

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Intensitas Bermain Game Online

1. Pengertian Intensitas Bermain Game Online

“Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, Intensitas adalah keadaan tingkatan atau ukuran intensnya.”¹

Intensitas adalah kedalaman atau kekuatan sikap terhadap sesuatu yang belum tentu sama walaupun arahnya mungkin tidak berbeda.

Menurut Chaplin berpendapat bahwa intensitas adalah suatu sifat kuantitatif dari suatu penginderaan yang berhubungan dengan intensitas perangsangnya, seperti kecemerlangan suatu warna, kerasnya bunyi dan kekuatan yang mendukung suatu pendapat atau sikap.²

Tahapan bermain pada anak usia dini menurut Piaget yaitu berada pada tahapan bermain simbolik dengan tahapan bermain game. Tahapan bermain simbolik adalah anak menggunakan skema mental suatu objek untuk objek lain dalam bentuk bermain konstruksi. Sedangkan tahap bermain game adalah bermain menggunakan berbagai aturan formal yang berkembang oleh dari diri sendiri maupun dari luar diri atau orang lain. Bentuk bermain adalah konstruksi tingkat tinggi dan sosiodramatik.³

¹ Departemen Pendidikan Indonesia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2003), hlm. 383.

² James P Chaplin, *Kamus Lengkap Psikologi*, (Jakarta: Rajawali Press, 2014), hlm. 254.

³ Ngurah Adhiputra, *Konseling Kelompok*, (Yogyakarta: Media Akademisi, 2015), hlm. 202.

Allah SWT berfirman dalam Q.S. Al-‘Asr ayat 1-3 yang berbunyi:



Ayat Al-Qur’an di atas menjelaskan bahwa seluruh manusia benar-benar berada dalam kerugian. Kerugian yang dimaksud dalam ayat ini bisa bersifat mutlak, artinya seseorang merugi di dunia dan diakhirat, tidak mendapat kenikmatan dan berhak untuk dimasukkan ke dalam neraka. Bisa jadi ia hanya mengalami kerugian dari satu sisi saja. Oleh karena itu, dalam surah ini Allah menganalisis bahwa kerugian pastiakan dialami oleh manusia kecuali mereka yang memiliki empat kriteria dalam surah tersebut.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Ada orang tua yang berpendapat bahwa anak yang terlalu banyak bermain, akan membuat anak menjadi malas bekerja dan bodoh. Anggapan ini kurang bijaksana, karena beberapa ahli psikologi mengatakan bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa anak.⁴

“Game online merupakan suatu permainan yang dapat dilakukan melalui saluran atau sambungan yang menggunakan sinyal

⁴ Giri Wiarto, *Psikologi Perkembangan Manusia*, (Yogyakarta: Psikosain, 2015), hlm. 69.

atau jaringan internet yang menghubungkan antara server yang satu dengan server yang lain.”⁵

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain game online adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir dan permainan yang dapat dilakukan melalui saluran atau sambungan yang menggunakan sinyal atau jaringan internet.

2. Jenis-jenis Game Online

Ada beberapa jenis game online cara memainkannya yaitu sebagai berikut:

a. *First Person Shooter* (FPS)

First Person Shooter (FPS), merupakan jenis permainan tembak menembak dan pukulan dengan tampilan pada layar pemain adalah sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, tiap tokoh karakter mempunyai kemampuan yang berbeda-beda. Permainan jenis ini akan melibatkan banyak pemain. Permainan ini berupa misi untuk mengalahkan penjahat, bisa juga pemain dibagi menjadi beberapa tim yang bertugas untuk melumpuhkan tim lainnya sebelum dilumpuhkan.⁶

Contohnya adalah *Counter Strike* merupakan permainan yang terdiri dari dua kelompok yaitu antara kelompok teroris dengan kelompok polisi yang terdiri dari 5 orang per-kelompoknya. Jadi dalam permainan ini terlebih dahulu memilih masuk kedalam kelompok teroris atau kelompok polisi, setelah itu mereka

⁵ Kimberly S. Young, *Kecanduan Internet*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), hlm. 123.

