

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 TINJAUAN PUSTAKA**

Untuk memperkuat materi yang penulis bahas dalam penelitian ini, penulis mencantumkan beberapa penelitian yang berkaitan dengan materi yang penulis bawakan, diantaranya :

2.1.1 Fina Hilmuniati (2011) dengan penelitiannya yang berjudul *Dampak Bermain Game Online Dalam Pengalaman Ibadah Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan* yang bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh game online terhadap ketepatan dan kekhusyu'an ibadah shalat pada anak. Adapun hasil penelitiannya menunjukkan game online memiliki pengaruh terhadap pengamalan ibadah shalat anak, karena seringkali bermain game online anak menjadi malas dalam melaksanakan shalat bahkan tidak jarang mereka meninggalkannya.

Penelitian ini jelas berbeda dengan penelitian Fina, karena penelitian ini fokus kepada perilaku sosial dan perilaku keagamaan. Dengan demikian penelitian ini memperluas kajian terkait dampak game online.

2.1.2 Riki Yanto (2011) penelitiannya yang berjudul *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Remaja (Studi Kasus 5 Remaja Pelaku Game Online di Kelurahan Air Tawar Barat, Padang Utara, Kota Padang)* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh game online terhadap remaja di Kelurahan Air Tawar Barat, Padang Utara, Kota Padang. Adapun kesimpulan dari penelitian ini bahwa game online memberi pengaruh kepada perilaku remaja, karena melalui game online ini remaja merasakan kenikmatan sehingga menjadikannya hobi bahkan

ketergantungan. Yang mengakibatkan para remaja ini memainkannya kapan pun bahkan ketika jadwal sekolah ataupun kuliah (membolos).

Penelitian ini berbeda dengan penelitian Riki, karena penelitian ini lebih fokus terhadap anak usia sekolah dasar. Sehingga nantinya akan didapati data terkait dengan pengaruh game online terhadap anak sekolah dasar.

- 2.1.3 Pradipta Christy Pratiwi (2012) dalam penelitiannya yang berjudul *Perilaku Adiksi Game Online Ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Ketrampilan Sosial pada Remaja di Surakarta*, yang bertujuan untuk meneliti hubungan yang terjadi antarvariabel, apakah efikasi diri akademik dan ketrampilan sosial berhubungan dengan perilaku adiktif remaja pada game online. Adapun hasilnya menunjukkan adanya hubungan yang negatif dan signifikan antara antara efikasi diri akademik dengan perilaku adiksi game online pada remaja di Surakarta.

Hampir sama dengan penelitian Riki, penelitian ini berbeda dengan penelitian milik Pradipta, yakni terdapat pada objek penelitian yaitu anak dan perilaku sosial dan keagamaan.

- 2.1.4 Winsen Sanditaria (2012) penelitiannya yang berjudul *Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinagor Sumedang*, yang memiliki tujuan untuk mengetahui gambaran adiksi bermain game online pada anak usia sekolah di warung internet penyedia game online Jatinagor Sumedang. Penelitian ini menggunakan kriteria adiksi game diantaranya *salience* (pemain berpikir tentang bermain *game* sepanjang hari), *tolerance* (pemain menghabiskan waktu bermain *game* yang semakin meningkat) , *mood modification* (pemain bermain *game* sampai melupakan kegiatan lainnya), *relapse* (kecenderungan pemain bermain *game* kembali setelah lama tidak bermain), *withdrawal* (pemain merasa tidak baik atau merasa

buruk ketika tidak dapat bermain *game*), *conflict* (pemain bertengkar dengan orang lain karena pemain bermain *game* secara berlebihan), dan *problems* (pemain mengabaikan kegiatan penting lainnya yang akhirnya menyebabkan permasalahan). Hasil dari penelitian ini adalah dari 71 responden terdapat 62% yang adiksi bermain game online dan sebanyak 38% responden tidak mengalami adiksi bermain game online. Maka gambaran penelitian ini sebagian besar dari responden mengalami adiksi bermain game online.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian Winsen, karena penelitian ini tidak meneliti tentang adiksi melainkan pengaruh game online itu terhadap perilaku sosial anak.

