya tentang perilaku keagamaan anak diantaranya²⁰ :

1) Tugas pendidikan keimanan

Pendidikan keimanan merupakan tali yang telah mengikat seorang anak sejak ia dilahirkan. Kedua orang tua harus memperkenalkan anaknya dengan rukun-rukun iman serta mengajarnya ajaran-ajaran Islam. Karena itu adalah hal yang sangat penting untuk diajarkan bagi seorang tua kepada anaknya. Selain itu, anak-anak juga memerlukan beberapa hal sebagai berikut:

- a) Penjelasan tentang mana yang halal dan mana yang haram saat mereka sudah mulai berakal
- b) Memberikan perintah kepada mereka untuk beribadah semenjak mereka memasuki umur 7 tahun.

²⁰ Yuyun Rohmatul Uyuni, 'Konsep Pola Asuh Orang Tua Dalam Perspektif Islam terhadap Tumbuh Kembang Anak Dalam Keluarga', *as-sibyān Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4.1 (2019), 53-62

2) Tugas pendidikan akhlaq

Yang dimaksud dalam hal ini adalah pemberian ajaran serta arahan dan pengawalan bagi seorang ayah terhadap anaknya dalam aspek akhlaq, sikap dan perilaku. Yang mana ini semua harus dibiasakan semenjak dini. Adapun akhlaq yang mulia merupakan buah dari keimanan yang meresap ke dalam jiwa seorang muslim, serta hasil dari pembentukan diri dengan cara yang islami. Dan ketika seorang anak berada jauh dari pendidikan akhlaq serta aqidah, maka kelak hidupnya akan condong untuk melenceng dari jalan yang lurus serta sesat. Adapun beberapa pilar islam yang perlu untuk dipegang teguh oleh seorang ayah adalah sebagai berikut;

- a) Bagi seorang ayah agar melarang anaknya untuk terlalu berfoya-foya dengan segala kenikmatan yang ada.
- b) Bagi seorang ayah agar melarang anaknya untuk ikut-ikutan hal yang tidak jelas asal-usulnya.
- c) Bagi seorang ayah agar melarang anaknya untuk mendengar musik yang tidak baik.
- d) Bagi seorang ayah agar melarang anaknya untuk menyerupai wanita.
- e) Bagi seorang ayah agar melarang anaknya untuk bepergian serta bercampur dengan lawan jenis serta melihat kepada hal-hal yang diharamkan oleh agama.

f) Maka bagi kedua orang tua agar selalu menjaga serta memperhatikan beberapa pilar sebagaimana yang telah diuraikan di atas. Serta membiasakan anak-anaknya untuk berakhlak mulia, dan bersikap baik terhadap sesama.

3) Tugas pendidikan akal

Pendidikan akal kelak akan menjadi landasan pola pikir bagi seorang anak yang terdiri dari segala hal yang bermanfaat dari ilmu syari'at, ilmu pengetahuan modern, dan ilmu nasihat. Sehingga seorang anak dapat menonjol dalam ilmu dan pengetahuan. Dan tugas ini adalah tugas yang amat sangat penting karena segala tanggungjawab yang telah disebut di atas sangat bersandar dan berhubungan satu dengan yang lainnya untuk menjadikan seorang anak yang lengkap, sehingga kelak dapat menjadi manusia yang sempurna. Adapun seorang ayah atau seorang pendidik memiliki tugas sebagai berikut :

- a) Kewajiban untuk mengajar
- b) Kesadaran berpikir
- c) Kesehatan akal.

3. Perilaku Keagamaan

a) Definisi Perilaku Keagamaan

Menurut Gazalba perilaku keagamaan atau yang biasa disebut religiusitas berasal dari kata religi dalam bahasa Latin "religio" yang akar katanya adalah *religure* yang berarti mengikat. Dengan demikian,

mengandung makna bahwa religi atau agama pada umumnya memiliki aturan-aturan dan kewajiban-kewajiban yang harus dipatuhi dan dilaksanakan oleh pemeluknya. Kesemuanya itu berfungsi mengikat seseorang atau sekelompok orang dalam hubungannya dengan Tuhan, sesama manusia, dan alam sekitarnya.²¹