⁶ Soegeng Santoso, *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game Online*, (Yogyakarta: Ar-Ruz Media, 2010), hlm. 18.

berperang di sebuah gedung tua dan siapa yang bisa lebih cepat membunuh semua anggota tim lainnya maka tim tersebut menang.

b. *Role Playing Game* (RPG)

Role Playing Game (RPG), merupakan merupakan jenis permainan yang tiap pemainnya memerankan suatu karakter dalam dunia fiksi game. Jenis game ini yang menjadi salah satu game yang populer saat ini. Dalam game ini setiap pemain memerankan karakter sesuai dengan peran yang mereka inginkan supaya bisa mengembangkan permainannya. Dalam game RPG mengharuskan pemainnya mengikuti instruksi sesuai dengan peran masing-masing untuk melanjutkan *story line* dalam game. Terdapat juga *Game Master* (GM) bertugas untuk bertindak sebagai wasit atau pengadil dalam peraturan-peraturan serta setting yang digunakan.⁷

Contohnya adalah *Grand Chese* merupakan game yang termasuk dalam jenis game RPG dimana dalam game ini mengutamakan timing dan bisa menggunakan 5 karakter. Karakter tersebut bisa berupa monster atau hero, setiap karakter memiliki skill aktif dan pasif. Dalam *game* ini kamu bisa membentuk pasukan elit dari kerajaan Kanaban dan Serdin. Tujuannya untuk menjelajahi setiap stage dan juga mengalahkan KazeAaze untuk memperoleh Gems dan Gold serta menjadi Grand Chaser terbaik dengan mengalahkan para pesaing.

c. *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG)

Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG), merupakan sebuah permainan yang melibatkan ribuan pemain untuk bermain dalam waktu yang bersamaan dalam dunia game. Dalam game ini pemain akan memerankan satu karakter didalam permainan ini. Pemain akan terhubung ke satu server dan akan mendapatkan operan yang bermacam-

⁷ *Ibid.*, hlm. 19.

macam serta pemain bisa berinteraksi dengan pemain yang lain dalam waktu yang bersamaan, mendapatkan reward, melawan moster dan lain sebagainya.⁸

Contohnya adalah *Raagnarok*, permainan ini tidak memiliki jalan cerita sehingga pemain bebas melakukan apa yang diinginkan. Dalam permainan ini tujuan utamanya adalah untuk peningkatan level sampai ke level yang tertinggi.

d. *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*

Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), merupakan jenis *game* yang permainannya dalam bentuk tim untuk berperang dengan tim yang lainnya didalam satu arena. Setiap tim berlomba-lomba untuk menghancurkan tower lawan, tim yang berhasil menghancurkan tower lawan akan menjadi pemenang karena dalam jenis permainan ini sangat dibutuhkan kerja sama tim supaya bisa memenangkan permainan tersebut.

Contohnya adalah *Mobile Legends* merupakan permainan yang terdiri dari 10 orang pemain yang dibagi dalam 2 tim. Tujuan permainan ini untuk menghancurkan *base* lawan. Lama permainannya sekitar 15 menit untuk satu ronde.

3. Aspek-aspek Intensitas Bermain Game Online

Adapun Aspek-aspek Intensitas Bermain Game Online adalah sebagai berikut:

⁸<https://androbuntu.com/2018/03/16/perbedaan-moba-rpg-mmorpg> di akses Hari Rabu, 10 November 2021 Jam 20:15 WITA

a. Frekuensi

Frekuensi adalah seberapa seseorang sering melakukan aktivitas bermain game online dalam bentuk frekuensi seperti sekali, dua kali, tiga kali dan seterusnya dalam rentang waktu yang ditentukan.

b. Lama waktu

Lama waktu yang digunakan untuk bermain game online, semakin banyak waktu yang digunakan dalam bermain game maka akan menunjukkan semakin lama seseorang bermain game online.

c. Perhatian penuh

Perhatian penuh merupakan mengkonsentrasikan diri pada permainan game online sehingga mengesampingkan hal-hal yang lainnya. Seperti makan, mandi, sholat dan sekolah serta tidak memperdulikan yang ada di sekelilingnya pada saat bermain game online.

d. Emosional

Emosional meliputi rasa sedih, bahagia, takut, harapan, marah dan putus asa. Jadi maksud emosi dari permainan game online yang meliputi rasa suka, gembira, marah, bahkan merasa kesal pada saat bermain game, sehingga menyebabkan para pemain semakin tenggelam dalam permainan game online.

