

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kecanduan *Game Playstation*

1. Pengertian Kecanduan *Game Playstation*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kecanduan berarti kejangkitan suatu kegemaran hingga lupa hal-hal yang lain.¹ Secara historis kecanduan atau ketergantungan telah didefinisikan semata-mata untuk berkenaan dengan zat adiktif. “Zat adiktif adalah istilah kedokteran untuk sekelompok zat yang jika masuk kedalam tubuh manusia dapat menyebabkan ketergantungan (adiktif) dan mempengaruhi sistem kerja otak (psikoaktif).”²

Istilah kecanduan atau adiksi berasal dari kata bahasa latin *addicere*, “menghukum”. Orang yang kecanduan obat bisa dikatakan menjalani hukuman diperbudak, terpaksa memenuhi desakan ketergantungan obatnya.³ Zat adiktif biasanya dipakai dalam istilah kecanduan atau ketergantungan suatu zat seperti alkohol, tembakau dan obat-obatan lainnya. Akan tetapi istilah kecanduan itu berkembang seiring dengan perkembangan kehidupan masyarakat. Sehingga istilah kecanduan tidak selamanya melekat pada kegiatan atau suatu hal tertentu yang dapat membuat seseorang ketergantungan secara fisik atau psikologis.

¹ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1988), h. 149.

² Paisol Burlian, *Patologi Sosial Kajian dalam Perspektif, Yuridis, dan Filosofis*, (Palembang: Unsri Press, 2013), h. 245.

³ Neil R Carlson, *Fisiologi Perilaku*, (Jakarta: Erlangga, 2012), h. 275.

Kecanduan tidak dibatasi hanya untuk jenis zat, bahkan kegiatan dan pola perilaku dapat dianggap kecanduan, jika kegiatan mereka menjadi tidak terkendali, misalnya kecanduan *game*, kecanduan judi, kecanduan menonton televisi, kecanduan pornografi, makan terlalu banyak, kecanduan belanja dan lain-lain. Intinya perilaku yang bisa dikatakan kecanduan apabila tidak mampu mengontrol keinginannya dan yang menyebabkan dampak buruk bagi individu baik secara fisik ataupun psikis.

Gejala-gejala kecanduan *game playstation* diantaranya :

a. *Salience*

Komponen ini menunjukkan dominasi aktivitas yang bersifat adiktif dalam kehidupan sehari-hari. *Salience* terbagi kedalam dua bagian yaitu :

- 1) *Cognitive salience* : dominasi aktivitas tersebut pada level pikiran
- 2) *Behaviour salience* : dominasi aktivitas tersebut pada level tingkah laku.

b. *Euphoria*

Pada tingkatan *euphoria* seseorang merasakan dirinya mendapatkan kesenangan dalam aktivitas tersebut.

c. *Conflict*

Pertentangan yang muncul antara orang yang *addicted* dengan orang-orang yang ada di sekitarnya (*external conflict*) dan juga dengan dirinya sendiri (*internal conflict*) tentang tingkat dari tingkah laku yang berlebihan.

d. *Tolerance*

Aktivitas tersebut mengalami peningkatan secara progresif selama rentan periode untuk mendapatkan efek kepuasan.

e. *Withdrawal*

Pada tingkatan *withdrawal* muncul perasaan tidak menyenangkan pada saat tidak melakukan aktivitas tersebut.

f. *Relapse and Reinstatement*

Kecenderungan untuk melakukan pengulangan terhadap pola-pola awal tingkah laku *addictive* atau bahkan menjadi lebih parah walaupun setelah bertahun-tahun hilang dan dikontrol. Hal ini menunjukkan bahwa kecenderungan ketidakmampuan untuk berhenti secara utuh dari aktivitas tersebut.

Dari penjelasan di atas penulis berpendapat bahwa kecanduan atau adiktif merupakan istilah yang tidak hanya dipakai dalam ilmu kedokteran mengenai zat tertentu saja. Akan tetapi seiring dengan berjalannya waktu istilah kecanduan ini juga diartikan sebagai ketidakmampuan seseorang dalam mengendalikan dirinya untuk melakukan hal-hal yang dapat merugikan dirinya sendiri.

Game menurut Andre Wicaksono artinya permainan.⁴ Permainan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain,

⁴ Andre Wicaksono, *Kamus Lengkap 900 Milliard Inggris-Indonesia, Indonesia-Inggris*, (Jakarta: Pustaka Ilmu, 2010), h. 111.

atau barang yang dimainkan.⁵ Sedangkan *playstation* adalah suatu teknologi yang canggih dalam bidang permainan. *Playstation* merupakan rangkaian sistem yang dapat menampilkan gambar, suara, gerak yang keluar jika dihubungkan dengan televisi melalui kabel penghubung.⁶ Permainan ini memang sulit untuk dilepaskan dari setiap individu. Bermain merupakan salah satu hak yang wajib diberikan oleh orang tua untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anaknya. Akan tetapi orang tua harus bisa mengontrol anaknya supaya tidak kecanduan bermain.

Jadi kecanduan *game playstation* merupakan perilaku yang dilakukan seseorang untuk bermain *playstation* tanpa terkontrol oleh dirinya sendiri sehingga bisa berdampak buruk baginya sendiri baik secara fisik ataupun psikisnya.

2. Perkembangan Seri Game Playstation

Sebagai perusahaan terbesar yang bergerak dalam dunia *game*, *Sony Computer Entertainment* terus mengembangkan teknologi *video game*. Sehingga *playstation* banyak melahirkan generasi-generasi baru dalam menyaingi perusahaan lain yang melahirkan *video game*.

⁵ Departemen Pendidikan Nasional, *Op.,cit*, h. 544.

⁶[http://www.academia.edu/14896667/MATERI TENTANG GAME BERBASIS PLAY STATION PS](http://www.academia.edu/14896667/MATERI_TENTANG_GAME_BERBASIS_PLAY_STATION_PS), Diakses pada tanggal 15 November 2015.

Seri *playstation* sejak pertama kali diproduksi hingga seri terbaru, yaitu sebagai berikut :

a. *Playstation*

Playstation dirilis pada Desember 1994 yang merupakan salah satu bagian dari generasi kelima dari *console video game* dalam menyaingi *Sega Saturn* dan *Nintendo 64*.

b. *PS One*

Ps One dirilis pada bulan januari 2000 yang merupakan *playstation* dalam bentuk yang lebih kecil.

c. *Playstation 2*

Playstation 2 dirilis pada tahun 2000 yang merupakan panel (*console*) tersukses didunia, yaitu mencapai angka penjualan lebih dari 140 juta unit.

d. *Slimline Model*

Slimline Model diluncurkan 4 tahun setelah *playstation 2* dirilis. *Slimline Model* adalah desain ulang dari *playstation 2* sehingga penampilannya lebih kecil, ringan sepi dan dilengkapi dengan modem.

e. *Playstation 3*

Playstation 3 dirilis pada 11 November 2006 sebagai pesaing *X-Box 360* dan *Wii*.⁷

⁷ Ayu Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game Online pada Anak*, (Jakarta: Pustaka Mina, 2011), h. 15-19.