- 2.1.5 Apriani Rahmawati (2015) penelitiannya yang berjudul *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dan Mediasi Restriktif Orang Tua terhadap Perilaku Anti Sosial Remaja* memiliki tujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh intensitas bermain game online dengan mediasi restriktif orang tua terhadap perilaku antisosial remaja menggunakan teori Belajar Sosial. Hasil dari penelitian ini responden memiliki intensitas bermain game online yang rendah, mayoritas juga mendapatkan mediasi restriktif orang tua ketika bermain game online dan mayoritas responden memiliki perilaku antisosial yang tergolong rendah.

Terdapat beberapa kesamaan pada penelitian ini yakni teknik pengumpulan dan pengolahan data yang sama menggunakan random sampling dan regresi linier sederhana, perbedaan ada pada variabel dependen yakni perilaku antisosial remaja.

- 2.1.6 Ananda Erfan Musthafa (2015) Penelitiannya yang berjudul *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif*

*Anak* memiliki tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain game online dan pengawasan orang tua terhadap perilaku agresif anak. Penelitian ini juga menggunakan dasar pemikiran *social cognitive theory* dan *parental mediation*. Hasil dari penelitian ini adalah semakin tinggi intensitas bermain game online maka semakin tinggi perilaku agresif anak dan semakin tinggi pula pengawasan orang tua maka perilaku agresif tersebut semakin rendah.

Penelitian tersebut memiliki variabel independen yang sama namun variabel dependennya berbeda dengan penelitian ini, yang mana penelitian ini meneliti tentang tingkat religiusitas anak.

- 2.1.7 Dhita Novellia Sindhi (2013), penelitiannya memiliki judul *Hubungan Frekuensi Bermain Game Online dengan Pemenuhan Kebutuhan Tidur pada Anak Usia Remaja di SMA Muhammadiyah 4 Yogyakarta*. Penelitian tersebut memiliki tujuan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara frekuensi bermain game online dengan pemenuhan kebutuhan tidur anak usia remaja. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat hubungan yang signifikan antara frekuensi bermain game online dengan pemenuhan kebutuhan tidur pada anak usia remaja di SMA tersebut

Penelitian tersebut berbeda dengan penelitian ini, yang mana penelitian ini memiliki objek penelitian anak usia sekolah dasar dan variabel Y adalah tingkat religiusitas.

- 2.1.8 Muhammad Affandi (2013) penelitiannya berjudul *Pengaruh Game Online terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal pada Kalangan Pelajar Kelas V SD Negeri 009 Samarinda* memiliki tujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh game online terhadap tingkat efektivitas komunikasi interpersonal pada kalangan pelajar SDN 009 Samarinda. Hasil penelitiannya

menunjukkan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, dengan artian penggunaan game online pada kalangan pelajar berpengaruh cukup signifikan terhadap pola komunikasi interpersonal.

Penelitian tersebut berbeda dengan penelitian ini yang menggunakan analisis regresi linier sederhana dan yang diteliti adalah tingkat religiusitas bukan tingkat efektifitas komunikasi personal.

2.1.9 Mimi Ulfa (2017) judul penelitiannya *Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jalan HR. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru* memiliki tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh game online terhadap perilaku siswa di Mabes Game Center Jl. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru serta tanggapan orang tua terhadap perilaku anak. Hasil dari penelitian ini adalah hipotesis yang diajukan diterima dengan maksud ada pengaruh antara kecanduan game terhadap perilaku remaja.

Dari penelitian tersebut didapati perbedaan pada penelitian ini, yakni variabel Y dari penelitian tersebut perilaku remaja sedangkan penelitian ini adalah tingkat religiusitas anak.