4. Dampak Bermain Game Online

Game online juga memiliki dampak positif bagi mereka yang sedang bermain game online adalah sebagai berikut:

- a. Setiap game memiliki tingkat kesulitan yang berbeda.
- b. Meningkatkan konsentrasi.
- c. Meningkatkan koordinasi tangan dan mata.
- d. Meningkatkan kemampuan membaca.
- e. Meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris.
- f. Meningkatkan pengetahuan tentang komputer.
- g. Meningkatkan kemampuan mengetik.

Adapun, dampak negatif bagi mereka yang sedang bermain game online adalah sebagai berikut:

- a. Seseorang yang bermain game online hanya menghambur-hamburkan waktu dan uang secara sia-sia.
- b. Bermain game online membuat orang menjadi ketagihan.
- c. Terkadang lebih merelakan sekolahnya untuk bermain game online.
- d. Dengan bermain game online bisa membuat lupa waktu, untuk makan, beribadah, waktu untuk pulang dan lain-lain.
- e. Dengan terlalu sering berhadapan monitor secara mata telantang dapat membuat mata menjadi minus.
- f. Seorang anak sering berbohong kepada orang tuanya karena pada awalnya berpamitan untuk berangkat sekolah ternyata bolos sekolah untuk bermain game online.

5. Faktor yang Mempengaruhi Intensitas Bermain Game Online

Adapun faktor yang Mempengaruhi Intensitas Bermain Game Online adalah sebagai berikut:

- a. Keinginan yang kuat untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam game online, karena game online dirancang sedemikian rupa agar para gamers semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi.
- b. Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah.
- c. Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap game online.

B. Perilaku Keagamaan Peserta Didik

1. Pengertian Perilaku Keagamaan

Pengertian perilaku keagamaan dapat dijabarkan dengan cara mengartikan perkata. Kata perilaku dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa yaitu tanggapan atau reaksi individu terhadap lingkungan. Perilaku juga mempunyai arti tindakan, cara berbuat, ataupun perbuatan seseorang yang kesehariannya tidak lepas dari aktivitas.⁹

Alport dalam buku Psikologi Agama karya Jaluddin Rahmat menyatakan bahwa perilaku merupakan hasil belajar yang diperoleh melalui pengalaman dan interaksi terus menerus dengan lingkungan. Seringnya dalam lingkup lingkungan, akan menjadi

⁹ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hlm. 859.

seseorang untuk dapat menentukan sikap karena disadari atau tidak, perilaku tersebut tercipta karena pengalaman yang dialaminya.¹⁰

Menurut Budiarto yang dikutip oleh Ramayulis, berpendapat bahwa perilaku merupakan tanggapan atau rangkaian tanggapan yang dibuat oleh sejumlah makhluk hidup. Dalam hal ini, tingkah laku itu walaupun harus mengikutsertakan tanggapan pada suatu organisme, termasuk yang ada di otak, bahasa, pemikiran, impian-impian, harapan-harapan dan sebagainya.¹¹

Keagamaan berasal dari kata agama berasal dari kata dasar agama yang berarti sistem, prinsip kepercayaan dengan Tuhan dengan ajaran kebaktian dan kewajiban yang bertalian dengan kepercayaan itu dan. Kata keagamaan berasal dari awal “ke” dan akhiran “an” yang memiliki arti segala sesuatu yang berhubungan dengan Agama.¹²

Agama adalah ajaran yang berasal dari Tuhan atau hasil renungan manusia yang terkandung dalam kitab suci yang turun temurun diwariskan dari suatu generasi ke generasi lainnya dengan tujuan untuk memberikan tuntunan dan pedoman hidup bagi manusia agar mencapai kebahagiaan di dunia dan di akhirat.¹³

Agama adalah ikatan yang harus dipegang dan dipatuhi manusia. Ikatan dimaksud berasal dari suatu kekuatan yang lebih tinggi dari manusia sebagai kekuatan gaib yang tak dapat ditangkap dengan panca indera, namun mempunyai pengaruh yang besar sekali terhadap kehidupan manusia sehari-hari.¹⁴

Agama merupakan ajaran-ajaran yang diwahyukan Allah kepada Rasul-Nya. Agama adalah sikap atau cara penyesuaian diri

¹⁰ Jalaluddin Rahmat, *Psikologi Agama Edisi Revisi*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2001), hlm. 201.