Lahirnya generasi-generasi *game playstation* yang dilakukan oleh perusahaan *Sony Computer Entertainment* semata-mata untuk mempertahankan eksistensi *playstation* yang sudah diterima oleh seluruh masyarakat dunia. Kemudian banyaknya perusahaan yang bersaing merebut pasar dunia *game* juga menjadi salah satu tolak ukur utama perusahaan *Sony* meningkatkan kualitas produk yang akan dipasarkannya. Tidak hanya itu saja, banyaknya respon positif dari pasar dunia *game* juga memaksa perusahaan ini mengembangkan inovasi-inovasi permainan *game* lebih berkualitas dari sebelumnya.

3. Penyebab Kecanduan *Game*

Dalam buku Ayu Rini, Umumnya anak-anak menjadi kecanduan *game* disebabkan oleh :

a. Kurang hiburan

Dimana-mana, jika kehidupan tidak ada hiburan atau hal yang menarik, orang akan merasa bosan dan stres. Sama halnya dengan anak-anak, dunia mereka seharusnya diwarnai masa-masa bermain dan belajar, tentu kehadiran *playstation* benar-benar menarik perhatian mereka dan kerap dijadikan pelarian untuk mengisi waktu luang. Anak-anak yang kecanduan *game* banyak mengaku bahwa mereka akhirnya lari ke *playstation* karena dirumah tidak ada sesuatu yang membuat mereka senang. Orang tua yang sering bertengkar atau jarang dirumah, dan jarang melakukan kegiatan yang menyenangkan merupakan alasan anak-anak menjadi pecandu *game*.

b. Ajakan teman

Pergaulan teman sekelas atau anak tetangga yang gemar bermain *game* dapat menjerumuskan anak ikut-ikutan menjadi pecinta *video game* (pecandu *video game*). Biasanya mereka terpengaruh dengan ajakan teman karena takut dibilang gaptek (gagal teknologi).

c. Pengawasan yang longgar

Orang tua yang terlalu sibuk biasanya akan cuek terhadap perkembangan anaknya. Mereka tidak begitu memperhatikan apa yang disukai atau tidak disukai oleh anaknya. Akibatnya, anak-anak yang suka bermain *game* dan tanpa diberi batasan waktu untuk bermain akan tumbuh menjadi terbiasa untuk main *game* berlama-lama. Kebiasaan ini akhirnya menimbulkan kecanduan.⁸

Dari beberapa penyebab kecanduan *game* diatas penulis berpendapat bahwa ada dua faktor yang menyebabkan seseorang menjadi kecanduan *game playsation* yaitu faktor keluarga dan faktor lingkungan sekitarnya.

a. Faktor keluarga

Keluarga merupakan satu kesatuan kecil yang dapat menentukan keberlangsungan hidup keluarganya. Baik dan buruknya perilaku anaknya tergantung dari apa yang dilihatnya dalam keluarga. Orang tua merupakan orang yang menjadi panutan bagi mereka. Jika orang tua memberikan contoh yang baik kepada anaknya baik itu berupa perkataan maupun perbuatan

⁸ *Ibid*, h. 57-58.

maka anaknya akan mengikuti kebiasaan yang dilakukan orang tuanya. Sebaliknya jika orang tua memberikan contoh yang tidak baik kepada anaknya baik itu berupa perkataan maupun perbuatan maka anaknya juga mengikuti kebiasaan yang buruk yang dilakukan orang tuanya. Dalam buku Zakiah Daradjat, mengatakan bahwa:

“Anak yang sering mendengarkan orang tuanya mengucapkan nama Allah, akan mulai mengenal Allah, yang kemudian dapat menolong tumbuhnya jiwa agama padanya. Demikian pula anak yang melihat orang tuanya mengerjakan ibadah, hasil dari penglihatannya itu merupakan bibit dalam pembinaan jiwa agama. Pergaulan orang tua sesama mereka, perlakuan yang diterima secara pribadi atau bersama-sama saudaranya, jika mencerminkan kasih sayang dan ketentraman, akan tumbuhlah jiwa kasih sayang dan ketentraman.”⁹

Jadi perilaku yang dilakukan oleh anaknya tidak jauh beda dengan perilaku orang tuanya. Seperti kata pepatah, buah jatuh tidak jauh dari pohonnya. Apa yang dilihat anak dari perilaku orang tuanya maka akan dicontoh oleh anaknya. Sebagai orang tua, hendaknya tidak begitu saja membiarkan anaknya untuk melakukan hal-hal yang dianggapnya menyenangkan dirinya. Orang tua semestinya terus meningkatkan pengawasannya terhadap perkembangan anaknya agar tidak terjerumus terhadap perilaku yang dapat merugikan anaknya sendiri.

Dalam gambaran yang lebih global, Bronson, Brook, dan Whitemann, dalam hasil penelitiannya mengatakan bahwa sumbangan keluarga bagi perkembangan anaknya yaitu :

⁹ Zakiah Daradjat, *Membina Nilai-nilai Moral di Indonesia*, (Jakarta: Bulan Bintang, 1985), h. 87.

1. Perasaan aman karena menjadi anggota kelompok yang stabil.
2. Orang-orang yang dapat diandalkannya dalam memenuhi kebutuhannya, fisik dan psikologis.
3. Sumber kasih sayang dan penerimaan yang tidak terpengaruh oleh apa yang mereka lakukan.
4. Model perilaku yang disetujui guna belajar menjadi sosial.
5. Bimbingan dalam pengembangan pola perilaku yang disetujui secara sosial.
6. Orang-orang yang dapat diharapkan bantuannya dalam memecahkan masalah yang dihadapi tiap anak dalam penyesuaian pada kehidupan.
7. Bimbingan dan bantuan dalam mempelajari kecakapan motorik, verbal dan sosial yang diperlukan untuk penyesuaian.
8. Perangsang kemampuan untuk mencapai keberhasilan disekolah dalam kehidupan sosial.
9. Bantuan dalam menetapkan aspirasi yang sesuai dengan minat dan kemampuan.
10. Sumber persahabatan sampai mereka cukup besar untuk mendapatkan teman diluar rumah atau bila teman diluar tidak ada.¹⁰

¹⁰ Arini Hidayati, *Televisi dan Perkembangan Sosial Anak*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1998), h. 41.