2.1.10 Devi Pranasningtias Indriani (2013) penelitiannya berjudul *Hubungan Intensitas Penggunaan Game Online, Pengawasan Orang Tua terhadap Anak, dengan Prestasi Belajar Anak* memiliki tujuan untuk mengetahui intensitas penggunaan game online, pengawasan orang tua kepada anak dengan prestasi belajar anak. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa terdapat hubungan yang bersifat negatif yang signifikan antara intensitas penggunaan game online dengan prestasi belajar anak dan juga adanya hubungan yang bersifat positif antara pengawasan orang tua dengan prestasi belajar anak.

Berbeda dengan penelitian Devi, penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh antara adiksi game online dengan tingkat religiusitas anak bukan pada prestasi belajar anak.

## 2.2 LANDASAN TEORI

### 2.2.1 Adisi Game Online

#### 2.2.1.1 Pengertian

Jika dilihat pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adiksi memiliki makna kecanduan atau ketergantungan secara fisik dan mental pada suatu zat.

Sedangkan Game adalah kata dari bahasa Inggris yang berarti permainan atau pertandingan. Game bisa diartikan sebagai aktivitas terstruktur atau semi terstruktur, yang biasanya dilakukan untuk bersenang-senang dan kadang digunakan untuk pembelajaran (Wibison, 2012). Game online adalah game yang berbasis elektronik dan visual yang dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik dan merupakan game yang menyediakan server-server tertentu agar bisa dimainkan (Hilmuniati, 2011)

#### 2.2.1.2 Jenis-jenis

Wahyudi (2012: 6) menerangkan game pada dasarnya memiliki genre-genre, salah satunya game online. Dalam game online pun terdapat beberapa jenisnya yang itu dikategorikan sebagai *subgenre* dalam game. yakni:

2.2.1.2.1 *First-Person Shooter*, biasa disebut FPS. Jenis ini masuk dalam genre *shooter*. *First-Person Shooter* merupakan penggabungan *gameplay* FPS dengan dunia virtual yang jumlah penggunanya tergolong banyak dan tentunya melalui internet. Contoh game ini adalah World War II, Counter Strike, Point Blank.

2.2.1.2.2 *Massively multiplayer online role-playing* (MMORPG). Jenis ini masuk dalam *genre role playing*. Adalah genre game yang menggunakan interaksi antar komputer, baik LAN ataupun internet. Contoh gamenya adalah World of Warcraft, Perfect World dan Rohan.

2.2.1.2.3 *Tactical role-playing*, jenis game ini juga masuk kedalam *genre role playing*. *Tactical role-playing* menggabungkan game strategi untuk menggantikan sistem RPG sederhana, game ini mengontrol beberapa karakter, baik personal maupun grup. Contoh dari jenis ini adalah Age of Empaire, Clash of Clans dan Fire Emblem.

### 2.2.1.3 Karakteristik

Wahyudi (2012: 4) menjelaskan sebuah *game* pastinya memiliki karakteristik tertentu sehingga membuat penggunaanya menjadi ketagihan untuk memainkannya. Terdapat 7 karakteristik sebuah *game* yang menentukan tingkat kecanduan pada game, diantaranya :

2.2.1.3.1 *The Environment*: adalah background, tampilan atau grafik game. Penampilan pada sebuah game dibuat semenarik mungkin agar pengguna tertarik.

2.2.1.3.2 *Playability*: merupakan kemampuan perasaan dalam hal pengendalian game untuk mempengaruhi indera pemain.

2.2.1.3.3 *Quantity and Quality of interactions*: ini merupakan interaksi game dengan pengguna yang diwujudkan dengan tampilan yang terjadi akibat interaksi antar keduanya melalui media input.

2.2.1.3.4 *Interface Design*: berhubungan dengan mekanisme yang meliputi apa-apa yang harus dilakukan pengguna dalam jeda interaksi. *Interfacenya* harus dibuat sesimple mungkin untuk memudahkan pengendaliannya.