¹¹ Ramayulis, *Psikologi Agama* (Jakarta: Kalam Mulia, 2002), hlm. 97.

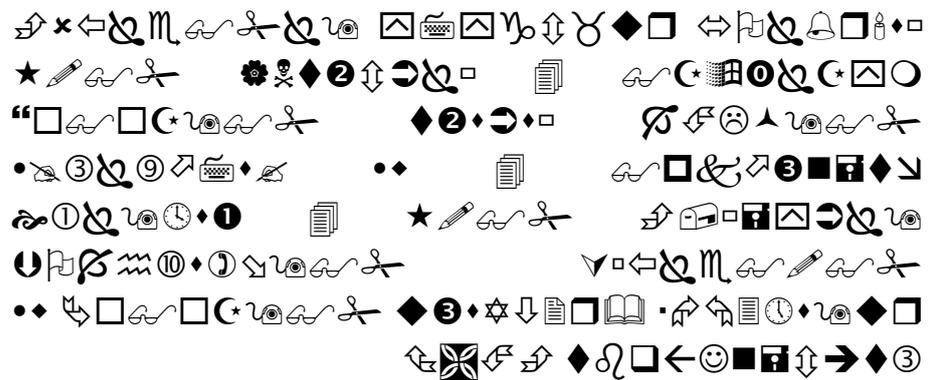
¹² Departemen Pendidikan Nasional, *Op.Cit.*, hlm. 12.

¹³ Abuddin Nata, *Metodologi Studi Islam*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004), hlm. 15.

¹⁴ Jalaluddin, *Psikologi Agama*, (Jakarta: Rajawali Press, 2012), hlm. 12.

terhadap dunia yang mencakup peraturan dan menunjukkan lingkungan lebih luas dari pada dunia fisik yang terikat ruang dan waktu.

Allah SWT berfirman dalam Q.S. Ar-Ruum ayat 30 yang berbunyi:



Ayat Al-Qur'an di atas menjelaskan tentang bahwa setiap manusia dilahirkan bukan dalam keadaan kosong, tetapi setiap manusia dilahirkan dalam kondisi memiliki fitrah (potensi) fitrah untuk beragama yang lurus.

Perilaku keagamaan merupakan perwujudan dari rasa dan jiwa keagamaan berdasarkan kesadaran dan pengalaman beragama pada diri sendiri. Agama bagi manusia, memiliki kaitan yang erat dengan kehidupan batinnya. Oleh karena itu kesadaran agama dan pengalaman agama seseorang banyak menggambarkan sisi-sisi batin dalam kehidupan yang ada kaitannya dengan sesuatu yang sakral. Dari kesadaran dan pengalaman agama ini pula kemudian munculnya perilaku keagamaan yang diekspresikan seseorang.¹⁵

¹⁵ Ramayulis, *Op.Cit.*, hlm. 98.

Menurut Jalaluddin menyatakan bahwa, “perilaku keagamaan merupakan tingkah laku manusia dalam hubungannya dengan pengaruh keyakinan terhadap Agama yang dianutnya.”¹⁶

Sedangkan menurut Mahjuddin menyatakan bahwa, “perilaku keagamaan merupakan dorongan jiwa yang melahirkan perbuatan manusia dan pada dasarnya bersumber dari kekuatan batin yang dimiliki oleh setiap manusia.”¹⁷

Allah SWT berfirman dalam Q.S. Al-Baqarah ayat 208 yang berbunyi:



Ayat Al-Qur’an di atas menjelaskan tentang anjuran kepada orang yang beriman untuk memasuki Islam secara keseluruhan.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa perilaku keagamaan merupakan perwujudan dari rasa dan jiwa keagamaan berdasarkan kesadaran dalam hubungannya dengan pengaruh keyakinan terhadap Agama yang dianutnya dan bersumber dari kekuatan batin yang dimiliki oleh setiap manusia.

2. Ciri-ciri Perilaku Keagamaan

¹⁶ Jalaluddin, *Op.Cit.*, hlm. 35.
¹⁷ Mahjuddin, *Akhlak Tasawuf 1: Mu’jizat Nabi, Karamah Wali dan Ma’rifah Sufi*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2009), hlm. 5-7

Tujuan utama dan pertama dalam Pendidikan Agama adalah tumbuh dan berkembangnya sikap positif kepada agama, itulah nantinya yang akan membuat seorang anak menjadi dewasa yang menempatkan agama pada posisi tertinggi dalam hidupnya, dimana akhlak dan moralnya, tingkah laku dan cara berlisannya merefleksikan nilai-nilai agama yang agung dalam pribadinya. Sikap itulah yang nantinya akan menjadikan benteng diri dari segala kerusakan yang menghinakan diri manusia yang bertentangan dengan ajaran-ajaran agama.