Sangat penting keluarga terutama orang tua memberikan sumbangan penting dalam perkembangan anaknya. Menurut Hurlock:

Tanpa memandang jenis keluarga, banyak diantara sumbangan penting seperti diatas pernah diberikan. Apabila hal itu terjadi, anak akan tumbuh dengan penyesuaian yang baik. Namun sebaliknya, bila keluarga gagal memberikan sumbangan penting ini, keluarga harus bertanggung jawab atas penyesuaian pribadi dan sosial anak yang buruk.¹¹

b. Faktor lingkungan

1) Lingkungan tempat tinggal

Lingkungan menjadi faktor yang sangat berperan besar untuk membentuk karakter seorang anak. Lingkungan yang kurang baik akan menjadikan seorang anak rawan melakukan hal-hal yang negatif. Seperti halnya dilingkungan padat penduduk dan kumuh, maka seorang anak akan melakukan hal-hal yang bertentangan dengan ajaran agama seperti berjudi, mabok-mabokan, narkoba, dan lain sebagainya yang dapat merugikan masa depan anak-anaknya. Dalam kehidupan ini, orang tua harus bisa mencari tempat tinggal yang mempunyai lingkungan yang baik. Karena lingkungan baik akan memberikan dampak positif bagi anak dan keluarganya.

2) Lingkungan sekolah

Karakter dan perilaku anak juga bisa dibentuk dari lingkungan sekolah. Pemberian ilmu pengetahuan agama yang baik terhadap anak didiknya,

¹¹ *Ibid*, h. 42.

maka akan membentuk pribadi peserta didik yang berakhlak mulia. Sebaliknya jika guru tidak memberikan pengajaran ilmu pengetahuan keagamaan yang baik terhadap anak didiknya maka akan menyebabkan anaknya tidak mempunyai akhlak yang baik sehingga menyebabkan munculnya perilaku kenakalan terhadap anak didik. Oleh karena itu sekolah harus memberikan pengajaran dan memberikan contoh yang baik sehingga bisa membentuk karakter peserta didik yang berkakhlak mulia.

4. Kecanduan *game playstation* ditinjau dari perspektif Islam

Dalam pandangan Islam, kecanduan *game playstation* merupakan perkara yang harus kita jauhi dalam kehidupan kita. Seseorang yang sudah mengalami perkara kecanduan ini akan mengakibatkan penurunan kualitas ibadahnya kepada Allah SWT. Sebagai seorang hamba, kita dituntut untuk lebih meningkatkan ibadah kita kepada Allah SWT. Dan tidak membuang waktu dengan sia-sia hanya untuk kesenangan semata.

Seperti halnya kecanduan *khamar* (minuman keras), kecanduan *game playstation* dapat membuat orang lupa akan segalanya bahkan lupa kepada Allah SWT. Bila seseorang sudah mulai kecanduan *game playstation* maka dia tidak akan menghiraukan lagi hal-hal yang terjadi disekelilingnya, tidak jarang juga mereka melupakan dan melalaikan kewajiban mereka sebagai seorang muslim hanya untuk berlama-lama bermain di tempat-tempat penyewaan rental *playstation*. Allah SWT telah mengingatkan kepada hambanya agar tidak

menjadi golongan orang yang melupakan Allah SWT. Sebagaimana Firman-Nya dalam al-Qur'an Surat al-Hasyr ayat 19, yang berbunyi :

وَلَا تَكُونُوا كَالَّذِينَ نَسُوا اللَّهَ فَأَنْسَاهُمْ أَنْفُسَهُمْ أُولَٰئِكَ هُمُ
الْفَاسِقُونَ ﴿١٩﴾

Artinya : dan janganlah kamu seperti orang-orang yang lupa kepada Allah, lalu Allah menjadikan mereka lupa kepada mereka sendiri. mereka Itulah orang-orang yang fasik. (QS. Al-Hasyr/59: 19)

Banyak pecandu *game playstation* yang mengutamakan bermain *game* dari pada melakukan ibadah, sehingga para pecandu *game playstation* semakin jauh dari jalan Allah SWT. Dalam al-Qur'an surat al-Jumuah ayat 11, Allah SWT berfirman :

وَإِذَا رَأَوْا تِجَارَةً أَوْ لَهْوًا أَنْفَضُوا إِلَيْهَا وَتَرَكُوكَ قَائِمًا ۚ قُلْ مَا عِنْدَ اللَّهِ خَيْرٌ مِّنَ اللَّهِوِ وَمِنَ التِّجَارَةِ ۚ وَاللَّهُ خَيْرُ الرَّازِقِينَ ﴿١١﴾

Artinya : dan apabila mereka melihat perniagaan atau permainan, mereka bubar untuk menuju kepadanya dan mereka tinggalkan kamu sedang berdiri (berkhotbah). Katakanlah: "Apa yang di sisi Allah lebih baik daripada permainan dan perniagaan", dan Allah Sebaik-baik pemberi rezki. (QS Al-Jumuah/62: 11)

Bagi para pecandu *game playstation*, mereka sebenarnya tidak sadar bahwa perilaku mereka dapat merugikan diri mereka sendiri. Banyak hal-hal yang dapat membuat mereka rugi seperti melalaikan ibadah, pemborosan uang, kesehatan terganggu, dan lain sebagainya. Seperti firman Allah SWT dalam al-Qur'an surat az-Zumar ayat 15, yaitu :

فَاعْبُدُوا مَا شِئْتُمْ مِنْ دُونِهِ ۚ قُلْ إِنَّ الْخَاسِرِينَ الَّذِينَ خَسِرُوا أَنْفُسَهُمْ وَأَهْلِيَهُمْ يَوْمَ الْقِيَمَةِ أَلَا ذَلِكَ هُوَ الْخُسْرَانُ الْمُبِينُ ﴿١٥﴾

Artinya : Maka sembahlah olehmu (hai orang-orang musyrik) apa yang kamu kehendaki selain Dia. Katakanlah: "Sesungguhnya orang-orang yang rugi ialah orang-orang yang merugikan diri mereka sendiri dan keluarganya pada hari kiamat". ingatlah yang demikian itu adalah kerugian yang nyata.(QS Az-Zumar/39: 15)

Dari beberapa ayat diatas sudah jelas bahwa kita dilarang untuk melakukan hal-hal yang dapat merugikan diri kita sendiri seperti permainan *game playstation* ini. Kecanduan *game playstation* ini akan mengakibatkan kita jauh dari jalan Allah SWT, melalaikan kewajiban kita sebagai hamba Allah SWT, pada akhirnya kita akan lupa dengan segala perintah Allah SWT.

B. Perilaku Keagamaan Remaja

1. Perilaku

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, kata perilaku diartikan sebagai : “tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau lingkungan”.¹² Perilaku merupakan perbuatan atau tindakan dan perkataan seseorang yang sifatnya dapat

¹²Departemen Pendidikan Nasional, *Op.Cit*, h. 589.

diamati, digambarkan dan dicatat oleh orang lain ataupun orang yang melakukannya.