- 2.2.1.3.5 *Level of Play*: elemen ini menjelaskan perkembangan pembelajaran game pada pengguna, yang mana didalam elemen ini dicantumkan tingkatan-tingkatan kesulitan . sehingga menuntut pengguna game untuk mengasah kemampuannya.
- 2.2.1.3.6 *Replayability*: merupakan pengukuran kemampuan sebuah game dalam menyediakan pengalaman baru yang membuat pengguna tertarik untuk memainkan berulang-ulang.
- 2.2.1.3.7 *Character growth and development*: adalah adaptasi kemampuan pengguna game saat memainkan suatu game. Sehingga ketika mereka memainkan game, kemampuan mereka dalam memainkan meningkat dan berkembang pula tingkat pengendalian mereka.

#### 2.2.1.4 Faktor yang mempengaruhi adiksi Game Online

Menurut Widiarto (2018: 19) Lemmens, Valkenburg dan Peter memaparkan beberaa faktor yang dapat mempengaruhi seseorang sehingga memiliki keanduan game online:

##### 2.2.1.4.1 Waktu yang dihabiskan untuk bermain

Seseorang yang banyak menghabiskan waktunya untuk bermain game biasanya akan sulit untuk meninggalkannya. Walaupun hal tersebut tidak bisa langsung mengindikasikan bahwa seseorang tersebut memiliki kecanduan game online. Namun akan tetap ada hubungan kuat antara banyaknya waktu bermain game dengan keanduan game online.

##### 2.2.1.4.2 Kepuasan hidup yang rendah

Seseorang yang banyak menghabiskan waktunya untuk bermain game online akan merasa kepuasan hidupnya merendah jika diisahkan dengan



game online menurut peneliti ini sangat memiliki korelasi dengan justifikasi seseorang memiliki keanduan game online karena hal tersebut akan menjadi satu faktor pendukung seseorang terjangkit kecanduan game online jika ketika dipisahkan dengan game sehingga berpengaruh pada kepuasan hidupnya.

#### 2.2.1.4.3 Rasa Kesepian

Seseorang yang sedang mengalami kesepian tentunya secara naluri dia akan mencari sesuatu untuk menemaninya sehingga seseorang tersebut menjadi tidak kesepian, salah satunya adalah game online.

#### 2.2.1.4.4 Agresi

Dalam Herawati (2014) agresi menurut Willis jika dilihat dari sudut pandang emosional adalah hasil dari kemarahan yang klimaks, sedangkan jika dilihat dari sudut pandang motivasional didefinisikan sebagai perbuatan yang memiliki tujuan untuk menyakiti orang lain. Anantasari perilaku ini muncul dari suatu tekanan pada suatu perilaku. seseorang yang mengalami kecanduan game akan memiliki sika agresi dalam dirinya.

#### 2.2.1.5 Dampak

Game online dibuat tentunya memiliki fungsi tertentu, yang pasti fungsi utama adalah untuk hiburan semata. Namun pastinya terdapat dampak baik positif ataupun negatif dengan adanya game online ini terlebih dampak negatif bagi pengguna game online yang berlebihan.

Diantaranya dampak negatifnya adalah efek behavioral yang timbul dari bermain game online. Anak akan berusaha menirukan apa yang ada dalam game yang dimainkannya, contoh saja game Point Blank dan Counter Strike,

yang mana format permainannya adalah peperangan dan kekerasan. Hal ini dapat mendidik anak menjadi anak yang keras kepala, asosial bahkan agresifitas dalam bergaul akan meningkat. Berbagai dampak negatif timbul dari hasil bermain game online seperti, kurang pekanya anak terhadap lingkungan, membuat anak lupa dengan waktu dan sebagainya (Syahrana, 2015: 89).

Adapun dari bermain game online ini juga didapati dampak positif. Yakni anak akan mendapatkan teman baru, mampu mempelajari dan mengoperasikan komputer dengan baik, dengan adanya game yang menggunakan bahasa Inggris anak akan dengan mudah memahami makna kata dalam bahasa Inggris dan meningkatkan konsentrasi dan strategi anak. Hal ini dirasa baik karena melihat realita sekarang yang hampir semua bidang keilmuan menggunakan perangkat komputer sebagai sarana penunjang kegiatan belajar mengajar (Syahrana, 2015: 90).