Religiusitas sebagai keberagamaan meliputi berbagai macam sisi atau dimensi yang bukan hanya terjadi ketika seseorang melakukan perilaku ritual (beribadah), tapi juga ketika melakukan aktivitas lain yang didorong oleh kekuatan supranatural. Dapat diartikan, bahwa pengertian religiusitas adalah seberapa mampu individu melaksanakan aspek keyakinan agama dalam kehidupan beribadah dan kehidupan sosial lainnya.²²

b) Dimensi Religiusitas

Verbit dalam jurnal Fadhlurrahman mengemukakan ada enam komponen religiusitas dan masing-masing komponen memiliki empat dimensi. Keenam komponen tersebut adalah :

- 1) *Ritual* yaitu perilaku seremonial baik secara sendiri-sendiri maupun bersama-sama
- 2) *Doctrin* yaitu penegasan tentang hubungan individu dengan Tuhan.

²¹ Dresya Wimayasari, Panji Kuncoro Hadi, Yunita Furinawati, 'Religiusitas Tokoh Utama Dalam Novel Surat Kecil Untuk Tuhan Karya Agnes Davonar', Jurnal Widyabastra, 05. 1 (2017)

²² Yolanda Hani Putriani, Pola Perilaku Konsumsi Islami Mahasiswa Muslim Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Airlangga Ditinjau Dari Aspek Religiusitas, Jurnal JESTT, 02.7 (2015)

- 3) *Emotion* yaitu adanya perasaan seperti kagum, cinta, takut, dan sebagainya
- 4) *Knowledge* yaitu pengetahuan tentang ayat-ayat dan prinsip-prinsip suci
- 5) *Ethics* yaitu atauran-aturan untuk membimbing perilaku interpersonal membedakan yang benar dan yang salah, yang baik dan yang buruk
- 6) *Community* yaitu penegasan tentang hubungan manusia dengan makhluk atau individu yang lain.

Sedangkan dimensi dari komponen tersebut adalah :

- 1) *Content*, merupakan sifat penting dari komponen misalnya ritual khusus, ide-ide, pengetahuan, prinsip-prinsip dan lain-lain.
- 2) *Frequency*, merupakan seberapa sering unsur-unsur atau ritual tersebut dilakukan.
- 3) *Intensity*, merupakan tingkat komitmen.
- 4) *Centrality*, yaitu hal-hal yang paling menonjol atau penting.²³

Menurut Glock dan Stark dalam buku Subandi, terdapat lima aspek atau dimensi religiusitas yaitu :

- 1) Dimensi ideologi atau keyakinan, yaitu tingkatan sejauh mana seseorang menerima hal-hal yang dogmatik dalam agamanya.

²³ Fadhurrahman Fadhurrahman, Hardi Mahardika, and Munaya Ulil Ilmi, 'Internalisasi Nilai Religius Pada Peserta Didik; Kajian Atas Pemikiran Al-Ghazali Dan Relevansinya Dalam Pendidikan Islam', *Journal of Research and Thought on Islamic Education (JRTIE)*, 3.1 (2020), 72–91

Dalam agama Islam dimensi ini terdiri dari rukun iman yang terdiri dari iman kepada Allah, iman kepada Malaikat, iman kepada kitab Allah, iman kepada Nabi dan Rasul, iman kepada hari akhir dan iman kepada takdir. Dalam dimensi ini juga berkaitan tentang apa yang harus diyakini seperti meyakini bahwa Tuhan itu Esa, meyakini adanya malaikat, nabi, maupun surga dan neraka.

- 2) Dimensi peribadatan, yaitu dimensi sejauh mana seseorang mengerjakan kewajiban-kewajiban ritual dalam agamanya. Dalam agama Islam, dimensi ini juga berkaitan dengan sejumlah perilaku dimana perilaku tersebut sudah diatur dan ditetapkan oleh agamanya seperti Rukun Islam yang isinya antara lain mengucapkan syahadat, melaksanakan shalat, membayar zakat, melaksanakan puasa dan melaksanakan ibadah haji.
- 3) Dimensi penghayatan, yaitu perasaan-perasaan atau pengalaman keagamaan yang pernah dialami atau seberapa jauh seseorang dapat menghayati pengalaman dalam ritual agama yang dilakukannya, misalnya kekhusyukan dalam menjalankan shalat dan membaca Al-Quran, takut akan neraka, impian tentang surga dan lain sebagainya.
- 4) Dimensi pengetahuan, yaitu seberapa jauh seseorang mengetahui tentang ajaran-ajaran agamanya, terutama yang ada dalam kitab suci maupun yang lainnya. Dimensi ini bisa disebut sebagai dimensi ilmu dan diantara ilmu tersebut adalah ilmu fiqh, ilmu tauhid dan ilmu tasawuf.