Adapun untuk mengukur atau melihat perilaku keagamaan atau religiusitas peserta didik maka ada beberapa indikator yang dapat dijadikan acuan adalah sebagai berikut:

- a. Berkomitmen terhadap perintah dan larangan Agama.
- b. Bersemangat mengkaji ajaran Agama.
- c. Aktif dalam kegiatan keagamaan.
- d. Akrab dengan kitab suci.
- e. Mempergunakan pendekatan Agama dalam menentukan pilihan.
- f. Ajaran agama dijadikan sebagai sumber pengembangan ide.¹⁸

Kemantapan jiwa agama dapat digambarkan ketika seseorang sudah memiliki tanggung jawab serta sudah menyadari makna hidupnya, dengan kata lain seseorang tersebut sudah memahami nilai-nilai yang dipilihnya. Mereka sudah memiliki tanggung jawab terhadap sistem nilai yang dipilihnya. Perilaku yang dapat dilihat dari sikap ini umumnya juga dilandasi oleh pendalaman pengertian dan

¹⁸ Muhammad Alim, *Pendidikan Agama Islam: Upaya Pembentukan Pemikiran dan Kepribadian Muslim*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 9.

perluasan pemahaman tentang ajaran agama yang dianutnya. Menurut Jalaluddin gambaran dan cerminan dari tingkah laku keagamaan orang dewasa dapat pula dilihat dari sikap keagamaannya yang memiliki ciri-ciri perilaku keagamaan adalah sebagai berikut:

- a. Menerima kebenaran Agama berdasarkan pertimbangan pemikiran yang matang.
- b. Bersifat cenderung realis, sehingga norma-norma agama lebih banyak diaplikasikan dalam sikap dan tingkah laku.
- c. Bersikap positif terhadap ajaran dan norma-norma agama dan berusaha mempelajari tentang pemahaman agama.
- d. Tingkat ketaatan beragama didasarkan atas pertimbangan dan tanggung jawab diri hingga sikap keberagaman merupakan realisasi diri dan sikap hidup.
- e. Bersikap yang lebih terbuka dan wawasan yang lebih luas.
- f. Bersikap lebih kritis terhadap materi ajaran Agama sehingga kemantapan beragama selain didasarkan atas pertimbangan pikiran, juga didasarkan atas pertimbangan hati nurani.
- g. Sikap keberagaman cenderung mengarah kepada tipe-tipe keribadian masing-masing, sehingga terkait adanya pengaruh kepribadian dalam menerima, memahami, serta melaksanakan ajaran Agama yang diyakininya.
- h. Terlibat hubungan antara sikap keberagaman dengan kehidupan sosial, sehingga perhatian terhadap kepentingan organisasi sosial keagamaan sudah berkembang.¹⁹

Dari beberapa pengertian di atas dapat di simpulkan bahwa ciri-ciri perilaku keagamaan adalah bersemangat mengkaji ajaran Agama, aktif dalam kegiatan keagamaan, akrab dengan kitab suci dan bersikap positif terhadap ajaran dan norma-norma agama dan berusaha mempelajari tentang pemahaman agama.

3. Bentuk-bentuk Perilaku Keagamaan

Bentuk-bentuk perilaku keagamaan pada peserta didik meliputi keseluruhan perilaku yang dituntut agama (dalam konteks

¹⁹ Jalaluddin, *Op.Cit.*, hlm. 259-260.

Islam). Sedangkan bentuk-bentuk perilaku keagamaan di dunia ini berbeda-beda.