#### 2.2.1.6 Skala kecanduan Game Online

Pada penelitian ini peneliti memakai skala kecanduan Game online yang dikembangkan oleh Lemmens pada tahun 2009 yaitu Game Addict Scale (GAS) skala yang dikembangkan teori ini terdiri dari 20 item yang dibuat melalui 7 aspek yakni: toleransi, kepentingan, kambuh, Mood Modication, masalah, konflik dan menarik diri. Pada skala GAS ini obyek penelitian akan diberi 5 jawaban yang nantinya akan memrepresentasikan kondisi yang dirasakan pada rentang 1 sampai dengan 5 dengan ketentuan: skor 5 untuk menunjukkan sangat sering (SS), skor 4 untuk menunjukkan sering (S), 3 untuk kadang kadang (KK), nilai 2 untuk menunjukkan jarang (J) dan nilai 1 untuk menunjukkan sangat jarang (SJ) (Widiarto, 2018: 33).

Menurut Pirantika dan Rosalia (2017: 6) Terkait dengan 7 aspek dari teori milik Lemmens, berikut penjelasan secara detailnya:

#### 2.2.1.6.1 Kepentingan

Yakni seseorang akan berfikir game sepanjang hari, seseorang akan menghabiskan waktu luangnya untuk bermain game online sehingga akan menjadikannya menjadi kecanduan.

#### 2.2.1.6.2 Toleran

Yakni seseorang yang akan lebih sering bermain game, tidak sesuai dengan waktu yang direncanakan. Sehingga semakin hari durasi waktu seseorang bermain game akan semakin lama.

#### 2.2.1.6.3 Modifikasi Mood

Yakni seseorang yang bermain game sampai tidak mengingat dengan kegiatan lainnya, misalkan seseorang akan lupa waktu untuk beribadah, membantu orang tua, bahkan lupa akan waktu makan.

#### 2.2.1.6.4 Kambuh

Yakni seseorang yang sudah lama tidak bermain game, namun kemudian tetap tumbuh rasa ingin bermain lagi, sehingga selalu gagal ketika ingin mengurangi bermain game.

#### 2.2.1.6.5 Menarik diri

Yakni seseorang merasa tidak nyaman ketika tidak bisa bermain game. Sehingga seseorang tersebut akan merasa tertekan dan mudah emosi ketika tidak diberikan waktu untuk bermain game, dan berujung pada rasa cemas dan gelisah.

#### 2.2.1.6.6 Konflik

Yakni seseorang yang pernah bertengkar hanya lantaran bermain game yang berlebihan. Hal ini disebabkan seseorang tersebut mengabaikan orang d sekitarnya.

#### 2.2.1.6.7 Masalah

Yakni seseorang lebih senang bermain game sehingga cenderung acuh terhadap kegiatan lainnya sehingga menimbulkan permasalahan.

Misalnya adalah waktu tidur, tugas sekolah, ataupun olahraga.

Selain dari beberapa poin diatas, peneliti juga mencantumkan bahwasanya kecanduan game online juga bisa dilihat dari rentan waktu yang seseorang gunakan untuk bermain game online. Ng dan Wiemer-Hastings menjelaskan bahwa pemain game online menggunakan waktu 8 jam atau lebih untuk bermain game online, yang menyebabkan seseorang akan memiliki banyak masalah ketimbang orang yang bermain game offline (Anggarani, 2015: 7). Kemudian DSM-5 juga menjelaskan bahwa waktu yang dihabiskan oleh pecandu game online biasanya 8 sampai 10 jam per harinya, atau sekurang-kurangnya 30 jam per minggu.