Perilaku adalah tindakan atau aktivitas dari manusia itu sendiri yang mempunyai bentangan yang sangat luas antara lain : berjalan, berbicara, menangis, tertawa, bekerja, kuliah, menulis, membaca, dan sebagainya. Menurut Skinner, seperti yang dikutip oleh Notoatmodjo, merumuskan bahwa perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus atau rangsangan dari luar. Oleh karena perilaku ini terjadi melalui proses adanya stimulus terhadap organisme, dan kemudian organisme tersebut merespon, maka teori Skinner ini disebut teori “S-O-R” atau Stimulus-Organisme-Respon.¹³

Dilihat dari bentuk respon terhadap stimulus ini, maka perilaku dapat dibedakan menjadi dua,¹⁴ yaitu sebagai berikut :

1) Perilaku tertutup (*convert behavior*)

Perilaku tertutup adalah respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk terselubung atau tertutup (*convert*). Respon atau reaksi terhadap stimulus ini masih terbatas pada perhatian, persepsi, pengetahuan, kesadaran, dan sikap yang terjadi pada orang yang menerima stimulus tersebut, dan belum dapat diamati secara jelas oleh orang lain.

¹³ Umi Kalsum, Mohammad Jauhar, *Pengantar Psikologi Sosial*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2014), h. 61.

¹⁴ Soekidjo Notoatmodjo, *Promosi kesehatan dan Perilaku Kesehatan*, (Jakarta: Rineka cipta, 2010), h. 20-21.

2) Perilaku terbuka (*overt behavior*)

Respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk tindakan nyata atau terbuka. Respon terhadap stimulus tersebut sudah jelas dalam bentuk tindakan atau praktek, yang dengan mudah dapat diamati atau dilihat oleh orang lain.

Macam-Macam Perilaku dikelompokkan menjadi empat macam,¹⁵ yaitu sebagai berikut :

1) Perilaku Motorik

Perilaku motorik adalah segala perilaku individu yang diwujudkan dalam bentuk gerakan atau perbuatan jasmaniah seperti berjalan, berlari, duduk, melompat, menari, menulis, dan sebagainya. Perilaku motorik ini pada umumnya dapat diamati dengan segera karena nampak secara fisik. Perilaku motorik ada yang disadari dan ada yang tidak disadari. Perilaku motorik yang disadari terjadi apabila berada dalam kendali pusat kesadaran melalui syaraf-syaraf motorik. Sedangkan perilaku motorik yang tidak disadari disebut *reflex* yang terjadi di luar kendali pusat kesadaran atau tidak dalam perintah otak.

2) Perilaku Kognitif

Perilaku kognitif merupakan perilaku yang berhubungan dengan bagaimana individu mengenali alam lingkungan sekitarnya. Perilaku kognitif yang tampak keluar karena disertai dengan gerakan motorik,

¹⁵ Mohamad Surya, *Psikologi Guru Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 12-14.

tetapi ada juga yang tidak tampak karena aktifitas motoriknya sangat halus atau sedikit sekali. Perilaku kognitif terjadi dalam bentuk sebagai berikut :

- a) Pengindraan, proses mengenali lingkungan dengan menggunakan alat indra seperti mata untuk penglihatan, telinga untuk pendengaran, hidung untuk penciuman, lidah untuk pengecap, dan kulit untuk perabaan.
- b) Pengamatan (persepsi) yaitu proses mengenal lingkungan dengan memberi makna terhadap rangsangan yang diterima oleh alat indra berdasarkan tanggapan yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya.
- c) Mengingat yaitu proses mengenali lingkungan dalam bentuk pengungkapan informasi atau tanggapan yang telah tersimpan dalam memori baik jangka pendek maupun jangka panjang.
- d) Imajinasi (fantasi) yaitu proses mengenali lingkungan dengan membangun satu konstruksi berdasarkan gambaran yang diperkirakan atau fantasi.
- e) Berpikir yaitu proses mengenali lingkungan melalui daya nalar secara abstrak dari kompleks dengan memanipulasi konsep-konsep yang telah dikuasai.

3) Perilaku Konatif

Perilaku konatif adalah perilaku yang berkenaan dengan dorongan dari dalam untuk melakukan sesuatu dalam mencapai tujuan atau kehidupan individu. Contoh perilaku konatif antara lain harapan, kehendak, kemauan, keinginan, cita-cita, nafsu, motif, sikap, dan sebagainya.

4) Perilaku Afektif

Perilaku afektif merupakan perilaku yang mengandung atau manifestasi perasaan atau emosi yang bersumber dari keadaan atau getaran di dalam diri sebagai reaksi terhadap rangsangan tertentu.

Dalam kenyataannya keempat perilaku itu tidak berdiri sendiri secara berpisah akan tetapi memiliki keterkaitan antara satu dengan lainnya. Dengan demikian, kita akan mengalami kesulitan untuk membedakan mana motorik, kognitif, konatif dan afektif karena semuanya saling terkait.

2. Keagamaan

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, keagamaan berarti segala sesuatu mengenai agama.¹⁶ Asal kata “Keagamaan” adalah agama. Agama secara mendasar dan umum dapat didefinisikan sebagai seperangkat aturan dan peraturan yang mengatur hubungan manusia dengan dunia gaib khususnya dengan Tuhannya, mengatur hubungan manusia dengan manusia lainnya, dan mengatur hubungan manusia dengan lingkungannya.¹⁷

Menurut Koentjaraningrat mengatakan, agama (*religi*) adalah sistem yang terdiri dari konsep yang dipercaya dan menjadi keyakinan secara mutlak suatu

¹⁶ Departemen Pendidikan Nasional, *Op.Cit*, h. 18.

¹⁷J. Dwi Narwoko dan Bagong Suyanto, *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan*, (Jakarta: Kencana, 2004), h. 248.

umat, dan peribadatan (ritual) dan upacara (seremonial) beserta pemuka-pemuka yang melaksanakannya.¹⁸

Dalam bahasa al-Qur'an, agama sering disebut *ad-Din* yang artinya hukum, kerajaan, kekuasaan, tuntunan, pembalasan, dan kemenangan. Dan arti ini dapat disimpulkan bahwa agama (*ad-Din*) adalah hukum serta *i'tibar* (contoh/permisalan/ajaran) yang berisi tuntunan cara penyerahan mutlak dari hamba kepada Tuhan Yang Maha Pencipta melalui susunan pengetahuan dalam pikiran, kelahiran, sikap serta gerakan tingkah laku, yang di dalamnya tercakup *akhlakul karimah* (akhlak mulia) yang didalamnya terliput moral, susila, etika, tata krama, budi pekerti, terhadap Tuhan, serta semua ciptaan-Nya : kitab suci-Nya, rasul-Nya, manusia termasuk untuk dirinya sendiri, hewan, tumbuhan, serta benda disekitarnya atau ekologiannya.¹⁹

Dalam kitab Hadits Arba'in an-Nawawiyah, pada hadits yang ketujuh dijelaskan bahwa agama,²⁰ adalah sebagai berikut :

عَنْ أَبِي رُقَيْيَةَ تَمِيمِ بْنِ أَوْسٍ الدَّارِيِّ أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ الدِّينُ النَّصِيحَةُ
ثَلَاثًا قُلْنَا لِمَنْ قَالَ لِلَّهِ وَلِكِتَابِهِ وَلِرَسُولِهِ وَلِأَيِّمَةِ الْمُسْلِمِينَ وَعَامَّتِهِمْ (رواه مسلم)

¹⁸ Rusmin Tumanggor, *Ilmu Jiwa Agama (The Psychology of Religion)*, (Jakarta: Kencana, 2014), h. 6.