5) Dimensi pengalaman, yaitu berkaitan dengan akibat dari ajaran – ajaran agama yang dianutnya yang diaplikasikan melalui sikap dan perilaku sehari-hari seperti bagaimana perlakuan dia terhadap keluarganya, tetangganya, maupun orang di sekitarnya.²⁴

c) Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Keagamaan

Menurut Thouless, terdapat empat faktor yang mempengaruhi religiusitas remaja yaitu :

- 1) Pengaruh pendidikan atau pengajaran dan berbagai tekanan sosial (faktor sosial) termasuk pendidikan dari orang tua, tradisi-tradisi sosial, tekanan lingkungan sosial yang disepakati oleh lingkungan itu.
 - 2) Berbagai pengalaman yang membentuk sikap keagamaan, terutama pengalaman-pengalaman mengenai :
 - a. keindahan, keselarasan dan kebaikan di dunia ini
 - b. konflik moral (faktor moral)
 - c. pengalaman emosional beragama (faktor afektif)
 - 3) Faktor yang timbul dari Kebutuhan yang belum terpenuhi terutama kebutuhan keamanan, cinta kasih, harga diri serta adanya ancaman kematian.
 - 4) Berbagai proses pemikiran verbal dan faktor intelektual.
- Berdasarkan penjelasan tersebut, religiusitas dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Diantara faktor internal meliputi

²⁴ M.A. Subandi, Psikologi Agama dan Kesehatan Mental (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2013). Hlm 88-89

berbagai pengalaman yang membentuk sikap keagamaan dan juga kebutuhan yang belum terpenuhi terutama kebutuhan keamanan, cinta kasih, serta adanya ancaman kematian. Sedangkan diantara faktor eksternal yang mempengaruhi religiusitas meliputi pengaruh pendidikan, pengaruh lingkungan juga berbagai proses pemikiran verbal. Diantara faktor yang mempengaruhi religiusitas adalah lingkungan. Menurut Patty lingkungan adalah segala sesuatu yang mengelilingi individu didalam hidupnya baik dalam lingkungan fisik (orang tua) maupun lingkungan psikologis (perasaan yang dialami, cita-cita).²⁵

B. Penelitian Terdahulu

Dari pengamatan yang dilakukan ditemukan bahwa penelitian yang diajukan terdapat kesamaan variabel yang dibuat peneliti dengan penelitian yang pernah dilakukan dan diteliti sebelumnya. Berikut uraiannya :

1. Jurnal Kajian Ilmu dan Budaya Islam dengan judul “Kecanduan Bermain *Game online* dan Hubungannya Dengan Pendidikan Karakter Islami Siswa (Studi Di Sd Azhari Cilandak Jakarta)” yang ditulis oleh Nurbaiti. Penelitian ini dilakukan di SD Azhari, Cilandak Jakarta dengan menggunakan 52 siswa sebagai sampel. Teknik sampling yang digunakan adalah *stratified simple random sampling* dengan teknik analisis data korelasional sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan *game online* mempunyai nilai koefisien korelasi dengan karakter Islami

²⁵Khoirotus Silfiyah, Suroso, and Amanda Pasca Rini, ‘Hubungan Antara Religiusitas Dan Regulasi Emosi Dengan Perilaku Prososial Pada Remaja Di SMK Ketintang Surabaya’, *Jurnal At-Thufah*, 8.2 (2019), Hlm 3

siswa sebesar -0.946 dengan signifikansi 0.000. Nilai negatif menunjukkan bahwa korelasi kecanduan *game online* mempunyai nilai berbanding terbalik dengan prestasi belajar siswa. Hal ini berarti dengan semakin tinggi tingkat kecanduan siswa terhadap *game online* maka semakin rendah prestasi belajar siswa.²⁶