## 2.2.2 Religiusitas

### 2.2.2.1 Pengertian

Ancok dan Suroso mendefinisikan religiusitas sebagai keberagaman yang meliputi berbagai aspek tidak hanya ketika seseorang tersebut melakukan perilaku ritual (beribadah) namun juga ketika seseorang tersebut melakukan aktivitas lainnya yang kemudian didorong oleh kekuatan supranatural. Sumber kegamaan itu adalah rasa ketergantungan yang mutlak, rasa ketergantungan yang mutlak ini membuat manusia mencari kekuatan yang sakti yang dapat

dijadikan kekuatan untuk melindungi dirinya dengan kekuatan yang berada diluar dirinya yakni Tuhan Yang Maha Esa

Menurut Glock dan Stark religiusitas adalah semua dari fungsi jiwa memuat didalamnya keyakinan, perasaan, dan perilaku yang diarahkan secara sungguh-sungguh pada ajaran agama dengan mengerjakan lima dimensi yang mencakup tata cara ibadah sampai dengan pengalaman keagamaan.

Berdasarkan uraian penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa religiusitas merupakan hubungan manusia dengan Tuhannya yang mana manusia akan menjadi ketergantungan terhadap tuhannya, karena manusia secara mutlak akan merasa membutuhkan tuhan dengan segala kebutuhan manusia. Yang seluruh kebutuhan tersebut nantinya akan diimplementasikan kepada hati. (Ulti Febrina, 2015: 11)

#### 2.2.2.2 Dimensi

Menurut Glock dalam Amawidyati dan Utami (2007: 164) religiusitas sendiri terdapat 5 dimensi yaitu

##### 2.2.2.2.1 Dimensi Ideologis (*ideological dimention*)

Tingkatan seberapa jauh seseorang dalam menerima segala hal yang sifatnya dogmatik dalam agama yang dianutnya

##### 2.2.2.2.2 Dimensi Intelektual (*intelectual dimention*)

Yakni seberapa faham seseorang terhadap ajaran-ajaran yang ada dalam agamanya terutama dalam hal kitab suci

##### 2.2.2.2.3 Dimensi Ritualitas (*ritualistic dimention*)

Yakni seberapa jauh seseorang mengerjakan kewajiban dalam ritual agamanya, misal sholat fardhu, zakat, dan sebagainya

##### 2.2.2.2.4 Dimensi Pengalaman (*experiential dimention*)

Yakni perasaan dan pengalaman keagamaan yang pernah dialami olehnya sendiri. Misal, merasa doanya terkabulkan, merasa dekat dengan Tuhan dan sebagainya

#### 2.2.2.2.5 Dimensi Konsekuensi (*consequential dimention*)

Yakni ukuran sejauh mana orang termotivasi oleh ajaran yang ada dalam agamanya terlebih dalam kehidupan sosialnya. Misal. Ramah terhadap sesama, membantu orang yang kesusahan dan lain sebagainya.

### 2.2.2.3 Fungsi Religiusitas

Amna (2015: 23) dalam disertasinya mengatakan religiusitas memiliki fungsi yang sangat bersinggungan dengan fungsi agama. Agama yang menjadi kebutuhan emosional memiliki fungsi dalam kehidupan manusia:

#### 2.2.2.3.1 Fungsi Edukatif

Dalam agama pasti memiliki ajaran bahwa ajarannya dengan melarang yang buruk dan menyeru yang baik. Hal ini dapat disimpulkan bahwa dalam kedua unsur tersebut agama memiliki fungsi membimbing dan mengarahkan agar seseorang yang menganut agamanya menjadi pribadi yang baik.

#### 2.2.2.3.2 Fungsi Penyelamatan

Dalam unsur agama sendiri pastinya memiliki unsur keselamatan, yang mana seseorang mencari keselamatan melalui agama yang dianutnya. Baik dalam lingkup dunia maupun akhirat. Dan untuk menuju kepada keselamatan itu agama tentunya mengajarkan untuk memiliki keimanan terhadap Tuhan.

#### 2.2.2.3.3 Fungsi Perdamaian

Seseorang yang memiliki salah atau memiliki dosa akan mencari sesuatu untuk mendamaikan dirinya, dan tentunya agama memiliki fungsi untuk menuntun manusia kepada kedamaian. Yakni melalui jalur yaubat atau penebusan dosa.