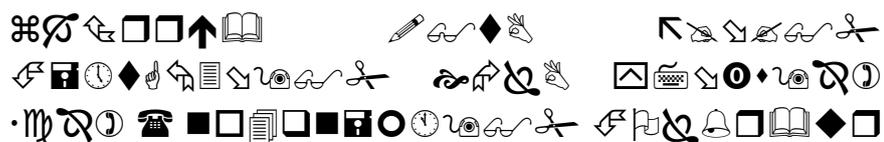
Dalam kehidupan sehari-hari manusia senantiasa melakukan aktivitas kehidupannya dalam arti melakukan tindakan yang baik sangat erat hubungannya dengan dirinya sendiri ataupun berkaitan dengan orang lain, akan tetapi dalam melakukan perilakunya mereka senantiasa berbeda-beda antara satu dengan yang lainnya, hal ini disebabkan karena motivasi yang melatarbelakangi berbeda-beda. sehingga memunculkan pembahasan bentuk-bentuk perilaku keagamaan.

Adapun bentuk-bentuk perilaku keagamaan peserta didik adalah sebagai berikut:

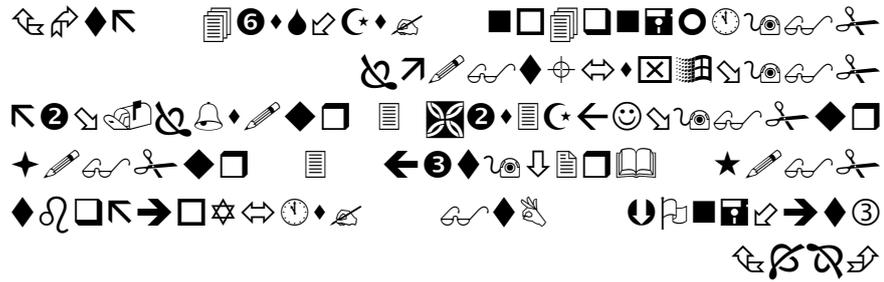
a. Sholat

Sholat merupakan ibadah yang dapat membawa manusia dekat dengan Allah dalam melaksanakan seseorang menuju kemahasiswaan kepada Allah, menyerahkan diri kepada-Nya, memohon perlindungan dari godaan setan, memohon pengampunan dan dibersihkan dari dosa, memohon petunjuk kejalan yang benar dan dijauhkan dari segala kesesatan dan perbuatan yang tidak baik. Sholat juga dapat menjauhkan dari perbuatan keji dan mungkar, yang bila dibersihkan dari kedua sifat itu sejahtera dan utuhlah umat.²⁰

Allah SWT berfirman dalam Q.S. Al-'Ankabut ayat 45 yang berbunyi:



²⁰ Ali Hasan, *Hikmah Shalat dan Hikmah Tuntunannya*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2000), hlm. 19.

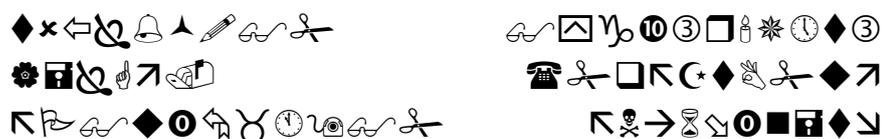


Ayat Al-Qur'an di atas menjelaskan tentang hikmah dari mengerjakan sholat adalah dapat mencegah perbuatan keji dan mungkar.

b. Puasa

Puasa adalah ibadah yang dapat menanamkan rasa kebersamaan dengan orang-orang fakir dalam menahan lapar dan kebutuhan pada makanan. Puasa menyadarkan dorongan menolong orang, rasa simpati dan menguatkan keutamaan jiwa seperti taqwa, mencintai Allah, amanah, sabar, dan tabah menghadapi kesulitan. puasa bukan hanya menahan diri dari makan, minum, dan kebutuhan biologis lainnya dalam waktu tertentu. tetapi puasa merupakan langkah-langkah yang ditempuh dalam mengekang diri dari keinginan-keinginan yang haram dan perbuatan onar. Buah ibadah puasa baru dapat dicapai dengan membiasakan keutamaan dan meninggalkan perbuatan yang hina.

Allah SWT berfirman dalam Q.S. Al-Baqarah ayat 183 yang berbunyi:





Ayat Al-Qur'an di atas menjelaskan tentang perintah berpuasa bukan hanya diperintahkan kepada umat Nabi Muhammad SAW, namun kepada umat nabi terdahulu juga diperintahkan.