2. Skripsi yang disusun oleh Sepri Ridho dengan judul “*Game Online dan Religiusitas Remaja (Studi di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara)*”. Penelitian ini menggunakan pendekatan sosiologis dengan menggunakan analisis data kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *game online* pada remaja relatif tinggi terlihat dari banyaknya remaja yang sudah kecanduan *game online*. Hal itu didukung oleh semakin banyaknya tempat-tempat bermain *game online*. Dampak *game online* terhadap religiusitas remaja antara lain remaja sudah mulai meninggalkan ibadah seperti shalat 5 (lima) waktu, ahlak kepada orang tua semakin tidak baik yang dilihat dari suka berbohong, tidak jujur dan berkata kasar serta sudah tidak mau terlibat dalam kegiatan keagamaan yang diselenggarakan oleh Risma. Oleh sebab itu perlu adanya meningkatkan pengawasan terhadap anak, memberikan pengertian tentang penggunaan *game online* dari sisi dampak bahaya *game online*, memperketat peraturan dirumah serta bekerjasama antara pihak

²⁶ Nurbaiti, ‘Kecanduan Bermain *Game online* Dan Hubungannya Dengan Pendidikan Karakter Islami Siswa (Studi Di SD Azhari Cilandak Jakarta)’, *Jurnal Kajian Ilmu Dan Budaya Islam*, 3.1 (2020), 55–67

sekolah tentang perkembangan yang dilakukan anak pada saat berada di sekolah.²⁷

3. Skripsi yang disusun oleh Widiastuty dengan judul “Pengaruh Pola Asuh Orang Tua terhadap Perilaku Keberagamaan Siswa SD Muhammadiyah Tamanagung Kecamatan Muntilan Kabupaten Magelang”. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan *random sampling* sebagai teknik pengambilan sampelnya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) pola asuh orang tua siswa SD Muhammadiyah Tamanagung dalam kategori baik dapat dilihat dari jawaban paling banyak responden dalam kategori baik dengan mean nilai skor pola asuh orang tua sebesar 50,57. (2) Perilaku keberagamaan siswa SD Muhammadiyah Tamanagung dalam kategori baik. Hal tersebut dapat dilihat dari jawaban paling banyak responden dalam kategori baik dengan nilai skor perilaku keberagamaan sebesar 51,81. (3) Ada pengaruh yang kuat antara pola asuh orang tua dengan perilaku keberagamaan siswa SD Muhammadiyah Tamanagung Kecamatan Muntilan dibuktikan dengan korelasi product moment (x,y) sebesar $0,522 > 0,297$ pada taraf signifikan ($r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$). Hal itu dapat disimpulkan bahwa pola asuh orang tua berpengaruh terhadap perilaku keberagamaan siswa sedangkan sisanya di pengaruhi oleh factor lain yang tidak penulis teliti.²⁸

²⁷Sepri Ridho, *Game Online dan Religiusitas Remaja (Studi di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara)*, 2019

²⁸Widiastuty, *Pengaruh Pola Asuh Orang Tua terhadap Perilaku Keberagamaan Siswa SD Muhammadiyah Tamanagung Kecamatan Muntilan Kabupaten Magelang*, 2018

4. Skripsi yang disusun oleh Faiq Khoridatul Izza dengan judul “Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Modopuro Mojosari”. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Hasil penelitian diketahui bahwa *game online* berdampak pada perilaku keagamaan remaja di Desa Modopuro Mojosari. Penelitian ini lebih fokus pada perilaku seseorang yang didasari pada dimensi keyakinan yang menyangkut pada keyakinan seseorang terhadap ajaran agamanya, serta dimensi keyakinan ini erat kaitannya dengan keyakinan seseorang. Dimensi peribadatan (ritualistic) dimensi ini mengarah pada pengalaman-pengalaman ibadah khususnya, supaya mengetahui sejauh mana rutinitas seseorang dalam melaksanakan ibadah-ibadah yang sudah ditetapkan dalam agamanya. Dimensi konsekuensial (penerapan) yaitu berkaitan dengan tingkatan seseorang dalam berperilaku sesuai dengan ajaran agamanya. Banyak perilaku keagamaan remaja desa Modopuro tidak sesuai dengan ajaran agamanya karena sudah terpengaruh dengan *game online* tersebut, seperti melalaikan ibadah shalat 5 waktu, berbohong kepada orang tua, berkata yang tidak sopan, kurangnya bersosialisasi dengan tetangga sekitar.²⁹
5. Jurnal dengan judul “Pola Asuh Orang Tua Dalam Pendidikan Agama Islam Terhadap Anak Pada Keluarga Jamaa’ah Tabligh di Kabupaten Bungo Provinsi Jambi” Penelitian ini dilakukan oleh Ana Rosyidatu Umatin dan Dedi Yuisman. Penelitian ini bertujuan untuk