¹⁹ *Ibid*, h. 4.

²⁰ Ibnu Daqiqil I'ed, *Syarah Hadits Arba'in*, (Solo: At-Tibyan, 1980), h. 61.

Artinya : dari Abu Ruqoyyah Tamim bin Aus ad-Daari bahwasanya Nabi shollallaahu 'alaihi wasallam bersabda: Agama itu adalah nasehat. Kami bertanya : Bagi siapa ya Rasulullah? Beliau menjawab: Bagi Allah, Kitab-Nya, Rasul-Nya, Pemimpin kaum muslimin, dan seluruh kaum muslimin (H.R Muslim)

Kalimat “*din* itu adalah nasehat” maksudnya adalah bahwa nasehat berfungsi sebagai tiang agama dan penopangnya.²¹ Anjuran untuk memberikan nasihat pada lima perkara, yaitu bagi Allah, Kitab-Nya, Rasul-Nya, Pemimpin kaum muslimin, dan seluruh kaum muslimin karena jika kelima perkara tersebut adalah ajaran agama, maka tentunya seseorang tidak diragukan lagi akan menjaga agamanya dan berpegang teguh dengannya.

Menurut Harun Nasution, agama didefinisikan sebagai berikut,²² :

- a. Pengakuan terhadap adanya hubungan manusia dengan kekuatan gaib yang harus dipatuhi.
- b. Pengakuan terhadap adanya kekuatan gaib yang menguasai manusia.
- c. Mengikat diri pada suatu bentuk hidup yang mengandung pengakuan pada suatu sumber yang berada diluar diri manusia dan mempengaruhi perbuatan-perbuatan manusia.
- d. Kepercayaan pada suatu gaib yang menimbulkan cara hidup tertentu.

²¹*Ibid*, h. 61-62.

²²Harun Nasution, *Islam di Tinjau dari Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: UI Press, 1985), h. 10.

- e. Suatu sistem tingkah laku (*code of conduct*) yang berasal dari sesuatu kekuatan gaib.
- f. Pengakuan terhadap adanya kewajiban-kewajiban yang diyakini bersumber pada suatu kekuatan gaib.
- g. Pemujaan terhadap kekuatan gaib yang timbul dari perasaan lemah dan perasaan takut terhadap kekuatan misterius yang terdapat dalam alam sekitar manusia.
- h. Ajaran-ajaran yang diwahyukan Tuhan kepada manusia melalui seorang Rasul.

Dari beberapa pengertian agama yang disebutkan diatas penulis dapat menarik kesimpulan bahwa agama pada intinya adalah pengakuan terhadap adanya kekuatan gaib yang menguasai diri seseorang sehingga manusia harus tunduk dan patuh terhadap ajaran-ajaran yang diperintahkan oleh Allah SWT melalui seorang Rasul. Agama dapat membimbing seseorang kejalan yang benar dan mendapatkan keridhoan dari Allah SWT.

Perasaan orang yang beriman akan menimbulkan perilaku keagamaan antara lain sebagai berikut :

a. Aqidah

Aqidah berasal dari kata *aqada*-*ya'qidu*-*aqdan* yang berarti mengikatkan atau mempercayai atau meyakini. Jadi aqidah berarti ikatan, kepercayaan, atau keyakinan. Kata ini sering pula digunakan dalam ungkapan-ungkapan seperti

akad nikah atau akad jual beli, yang berarti sebagai suatu upacara untuk menjalin ikatan antara dua pihak dengan ikatan pernikahan atau jual beli. Dengan demikian, aqidah disini bisa diartikan sebagai ikatan antara manusia dengan Tuhan.²³

Aqidah berarti keimanan, kepercayaan. Maksudnya adalah beriman kepada Allah Yang Maha Esa dan dasar-dasar kehidupan beragama. Iman dan taqwa itu adalah inti agama, pemantapan keimanan dalam jiwa dapat meningkatkan kualitas manusia menuju kebahagiaan dan ketenangan lahir dan batin. Biasanya orang yang beriman itu adalah orang-orang yang khusuk dalam shalatnya, menjauhkan diri dari perbuatan dan perkataan yang tidak berguna, menunaikan zakat, menjaga kemaluannya, memelihara amanah-amanah yang dipikulnya, serta menepati janji, dan orang-orang yang memelihara shalatnya.²⁴

Jika seseorang mempunyai kualitas keimanan atau kepercayaan yang baik, maka akan sulit tergoda dengan hal-hal yang dapat merugikan dirinya sendiri seperti bermain *game playstation* ini. Seorang hamba yang memiliki kualitas keimanan yang tinggi akan lebih senang melakukan hal-hal yang berkaitan dengan anjuran agamanya. Mereka lebih mementingkan urusan agama dari pada kesenangan dunia yang dipandang mereka hanyalah sementara. Akan tetapi mereka yang mempunyai tingkat keimanan yang lemah, maka sangat berpengaruh terhadap tingkat keimanannya. Mereka lebih senang

²³ Muslim Nurdin, dkk, *Moral dan Kognisi Islam*, (Bandung: Alfabeta, 1993), h. 77.

²⁴ Rohmalina Wahab, *Op. Cit*, h. 192.

dengan hal-hal dunia, menghambur-hamburkan harta, menghabiskan waktu dengan sia-sia dan bahkan mereka cenderung melakukan maksiat. Sehingga mereka terjerumus kejalan yang salah.

b. Ibadah (syari'ah)

Secara etimologis syari'ah berarti jalan, aturan, ketentuan, atau undang-undang Allah SWT. Pengertian syari'ah secara etimologis adalah aturan atau undang-undang Allah yang berisi tata cara pengaturan perilaku hidup manusia dalam melakukan hubungan dengan Allah, sesama manusia, dan alam sekitarnya untuk mencapai keridhoan Allah yaitu keselamatan didunia dan diakhirat.²⁵

Ada 3 jenis ibadah,²⁶ yaitu sebagai berikut :

- 1) Ibadah wajib, ialah mengucapkan 2 kalimat syahadat, shalat, menunaikan zakat (zakat maal dan zakat fitrah) berpuasa dibulan ramadhan, dan menunaikan haji jika mampu.
- 2) Ibadah sunnah, ialah shalat sunnah, *shodaqoh*, puasa sunnah, naik haji untuk yang kedua kali.
- 3) Ibadah selebihnya, ialah semua amalan perbuatan yang tampak atau tidak tampak (lahiriyah maupun batiniyah) baik untuk melaksanakan perintah-perintah Allah maupun meninggalkan larangan-Nya (*amar ma'ruf nahi mungkar*) maupun segala amal perbuatan lainnya apa saja yang mubah.