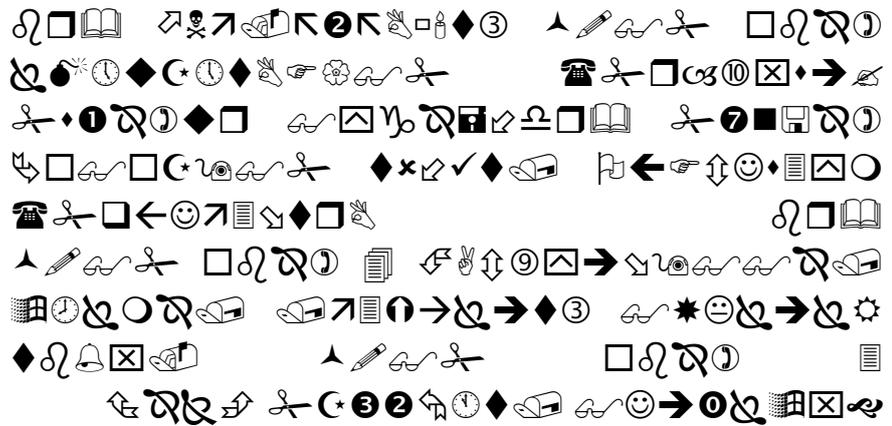
c. Membaca Al-Qur'an

Menurut Henry Guntur Turigan menyatakan bahwa, “membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang disampaikan melalui bahasa tertulis.”²¹

Oleh karena itu, sudah seharusnya setiap pendidik melatih anak didiknya untuk gemar membaca Al-Qur'an dan mengenalkan serta mengajarkan huruf-huruf Al-Qur'an agar nantinya akan timbul rasa cinta kepada Al-Qur'an dan masih ada bentuk lain sebagai perwujudan perilaku keagamaan yang dilakukan para pemeluk agama.

Allah SWT berfirman dalam Q.S. An-Nisa' ayat 58 yang berbunyi:

²¹ Henry Guntur Turigan, *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 1987), hlm. 7.



Ayat Al-Qur'an di atas menjelaskan tentang perintah Allah

SWT kepada pemimpin dan orang yang berhak memutuskan untuk berlaku adil dalam menentukan hukum kepada manusia dan agar pemimpin dapat memberikan amanah mengenai suatu perkara sesuai dengan kemampuan dari orang yang diberikan amanah kepada Allah SWT.

d. Zakat

Zakat adalah kewajiban harta yang berfungsi sebagai bantuan kemasyarakatan, hasilnya dibagi-bagikan kepada orang-orang fakir miskin yang hasil keringat mereka tidak dapat memberikan kehidupan yang layak bagi mereka.

Di dalam ibadah terdapat banyak pendidikan budi pekerti mulia. Zakat tidak hanya sekedar pengeluaran harta untuk menolong fakir miskin, tetapi didalamnya terkandung pendidikan jiwa yang luhur. Zakat dapat mensucikan jiwa seseorang dari sifat rakus pada harta, mementingkan diri sendiri dari materialis. Zakat

juga menumbuhkan rasa persaudaraan, rasa kasih sayang dan suka menolong anggota masyarakat yang berada dalam kekurangan.

Allah SWT berfirman dalam Q.S. An-Nisa' ayat 77 yang berbunyi:



Ayat Al-Qur'an di atas menjelaskan tentang orang yang memiliki berjihad adalah orang yang sebelumnya terdidik dengan sholat dan zakat serta telah memerangi hawa nafsu dan setan dari batin.

Dari beberapa penjelasan di atas dapat diketahui bahwa bentuk perilaku keagamaan peserta didik merupakan kebutuhan manusia dalam rangka mendekatkan diri kepada Allah SWT yang sudah

menjadi kewajibannya sebagai manusia yang lemah. Pelaksanaan ibadah semacam itu diharapkan bertambah, karena dengan semangatnya kita beribadah kepada Allah SWT maka semakin banyak pula kegiatan yang dikerjakan.