²⁹ Faiq Khoridatul Izza, *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Modopuro Mojosari*, 2019

mendeskripsikan konsep dan implementasi pola asuh yang diterapkan orang tua pada keluarga Jama'ah Tabligh dalam mendidik agama anak, serta dampak aktivitas dakwah (khuruj) yang dilakukan orang tua terhadap pendidikan agama anak yang berusia 0 sampai 18 tahun. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan menggunakan data berupa catatan lapangan, dokumentasi, rekaman audio dan video serta foto atau gambar. Pengumpulan data dilakukan melalui metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data melalui analisis domain, analisis taksonomi, analisis komponensial dan analisis tema kultural. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pola asuh utama orang tua dalam mendidik agama anak adalah melalui keteladanan kedua orang tua, mengadakan ta'lim rutin, mengajak anak-anak keluar (khuruj) untuk melatih berdakwah dan tabligh, menyekolahkan anak di pondok pesantren, dan melakukan usaha batin (infirodi). Pola asuh tersebut sangat berdampak bagi pendidikan dan pengamalan agama anak.

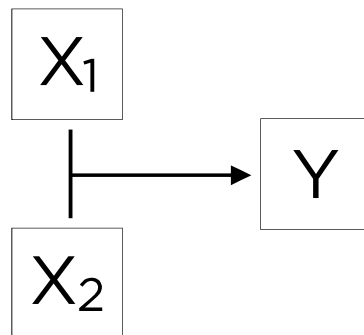
Dari kelima penelitian diatas, yang membedakan dengan penelitian ini yaitu penelitian ini menggunakan tiga variabel.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir atau paradigma penelitian bisa diartikan sebagai pola pikir yang menunjukkan hubungan antara variabel yang akan diteliti yang sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian, teori yang digunakan untuk merumuskan hipotesis, jenis dan jumlah hipotesis, dan teknik analisis statistik yang akan digunakan.³⁰

Penelitian ini menggunakan variabel (X1), (X2) terhadap (Y). Pada penelitian ini yang menjadi variabel (X1) adalah frekuensi penggunaan *game online* dan yang menjadi variabel (X2) adalah pola asuh keagamaan oleh orang tua, sedangkan yang menjadi variabel (Y) adalah perilaku keagamaan anak di Desa Salaman.

Dari hubungan kedua variabel penelitian tersebut maka dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1. Kerangka Berpikir

³⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2012). Hlm 66

Dari gambar tersebut menunjukkan bahwa adanya hubungan antara frekuensi penggunaan *game online* (X1) dan pola asuh orangtua (X2) terhadap perilaku keagamaan siswa (Y) di Desa Salaman.

D. Hipotesis

Berdasarkan deskripsi teori di atas dan kerangka berpikir, maka penelitian dirumuskan sebagai berikut:

Ha = Terdapat pengaruh yang signifikan antara frekuensi penggunaan *game online* dan pola asuh orang tua terhadap perilaku keagamaan anak di Desa Salaman

Ho = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara frekuensi penggunaan *game online* dan pola asuh orang tua terhadap perilaku keagamaan anak di Desa Salaman

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Sesuai dengan judul penelitian yang diangkat dan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) dan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif.

B. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan dan dapat diamati. Secara tidak langsung definisi operasional tersebut akan menunjuk pada alat pengambil data yang mengacu pada bagaimana mengukur suatu variabel.³¹ Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.³² Berikut uraiannya :

Tabel 1. Sebagian pernyataan dari kuesioner

Variabel	Indikator	Operasional
Frekuensi Penggunaan <i>Game online</i>	Alasan bermain <i>game online</i>	<ul style="list-style-type: none">- Saya bermain <i>game online</i> karena saya susah bersosialisasi.- Saya bermain <i>game online</i> untuk menghilangkan stress- Saya bermain <i>game online</i> karena kurang mendapat perhatian

³¹ Winarno.M.E, *Metodologi Penelitian Dalam Pendidikan Jasmani* (Malang: UM Press, 2013). Hlm 34

³² Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet. Hlm. 38

		<p>dari orang tua</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saya menjadi malas belajar ketika sudah bermain <i>game online</i> - Saya menjadi lupa waktu ketika sudah bermain <i>game online</i> - Saya selalu menggunakan uang jajan untuk top-up <i>game online</i>
Pola Asuh Keagamaan Orang Tua	Pendidikan pola asuh orang tua	<ul style="list-style-type: none"> - Saya jarang diberikan pujian oleh orang tua saya atas pencapaian yang saya lakukan - Orang tua saya memberikan perintah untuk beribadah sejak saya kecil - Orang tua saya adalah orang yang hangat dan menyenangkan - Orang tua saya senantiasa memberikan saya ilmu baik tentang dunia maupun akhirat - Orang tua saya tidak pernah memprioritaskan kepentingan saya -
Perilaku Keagamaan	Habluminallah	<ul style="list-style-type: none"> - Saya shalat 5 waktu - Saya tidak membaca Al-Quran
	Habluminannas	<ul style="list-style-type: none"> - Saya sulit memaafkan orang lain - Saya selalu siap jika disuruh untuk membantu orang tua - Saya rela berkorban terhadap sesama

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi menurut Sugiyono menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.³³ Populasi merupakan komponen yang hendaknya ada ketika akan melakukan penelitian terutama dalam melakukan penelitian kuantitatif. Untuk itu, populasi yang digunakan ini harus sesuai dengan jenis penelitian dan jumlah sampel yang diambil. Dalam penelitian ini, populasi yang digunakan adalah anak SD sampai dengan SMA di Desa Salaman.

Tabel 2. Populasi Anak SD-SMP di Desa Salaman

Dusun	Jumlah Anak SD-SMA
Kauman	29
Brengkel	35
Gadean	17
Soco	21
Nusupan	26
Total	128

³³ Sugiyono. (2017). Metode *Penelitian* Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabet. Hlm. 80

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang diharapkan mampu mewakili populasi dalam penelitian. Menurut Sugiyono, sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.³⁴ Teknik pengambilan sampel pada penelitan ini menggunakan teknik *Simple Random Sampling*. *Simple random sampling* adalah metode penarikan dari sebuah populasi atau semesta dengan cara tertentu sehingga setiap anggota populasi atau semesta tadi memiliki peluang yang sama untuk terpilih atau terambil. Pada penelitian ini sampel yang diambil peneliti adalah 30 anak di Desa Salaman.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner/angket. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.³⁵ Kuesioner yang dibuat akan dimuat dalam *google formulir* yang sasarannya adalah anak di Desa Salaman dengan jumlah 30 siswa.

E. Uji Instrumen

1. Validitas

Validitas Instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut dapat dengan tepat mengukur apa yang hendak diukur. Dalam hal ini angket

³⁴ Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet. Hlm. 81

³⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Hlm 199

akan dibuat dalam 30 item yang kemudian akan dilakukan uji validitas menggunakan *IBM SPSS Statistics 20.0 for Windows*.

2. Reliabilitas

Kata reliabilitas dalam bahasa Indonesia diambil dari kata *reliability* dalam bahasa Inggris, berasal dari kata *reliable* yang artinya dapat dipercaya.³⁶ Instrumen dapat dikatakan *reliable* jika hasil yang didapat sama atau tetap walaupun sudah diujikan berkali-kali. Uji reliabilitas ini dilakukan menggunakan *IBM SPSS Statistics 20.0 for Windows*.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah teknik yang digunakan untuk menganalisis data yang telah terkumpul. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah analisis deskriptif dan untuk pengujian hipotesis menggunakan analisis regresi linier sederhana. Namun, sebelum dilakukan analisis data terlebih dahulu kita melakukan uji prasyarat analisis. Diantara uji prasyarat analisis yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui apakah data yang diteliti tersebut terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data ini dihitung dengan bantuan *IBM SPSS Statistics 20.0 for Windows* dengan uji *Kolmogorov – Smirnov*.