#### 2.2.2.3.4 Fungsi Pengawasan Sosial

Adanya agama pastinya memiliki fungsi sebagai tuntunan ajaran yang baik, baik secara pribadi maupun kelompok. Sehingga dalam tatanan kelompok ajaran agama bisa dianggap suatu norma dalam kehidupan masyarakat tertentu. Sehingga agama juga berfungsi sebagai pengawasan sosial karena secara instansi agama merupakan norma dan secara dogmatis agama mempunyai fungsi kritis yang bersifat profesi (kenabian)

#### 2.2.2.3.5 Fungsi pemupuk rasa solidaritas

Dengan adanya satu kesamaan kepercayaan, religiusitas mampu membuat suatu kelompok menjadi lebih solid. Hal ini juga dapat disinggungkan dengan banyaknya orang saling membimbing ke jalan yang baik sehingga timbul rasa kesatuan yang tinggi.

#### 2.2.2.3.6 Fungsi Transformatif

Suatu ajaran agama dapat merubah pola pikir kepribadian seseorang, dengan adanya ajaran agama seseorang akan sesuai dengan apa yang diajarkan oleh agamanya. Sehingga terkadang agama dapat merubah kepribadian seseorang.

#### 2.2.2.3.7 Fungsi Kreatif

Suatu agama biasanya mendorong dan mengajak penganutnya untuk bekerja secara produktif, hal ini dilakukan bukan hanya karna

kepentingan sendiri namun juga kepentingan bersama, dengan adanya dorongan tersebut tentu saja seseorang yang menganut agama dituntut untuk melakukan inovasi baru.

#### 2.2.2.3.8 Fungsi Sublimatif

Suatu agama pastinya mengajarkan untuk tidak melakukan hal-hal yang bersifat akhirat saja, tetapi juga urusan dunia pun juga harusimbang. Dengan demikian segala apapun tindakan manusia yang tidak bertentangan dengan norma dunia dan akhirat tentunya akan menjadi ibadah.

#### 2.2.2.4 Faktor yang mempengaruhi religiusitas

Menurut Afiatin (1998: 55) beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan religiusitas seseorang, dalam hal ini Thouless mengatakan ada 4 faktor yang mempengaruhi dinamika perkembangan religiusitas yaitu (1) Lingkup pendidikan, pengajaran dan tekanan sosial, termasuk didikan orang tua, budaya sosial dan tekanan lingkungan sosial yang disepakati oleh masyarakat (2) Saling membagi pengalaman yang nantinya akan membentuk perilaku keagamaan, terutama mengeai keindahan dunia, kebaikan, keselarasan, dan pengalaman emosi beragama (3) Kebutuhan yang sekiranya belum terpenuhi dalam diri seseorang, seperti kebutuhan keamanan, kebutuhan kasih sayang dan ancaman kematian (4) Berbagai proses pemikiran yang bersifat verbal atau faktor intelektual.

Amna (2015: 28) dalam tesisnya lebih merincikan terkait dengan teori Thouless yang menjelaskan tentang hal-hal yang mempengaruhi religiusitas

##### 2.2.2.4.1 Pengaruh pendidikan dan tekanan sosial



Faktor ini mencakup semua pengaruh sosial dalam perkembangan keagamaan itu, dalam hal ini didikan dari orang tua, budaya sosial, tekanan dari lingkungan sosial sehingga dapat menyesuaikan dengan berbagai sikap yang disepakati.

#### 2.2.2.4.2 Pengalaman yang membantu sikap keagamaan

Dalam hal ini diutamakan pengalaman mengenai

##### 2.2.2.4.2.1 Keindahan, keselarasan, dan kebaikan dunia lain

##### 2.2.2.4.2.2 Permasalahan moral

##### 2.2.2.4.2.3 Pengalaman emosional keagamaan

##### 2.2.2.4.2.4 Faktor keseluruhan atau sebagian

Muncul dari kebutuhan-kebutuhan yang tidak dipenuhi, terutama pada keamanan, kasih sayang, harga diri dan ancaman kematian.

#### 2.2.2.4.3 Proses pemikiran verbal

Poin ini berkaitan dengan pembentukan nalar verbal seseorang