²⁵ Muslim Nurdin,dkk, *Op. Cit*, h. 101.

²⁶ Moersaleh, *Islam Agama Ku (dari Seorang Awam Kepada Sesama Awam)*, (Jakarta: Kalam Mulia, 1989), h. 56-57.

Seperti makan, minum, dan sebagainya asal memenuhi beberapa syarat, yaitu:

- a) Harus sesuai dengan al-Qur'an dan Hadits.
- b) Harus dengan niat yang sungguh-sungguh (bukan sekedar iseng)
- c) Harus dimulai dengan bismillah.
- d) Tanpa ria tetapi semata-mata ikhlas karena mencari ridho Allah SWT.
- e) Tidak lupa selalu bersyukur dan mensyukuri segala nikmat Allah yang dilimpahkannya kepada kita.

Seorang remaja yang benar-benar sudah kecanduan dengan permainan *game playstation* ini akan mempunyai kebiasaan buruk seperti membuang waktu dengan sia-sia hanya untuk bermain *game playstation*. Mereka sering lupa dengan kewajiban mereka untuk beribadah kepada Allah SWT. Mereka sering lalai melakukan ibadah seperti shalat, belajar, mengaji, dan lain sebagainya.

c. Akhlak

Kata akhlak berasal dari kata *khalaqa* dengan akar kata *khuluqan* (bahasa Arab) yang berarti perangai, tabi'at, dan adat, atau dari kata *khalqun* (bahasa Arab) yang berarti kejadian, buatan, atau ciptaan. Jadi secara etimologis akhlak berarti perangai, adat, tabi'at atau sistem perilaku yang dibuat. Adapun secara istilah akhlak adalah sistem nilai yang mengatur pola sikap dan tindakan manusia diatas bumi. Sistem nilai yang dimaksud adalah ajaran Islam, dengan

al-Qur'an dan sunnah Rasul sebagai sumber nilainya serta ijtihad sebagai metode berfikir Islami. Pola sikap dan tindakan yang dimaksud mencakup pola-pola hubungan dengan Allah, sesama manusia (termasuk dirinya sendiri), dan dengan alam.²⁷

Ada lima ciri dari perbuatan akhlak,²⁸ yaitu sebagai berikut

- 1) Perbuatan akhlak adalah perbuatan yang telah tertanam dalam jiwa seseorang sehingga telah menjadi kepribadiannya.
- 2) Perbuatan akhlak adalah perbuatan yang dilakukan dengan mudah tanpa pemikiran.
- 3) Perbuatan akhlak adalah perbuatan yang timbul dalam diri orang yang mengerjakannya tanpa ada paksaan atau tekanan dari luar.
- 4) Perbuatan akhlak adalah perbuatan yang dilakukan dengan sungguh, bukan main-main atau hanya sebagai sandiwara saja.
- 5) Perbuatan akhlak adalah perbuatan yang dilakukan karena ikhlas (semata-mata) karena Allah, bukan karena ingin dipuji atau ingin mendapatkan suatu pujian.

Menurut pemikir Islam klasik yang membahas tentang akhlak secara intens (seperti Ibnu Miskawaih dan Al-Ghazali) ada 4 pokok keutamaan akhlak yang baik,²⁹ yaitu:

²⁷ Muslim Nurdin, dkk, *Op. Cit*, h. 205.

²⁸ Kasmuri Selamat dan Ihsan Sanusi, *Akhlaq Tasawuf Upaya Meraih Kehalusan Budi dan Kedekatan Ilahi*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2012), h. 2.

1) *Al-Hikmah* atau kebijaksanaan.

Kebijaksanaan adalah keutamaan jiwa rasional yang mengetahui segala maujud, baik hal-hal yang bersifat ketuhanan maupun hal-hal yang bersifat kemanusiaan.

2) *Al-Saja'ah* atau keberanian

Pada dasarnya ini adalah sifat pertengahan antara pengecut (*al-Jubn*) dengan nekat (*al-Tathawwur*). Pengecut adalah takut kepada sesuatu yang seharusnya tidak perlu ditakuti. Adapun nekat adalah berani terhadap sesuatu yang seharusnya tidak diperlukan sikap ini.

3) *Al-Iffah* atau menjaga kesucian diri.

Keutamaan ketiga ini akan muncul pada diri seseorang bila nafsu dikendalikan oleh pikirannya, dimana ia menyesuaikan pilihan yang benar sehingga bebas, tidak dikuasai dan tidak diperbudak oleh nafsunya.

4) *Al-Adhlah* atau keadilan.

Pada prinsipnya keadilan ini merupakan gabungan ketiga keutamaan jiwa yakni *al-Hikmah*, *al-Saja'ah*, *al-Iffah*. Dengan demikian orang tidak akan dikatakan adil kalau tidak mengetahui cara mengharmonisasikan kebijaksanaan, keberanian, dan kesucian diri. Bertindak sesuai dengan tempatnya, tidak berat sebelah merupakan prinsip dari keadilan itu.

²⁹ *Ibid*, h. 23-27.

Akhlak merupakan budi pekerti yang ada dalam diri seseorang. Terbentuknya budi pekerti yang baik banyak dipengaruhi oleh hasil pengamatannya terhadap lingkungan yang ada disekitarnya. Keluarga berperan besar dalam pembentukan akhlak atau budi pekerti anaknya. Sering kali jika seorang remaja berada dalam lingkungan dan pengawasan yang tidak baik, maka mereka akan cenderung mempunyai kepribadian yang tidak baik juga. Seperti halnya permainan *game playstation*, banyak permainan yang bisa membuat mereka tidak mempunyai akhlak yang baik. Permainan yang identik dengan kekerasan seperti permainan *smack down*, *metal combat*, dan lain sebagainya dapat mempengaruhi remaja untuk meniru atau melakukan kekerasan tersebut dengan sesama teman bermainnya. Bahkan tidak hanya itu saja, mereka juga sering melawan dan membangkang perintah orang tuanya.