³⁶ Eko Putro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2012). Hlm 157

2. Uji Linieritas

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diteliti tersebut linier atau tidak. Uji linieritas data ini dihitung dengan bantuan *IBM SPSS Statistics 20.0 for Windows*.

Selanjutnya, dalam pengujian analisis data peneliti menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistics 20.0 for Windows*. Berikut penjelasannya :

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.³⁷ Analisis statistik deskriptif ini menggunakan *IBM SPSS Statistics 20.0 for Windows*.

2. Uji Analisis Regresi Berganda

Uji korelasi regresi berganda didasarkan untuk mencari pengaruh dari frekuensi penggunaan *game online* dan pola asuh orang tua terhadap perilaku keagamaan anak di Desa Salaman. Uji analisis regresi berganda ini menggunakan *IBM SPSS Statistics 20.0 for Windows*.

³⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Hlm 207-208

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh dari analisis yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Frekuensi penggunaan *game online* di Desa Salaman menunjukkan hasil sebanyak 5 anak (16%) masuk dalam kategori rendah, 20 anak (68%) masuk dalam kategori sedang, 5 anak (16%) masuk dalam kategori tinggi. Dari seluruh responden frekuensi penggunaan *game online*, diperoleh *mean* sebesar 34,36 dan berada dalam kategori sedang.
2. Pola asuh orang tua anak di Desa Salaman menunjukkan hasil sebanyak 4 anak (14%) masuk dalam kategori rendah, 20 anak (66%) masuk dalam kategori sedang, 6 anak (20%) masuk dalam kategori tinggi. Dari seluruh responden pola asuh orang tua, diperoleh *mean* sebesar 34,63 dan berada dalam kategori sedang.
3. Tingkat perilaku keagamaan anak di Desa Salaman menunjukkan hasil sebanyak 5 anak (17%) masuk dalam kategori rendah, 19 anak (63%) masuk dalam kategori sedang, 6 anak (20%) masuk dalam kategori tinggi. Dari seluruh responden perilaku keagamaan anak, diperoleh *mean* sebesar 39,00 dan berada dalam kategori sedang.
4. Variabel X1 (frekuensi penggunaan *game online*) dan variable X2 (pola asuh orang tua) berpengaruh secara signifikan terhadap variabel Y

(perilaku keagamaan anak) di Desa Salaman yang dibuktikan dengan nilai signifikansi 0,001 lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan pada hasil olah data penelitian ini, didapatkan hasil dari pengujian *IBM SPSS*, diketahui nilai *adjusted R square* sebesar 0.387.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh, maka dapat diberikan saran diantaranya :

1. Saran Teoritis
 - a. Bagi penelitian selanjutnya diharapkan untuk dapat mencari dan menggali teori-teori yang relevan untuk digunakan dalam penelitian utamanya tentang pengaruh peran orang tua dan pengelolaan pembelajaran terhadap motivasi belajar PAI.
 - b. Penelitian ini ditujukan kepada anak dengan jenjang SD sampai dengan SMA di Desa Salaman saja, disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk bisa lebih menggali tentang pengaruh frekuensi penggunaan *game online* dan pola asuh orang tua dalam cakupan lebih luas.
2. Saran Praktis
 - a. Orang tua harus lebih memperhatikan dalam mengontrol anak dalam bermain *game online*, supaya karakter dan perilaku anak tidak melenceng dari ajaran agama islam dan tetap disiplin dalam mengerjakan segala sesuatu yang baik.
 - b. Harapan bagi orang tua yang memiliki anak berjenjang SD sampai dengan SMA di Desa Salaman untuk tidak meremehkan terhadap tumbuh kembang anak untuk masa depannya, karena anak adalah aset