4. Upaya membina Perilaku Keagamaan

Perilaku manusia sebagaimana besar adalah berupa perilaku yang dibentuk, perilaku yang dipelajari. Berkaitan dengan hal tersebut maka salah satu persoalan adalah bagaimana cara membina perilaku itu sesuai dengan yang diharapkan. Pembentukan atau pembinaan perilaku keagamaan dapat dilakukan dengan cara:

a. Pembentukan perilaku dengan kebiasaan

Salah satu cara pembentukan perilaku dapat ditempuh dengan kebiasaan. Dengan cara membiasakan diri untuk berperilaku seperti yang diharapkan, akhirnya akan terbentuklah perilaku tersebut. Misalnya anak dibiasakan bangun pagi atau menggosok gigi sebelum tidur, mengucapkan terima kasih bila diberi sesuatu oleh orang lain, membiasakan diri untuk datang tidak terlambat disekolah dan sebagainya. Cara ini didasarkan atas teori belajar yang dikemukakan oleh Pavlov, Thomdike dan Skinner Hergenhahn.

Contoh cara pembentukan perilaku dengan kebiasaan yang ada di sekolah seperti peserta didik harus dibiasakan untuk tertib mematuhi peraturan sekolah, tidak terlambat ketika masuk sekolah dan membiasakan untuk mengucapkan salam ketika berpapasan dengan guru serta mencium tangannya.

b. Pembentukan perilaku dengan pengertian

Disamping pembentukan perilaku dengan kebiasaan, pembentukan perilaku dapat ditempuh dengan pengertian. Misalnya datang kuliah jangan sampai terlambat, karena hal tersebut dapat mengganggu teman-teman yang lain. Bila naik motor harus pakai helm, karena helm tersebut untuk keamanan diri dan masih banyak contoh untuk menggambarkan hal tersebut. Cara ini berdasarkan atas teori belajar kognitif, yaitu belajar dengan disertai adanya pengertian.

Cara pembentukan perilaku dengan pengertian yang ada di sekolah misalnya seorang guru harus memberi pengertian kepada

peserta didik untuk tidak datang terlambat ke sekolah dan apabila terlambat maka jangan memasuki kelas terlebih dahulu sebelum mendapat izin terlambat. Hal seperti itu ditegaskan kepada peserta didiknya agar mereka mengerti dan berfikir ulang untuk datang tepat waktu ke sekolah.

c. Pembentukan perilaku dengan menggunakan model

Disamping cara-cara pembentukan perilaku masih dapat ditempuh dengan menggunakan model. Kalau orang bicara bahwa orang tua sebagai contoh anak-anaknya, pemimpin sebagai panutan yang dipimpinnya, hal tersebut menunjukkan bahwa pembentukan perilaku dengan menggunakan model. Pemimpin dijadikan sebagai model atau contoh yang dipimpinnya. Cara ini didasarkan atas teori belajar sosial atau observasi belajar sosial yang dikemukakan oleh Bandura.

Contoh pembentukan perilaku dengan menggunakan model yang ada di sekolah misalnya seorang guru yang menjadi panutan bagi peserta didiknya maka guru harus memberi contoh yang baik bagi siswa-siswinya dengan cara mengawali untuk hal-hal kebaikan seperti mengawali melakukan sholat berjamaah, karena apabila seorang guru bisa dijadikan contoh bagi peserta didiknya dengan otomatis bagi peserta didik akan senantiasa mengikuti apa yang telah dicontohkan gurunya. Jadi seorang guru harus bisa memberikan contoh yang baik dan bersedia mengawali untuk berperilaku yang baik.²²

Dari beberapa penjelasan di atas dapat diketahui bahwa Upaya membina Perilaku Keagamaan kepada peserta didik dilakukan dengan cara pembentukan perilaku dengan kebiasaan, Pembentukan perilaku dengan pengertian dan Pembentukan perilaku dengan menggunakan model.

5. Faktor yang mempengaruhi Perilaku Keagamaan

Bagaimana bentuk perilaku seseorang dapat dilihat seberapa jauh keterkaitan komponen kognisi (berpikir), afeksi (merasakan) dan konasi (tindakan) seseorang dengan masalah yang menyangkut agama

²² Bimo Walgito, *Psikologi Sosial Sebagai Pengantar*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2003), hlm. 18.

Lingkungan adalah sesuatu yang berada diluar diri anak dan mempengaruhi perkembangan. Lingkungan sekitar meliputi kondisi dalam dunia ini yang dengan cara-cara tertentu mempengaruhi tingkah laku manusia, pertumbuhan dan perkembangan. Alam sekitar merupakan salah satu dari faktor-faktor yang ada.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku keagamaan itu terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal, kedua faktor tersebut sangat berperan penting dalam perilaku keagamaan peserta didik.