d. Muamalah

Muamalah merupakan hubungan satu sama lain sesama manusia. Manusia dengan segala kelebihanannya dianggap mampu mengemban tugas khalifah dimuka bumi. Allah menganugerahkan manusia pikiran, kecendrungan, kecerdasan, dan pertimbangan yang berbeda. Sekalipun manusia itu cerdas mampu melakukan sesuatu namun pada prinsipnya manusia itu tidak mampu untuk hidup sendiri, mengatasi sendiri, berperilaku sendiri dalam kehidupan didunia ini, tetapi manusia itu membutuhkan manusia-manusia yang

lain. Sehingga dalam realitanya manusia itu sehebat apapun, dia masih membutuhkan manusia-manusia yang lain.³⁰

Semakin seseorang disibukkan dengan kebiasaan buruknya seperti bermain *game playstation* ini, maka sangat berpengaruh dengan hubungannya dengan sesama orang yang ada disekitarnya. Bagi orang yang tidak kecanduan, mereka mungkin kesulitan untuk berhubungan dengan para pecandu *game playstation* ini. Kesulitan berhubungan dengan pecandu *game playstation* ini diakibatkan karena pecandu *game* ini lebih mementingkan bermain dari pada melakukan hubungan baik dengan sesama orang yang ada disekitarnya. Semakin lama waktu yang dihabiskan pecandu dengan bermain, maka semakin jauh mereka untuk melakukan hubungan baik dengan sesamanya. Bahkan mereka mungkin banyak yang tidak kenal dengan sesamanya.

3. Remaja

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, remaja berarti mulai dewasa, muda, atau pemuda.³¹ Di negara luar, istilah remaja ini dikenal dengan “*adolescence*”. Istilah *adolescence* atau remaja berasal dari kata latin *adolescere* (kata bendanya, *adolescentia* yang berarti remaja). Bangsa primitif demikian pula orang-orang zaman purbakala memandang masa puber dan masa remaja tidak berbeda dengan periode-periode lain dalam rentang kehidupan, anak dianggap sudah dewasa dan mampu mengadakan reproduksi. Dalam Islam, secara etimologi kalimat remaja

³⁰ Rohmalina wahab, *Op. Cit*, h. 198-199.

³¹ Departemen Pendidikan Nasional, *Op.Cit*, h. 1191.

berasal dari *murahaqoh*, kata kerjanya adalah *raahaqo* yang berarti *al-Iqtirab* (dekat). Secara terminologi, berarti mendekati kematangan secara fisik, akal, dan jiwa serta sosial. Permulaan *adolescence* tidak berarti telah sempurnanya kematangan, karena dihadapan *adolescence* dari 7-10 ada tahun-tahun untuk menyempurnakan kematangan.³²

Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa remaja adalah masa dimana seorang individu mulai menuju masa dewasa yang terlihat dari perubahan fisik maupun psikisnya. Masa remaja ini sebenarnya belum ada kepastian kapan secara tegas dimulai. Ada banyak hal yang bisa menentukan seseorang berada dalam masa remaja. Menurut Zakiah Daradjat :

Sesungguhnya masa remaja itu tidak pasti kapan secara tegas dimulai dan kapan pula berakhir, tergantung kepada berbagai faktor misalnya faktor perorangan (ada yang cepat bertumbuhnya, ada yang lambat). Faktor sosial yang cepat memberi kepercayaan dan penghargaan kepada anak-anak mudanya, sehingga mereka segera diterima sebagai anggota masyarakat yang didengar pendapatnya biasanya masyarakat desa atau masyarakat yang masih terbelakang. Tapi ada pula lingkungan yang enggan memberi kepercayaan kepada remajanya, sehingga mereka dipandang sebagai anak yang harus ditolong, dinasehati, dibimbing, dan dicukupi segala kebutuhannya. Disamping itu ada pula faktor ekonomi, dalam masyarakat miskin atau kurang mampu, anak-anaknya segera diberi tanggung jawab dan ikut mencari nafkah, serta keterampilan untuk mencari nafkah itu sederhana, seperti bertani, menangkap ikan, gembala ternak, dan pekerjaan kasar. Sedangkan dalam masyarakat maju dan mampu, biasanya anak-anak itu tidak dibebani dengan tugas mencari nafkah itu juga kompleks dan perlu pengetahuan dan latihan dalam masa yang panjang, masa remaja, dan ketergantungan ekonomi itu diperpanjang sampai mereka tamat dari universitas.³³

³² Muhammad Al-Mighwar, *Psikologi Remaja*, (Bandung: Pustaka Setia, 2006), h. 55.

³³ Zakiah Daradjat, *Ilmu Jiwa Agama*, (Jakarta: Bulan Bintang, 2005), h. 140.

Adapun batasan usia remaja yang umumnya digunakan para ahli adalah 12 hingga 21 tahun. “Jika dibagi atas remaja awal dan remaja akhir, remaja awal berada dalam usia 12/13 tahun sampai 17/18 tahun, dan remaja akhir dalam rentang usia 17-18 tahun sampai 21/22 tahun.”³⁴

Masa remaja ini bisa dikatakan masa pubertas yaitu usia anak antara 12 sampai 21 tahun. Ciri-ciri pada periode ini bila diperhatikan nampak lebih banyak dari pada periode sebelumnya. Baik ciri fisik maupun ciri pada psikis,³⁵ antara lain sebagai berikut :

a. Ciri-ciri pada psikis

Ciri-ciri pada psikis yaitu :

- 1) Usia 12-13 tahun : rasa malu mulai timbul, malu yang tidak beralasan, mulai sulit disuruh, mulai senang melamun atau menghayal, mulai menarik diri dari pergaulan sosial, tidak mau lagi bermain, prestasi belajar mengalami kemunduran.
- 2) Usia 13-14 tahun : harga diri mulai tumbuh, sering menjadi sombong atau membanggakan diri, lekas timbul marah, hasrat bertualangan mulai timbul, lekas gelisah, tingkah laku menjadi serba kaku.
- 3) Usia 14-15 tahun : bersifat agresif, mudah terpengaruh, mulai menyukai acara-acara, bersikap curiga terhadap dunia luar, lebih cepat menganggap orang lain sebagai musuh.

³⁴ *Ibid*, h. 62.

³⁵ Rohmalina Wahab, *Psikologi Agama*, (Palembang: Grafika Telindo Press, 2011) h. 189.