keluarga yang diharapkan bisa menjujung martabat keluarga supaya tetap menjadi anak yang berguna bagi keluarga dan bangsa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, Z.C. (2012). *Berburu Rupiah Lewat Game online*. Yogyakarta : Bouna Books.
- Alwi, S. (2014). *Perkembangan Religiusitas Remaja*. Yogyakarta: Kaukabah Dipantara.
- Ancok, D., Fuad, N.S. (2011). *Psikologi Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Anhar. (2010) *Panduan Bijak Belajar Internet Untuk Anak*. Jakarta: Adamsains
- Azwar, Saifuddin, *Penyusunan Skala Psikologi Edisi Dua* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2012
- Fadhlurrahman, dkk. (2020). Internalisasi Nilai Religius Pada Peserta Didik; Kajian Atas Pemikiran Al-Ghazali Dan Relevansinya Dalam Pendidikan Islam. *Journal of Research and Thought on Islamic Education (JRTIE)*, 3(1), 72–91
- Fitri, E., dkk. (2018). Konsep Adiksi *Game online* dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 4(3), 211-219
- Gunawan, M.H, Yuyun, Y. (2013). *Pendidikan Agama Islam dalam Keluarga*. Jakarta : Akademi Permata
- Harsan, A. (2011). *Jago Bikin Game online*. Jakarta: PT. Trans Media.
- Izza, F.K. (2019). *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Modopuro Mojosari*.
- Kustiawan, A.A & Andy, W.B.U. (2019). *Jangan Suka Game online*. Magetan: CV. AE Media Grafika.
- Lebho, M. A., dkk. (2020). Perilaku Kecanduan *Game online* Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja. *Journal of Health and Behavioral*, 2(2), 202-212
- Lestari. S. (2012). *Psikologi Keluarga : Penanaman Nilai dan Penanganan Konflik dalam Keluarga*. Jakarta : Prenada Media Group
- M.A. Subandi. (2013). *Psikologi Agama dan Kesehatan Mental*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Masya, H & Dian, A.C., (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game online* Pada Peserta Didik Kelas X Di

- Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 3(2), 97–112.
- Nisrinafatin. (2020). Pengaruh *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 115–122.
- Nurbaiti. (2020). Kecanduan Bermain *Game online* Dan Hubungannya Dengan Pendidikan Karakter Islami Siswa (Studi Di SD Azhari Cilandak Jakarta). *Jurnal Kajian Ilmu Dan Budaya Islam*, 3(1), 55–67
- Prawiradilaga, D.S., dkk. (2013). *Mozaik Teknologi Pendidikan Elearning*. Jakarta: Kencana Prenadema Group
- Putriani, Y.H. (2015). Pola Perilaku Konsumsi Islami Mahasiswa Muslim Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Airlangga Ditinjau Dari Aspek Religiusitas”, *Jurnal JESTT*, 2(7)
- Ridho, S. (2019). *Game Online dan Religiusitas Remaja (Studi di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara)*.
- Silfiyah, K, Suroso, & Amanda, P.R. (2019). Hubungan Antara Religiusitas Dan Regulasi Emosi Dengan Perilaku Prosocial Pada Remaja di SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal At-Thufah*, 8(2), 30
- Smart, A. (2010). *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*. Jogjakarta: A+Plus Books.
- Sofia, H., Budhi, P. (2010). *Panduan Mahir Akses Internet*. Depok : Kriya Pustaka.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh *Game online* Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, vol 01 no 01 (2017): 28–38.
- Tridhonanto,AL, Beranda. A. (2014). *Mengembangkan Pola Asuh Demokratis*. Jakarta: PT Gramedia
- Yuni, Y.R (2019). Konsep Pola Asuh Orang Tua Dalam Perspektif Islam Terhadap Tumbuh Kembang Anak Dalam Keluarga *aş-şibyān*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1) : 53-62

- Widiastuty. (2018). *Pengaruh Pola Asuh Orang Tua terhadap Perilaku Keberagamaan Siswa SD Muhammadiyah Tamanagung Kecamatan Muntilan Kabupaten Magelang*.
- Widoyoko, E.P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Wimayasari , D., dkk, (2017). Religiusitas Tokoh Utama Dalam Novel Surat Kecil Untuk Tuhan Karya Agnes Davonar. *Jurnal Widyabastra*, 5(1)
- Winarno.M.E. (2013). *Metodologi Penelitian Dalam Pendidikan Jasmani*. Malang: UM Press.