- 4) Usia 15-16 tahun : sering kontradiksi dalam berpikir, misalnya dalam merokok dan dorongan nafsu seks, akal sehatnya mengatakan jangan dilakukan namun perasaannya sangat bergelora, terjadilah perjuangan nilai dalam batinnya.
- 5) 16-17 tahun : dorongan nafsu seksual semakin bergelora, keinginan-keinginan bersimpang siur, seperti ingin pandai tapi pemalas, ingin punya pacar cantik tapi pemalu, dan lain-lain, masih pemalu dan suka melamun.
- 6) 17-18 tahun : kritik tajam dan keras, sering tanpa mengenal balas kasihan, mendambakan segala sesuatu dilaksanakan secara murni dan konsekuen, tidak bersikap sabar, tidak gentar menghadapi apapun, emosi lebih dominan dari rasio, penemuan-penemuan nilai-nilai hidup baru, baik nilai religius, etis, maupun sosial, timbul pula gejala pemujaan.
- 7) 18-19 tahun : perkuatan rasa aku, emosionalitas tinggi, mudah tersinggung, mudah merasa kasihan, mudah terharu, dan mudah marah.
- 8) 19-21 tahun : mencapai keseimbangan psikis, bentuk kepribadian sudah terlihat, berpikir, merasa, dan berbuat sudah semakin terintegrasi dan harmonis, kritik-kritik tidak begitu keras atau kejam lagi, sudah banyak sikap tenggang rasa, sudah mampu menilai orang lain, pemilihan teman dalam pergaulan atau teman hidup sudah mulai menetap. Pemilihan nilai hidup sudah mulai mantap, hubungan sosial sudah semakin harmonis, karena emosi sudah dapat dikendalikan, tanggung jawab, emosi sudah mulai tenang.

b. Ciri-ciri fisik

Ciri-ciri fisik dapat dibagi menjadi tiga bagian yaitu :

1) Ciri primer

Ciri kelamin primer maksudnya ialah kemampuan organ kelamin untuk memproduksi sel-sel kelamin pada pria dihasilkan oleh sperma dan pada wanita dihasilkan oleh ovum sehingga individu tersebut mampu untuk melakukan produksi atau mengadakan keturunan, disebut primer karena memang kemampuan memproduksi sel-sel kelamin merupakan kegiatan yang terpenting dalam kehidupan individu untuk mempertahankan jenisnya. Adapun ciri-ciri kelamin primer ini ialah : pada pria terpancar air mani dalam mimpi, pada wanita datangnya menstruasi yang pertama.

2) Ciri sekunder

- a) Tumbuhnya rambut di daerah tertentu.
- b) Timbulnya kumis dan janggut pada pria.
- c) Membesarnya buah dada pada wanita.
- d) Makin berisinya pangkal lengan dan paha pada wanita.
- e) Makin padatnya dan membulatnya pantat dan pinggul pada wanita.
- f) Perubahan suara pada pria.
- g) Tumbuhnya jerawat baik pada pria maupun wanita.

3) Ciri tersier

- a) Cara atau gaya puber berjalan.
- b) Cara atau gaya menyisir rambut.

- c) Gaya mengatur kepala.
- d) Gaya mengerlikkan mata.
- e) Gaya bersikap.
- f) Gaya atau cara berkata-kata.
- g) Gaya berjalan

c. Tugas-tugas perkembangan dalam rentang kehidupan masa remaja

Tugas-tugas perkembangan dalam rentang kehidupan masa remaja,³⁶ yaitu sebagai berikut :

- 1) Menerima keadaan fisiknya, dan menerima peran sebagai laki-laki atau perempuan.
- 2) Membangun hubungan baru dengan teman seusia baik dengan laki-laki maupun perempuan.
- 3) Mendapatkan kebebasan emosional dari orang tua dan orang dewasa lainnya.
- 4) Mencapai jaminan kebebasan ekonomi.
- 5) Memilih dan mempersiapkan suatu pekerjaan.
- 6) Mengembangkan keterampilan-keterampilan intelektual dan konsep-konsep yang diperlakukan sebagai warga negara yang baik.
- 7) Berkeinginan dan mencapai perilaku yang dapat dipertanggungjawabkan secara sosial.

³⁶ Mohamad Surya, *Op.Cit*, hal. 31

- 8) Mempersiapkan untuk kehidupan pernikahan dan berkeluarga.
- 9) Membangun nilai-nilai yang didasari dan harmonis dengan lingkungan.

d. Sifat dan ciri khas keagamaan pada masa remaja

Dalam perkembangan jiwa keagamaan pada masa remaja bila diperhatikan mempunyai sifat-sifat dan ciri khas tertentu antara lain : percaya ikut-ikutan, percaya dengan kesadaran, percaya tapi agak ragu-ragu, tidak percaya atau cenderung kepada atheis. Zakiah Daradjat juga mengatakan hal yang sama seperti pendapat Sururin. Dalam buku Rohmalina Wahab setelah memperhatikan kedua pendapat ahli diatas maka disimpulkan bahwa ciri atau sifat jiwa keagamaan remaja,³⁷ yaitu :

- 1) Percaya ikut-ikutan, yaitu para remaja dalam mempercayai adanya Tuhan dan menjalankan ajaran agamanya pada awalnya mereka mengikuti apa yang ada pada lingkungannya yaitu meneruskan dari masa anak-anak dalam hal yang sangat berperan berarti adalah lingkungan keluarga, diteruskan dengan lingkungan sekolah dan masyarakat tempat dia bergaul.
- 2) Percaya dengan kesadaran, kesadaran agama atau semangat beragama mulai cenderung meninjau dan meneliti bagaimana caranya beragama dimasa kecil dulu, dia pikir kadang-kadang lucu dan tidak memuaskan serta tidak menggembirakan. Misalnya ia dilarang melakukan sesuatu karena agama, ia tidak puas kalau alasannya dengan dalil-dalil *naqli* yang mutlak tidak disertai dengan dalil-dalil *aqli*, untuk itulah mereka ingin

³⁷ Rohmalina Wahab, *Op.Cit*, h. 123-127.

menjadikan agama itu sebagai suatu perilaku yang bisa diterima oleh akal pikiran, karena itulah ia tidak mau lagi beragama sekedar ikut-ikutan saja.

- 3) Percaya tapi agak ragu-ragu, sesungguhnya kebimbangan beragama yang terjadi pada remaja ialah bersumber dari agama yang pernah diterimanya tanpa kritik pada waktu kecilnya juga hal ini merupakan pertanda bahwa kesadaran beragama lebih ditentukan oleh kemampuan menerima saja dan ketika itu para remaja baru muncul kesadarannya terhadap agama, dengan kata lain dapat kita katakan bahwa pada masa remaja akhir keyakinan beragama lebih dikuasai pikiran.
- 4) Tidak percaya atau cenderung atheis, ketidakpercayaan yang sungguh-sungguh tidak terjadi sebelum usia 20 tahun. Perkembangan kearah tidak percaya pada Tuhan sebenarnya bersumber dari masa kecilnya, bila seorang anak merasa tertekan oleh kekuasaan atau kezholiman orang tua, maka ia telah menyimpan atau memendam sesuatu tantangan terhadap kekuasaan orang tua, selanjutnya berlaku terhadap kekuasaan apapun juga termasuk kekuasaan pada Tuhan..