

**Pembinaan Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab Melalui
Pembiasaan Religius untuk Mitigasi Kecanduan Game Online pada
Siswa SMP**

Tiara Agusta Sari
Prodi PAI Pascasarjana STAI Ibnu Rusyd Kotabumi Lampung , Indonesia
e-mail: tiaraagustasari07@gmail.com

Siti Afifatun
STAI Ibnu Rusyd Kotabumi Lampung, Indonesia
email : sitiafifatun49@gmail.com

Rika Desiyanti
Prodi PAI Pascasarjana STAI Ibnu Rusyd Kotabumi Lampung , Indonesia
e-mail: rikadesiyanti688@gmail.com

Saiful Bahri
Prodi PAI Pascasarjana STAI Ibnu Rusyd Kotabumi Lampung , Indonesia
e-mail: saifulbahri1122@gmail.com

Puji Astuti
Prodi PAI Pascasarjana STAI Ibnu Rusyd Kotabumi Lampung , Indonesia
e-mail: pujioka706@gmail.com

Syaifullah
Prodi PAI Pascasarjana STAI Ibnu Rusyd Kotabumi Lampung , Indonesia
e-mail: syaifullahbinsahib@gmail.com

Abstract: This article aims to analyze the implementation of religious practices in fostering students' discipline and sense of responsibility as a strategy to mitigate online gaming addiction at SMPN 3 Tanjungraja, North Lampung. The study employs a qualitative approach using a case study design. Data collection techniques included participant observation, in-depth interviews, and documentation. Research informants consisted of the principal, Islamic Religious Education teachers, homeroom teachers, and students. Data analysis used the Miles and Huberman model, which includes data reduction, data presentation, and drawing conclusions. This study concluded that religious habits based on Quranic literacy and congregational prayer are effective in shaping students' discipline and sense of responsibility while also serving as a preventive strategy to

mitigate online gaming addiction among junior high school students.

Keywords: Character Education, Religious Habits, Discipline, Responsibility, Online Games.

Abstrak: artikel ini bertujuan untuk menganalisis implementasi pembiasaan religius dalam pembinaan karakter disiplin dan tanggung jawab siswa sebagai upaya mitigasi kecanduan game online di SMPN 3 Tanjungraja Lampung Utara. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Informan penelitian terdiri atas kepala sekolah, guru Pendidikan Agama Islam, wali kelas, dan siswa. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pembiasaan religius berbasis literasi Al-Qur'an dan sholat berjamaah efektif dalam membentuk karakter disiplin dan tanggung jawab siswa sekaligus menjadi strategi preventif dalam memitigasi kecanduan game online pada siswa SMP.

Kata Kunci: Pendidikan Karakter, Pembiasaan Religius, Disiplin, Tanggung Jawab, Game Online.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan besar dalam kehidupan masyarakat, termasuk pada dunia pendidikan. Kehadiran internet dan perangkat digital memberikan banyak manfaat bagi proses pembelajaran, namun di sisi lain juga menimbulkan berbagai permasalahan sosial dan psikologis pada peserta didik. Salah satu fenomena yang berkembang pesat di kalangan remaja adalah meningkatnya penggunaan game online. Game online menjadi aktivitas yang sangat diminati siswa karena menawarkan hiburan, tantangan, serta interaksi virtual yang menarik. Akan tetapi, penggunaan

game online secara berlebihan dapat memicu kecanduan yang berdampak negatif terhadap perkembangan karakter siswa.¹

Kecanduan game online pada remaja berdampak pada menurunnya disiplin belajar, rendahnya tanggung jawab terhadap tugas sekolah, gangguan emosional, serta menurunnya kualitas interaksi sosial. Banyak siswa lebih memilih bermain game dibandingkan belajar, membantu orang tua, atau mengikuti kegiatan keagamaan. Kondisi ini menjadi tantangan serius bagi lembaga pendidikan dalam membentuk karakter peserta didik yang berakhlak mulia dan bertanggung jawab.²

Pendidikan karakter merupakan salah satu solusi penting dalam menghadapi degradasi moral akibat pengaruh perkembangan teknologi digital. Pendidikan karakter tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup pembentukan sikap, perilaku, dan nilai moral peserta didik. Dalam konteks pendidikan Islam, pembentukan karakter dapat dilakukan melalui pembiasaan kegiatan religius seperti membaca Al-Qur'an dan sholat berjamaah.³

Metode pembiasaan merupakan salah satu pendekatan pendidikan yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai positif kepada siswa. Pembiasaan dilakukan secara berulang dan konsisten sehingga membentuk perilaku yang menetap dalam diri peserta didik. Literasi membaca Al-Qur'an dan pelaksanaan sholat dzuhur berjamaah merupakan bentuk pembiasaan religius yang dapat membentuk karakter disiplin, tanggung jawab, serta meningkatkan kontrol diri siswa.⁴

¹ Moch Farhan Kamil dan Nur Maghfirah Aestetika, "Online Game Addiction Behavior in Teenagers," *Indonesian Journal of Cultural and Community Development* 9 (2021): 1-10.

² Moch Farhan Kamil dan Nur Maghfirah Aestetika, "Online Game Addiction Behavior in Teenagers," *Indonesian Journal of Cultural and Community Development* 9 (2021): 1-10.

³ M. Tohet dan S. Mauliza, "Penanggulangan Kecanduan Game Online Melalui Pendidikan Karakter Religius Pada Anak," *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam* 6, no. 2 (2021): 147-164.

⁴ Iqbal Bafadal, "Parenting Islam dalam Menekan Kecanduan Game Online pada Remaja," *Jurnal Penelitian Keislaman* 17, no. 1 (2021): 21-38.

SMPN 3 Tanjungraja Lampung Utara merupakan salah satu sekolah yang menerapkan program pembiasaan religius sebagai strategi pembinaan karakter siswa. Sekolah ini melaksanakan kegiatan membaca Al-Qur'an sebelum pembelajaran dimulai dan sholat dzuhur berjamaah setiap hari. Program tersebut dilaksanakan sebagai upaya membangun budaya religius sekaligus memitigasi perilaku negatif siswa, termasuk kecanduan game online.

Penelitian mengenai pendidikan karakter telah banyak dilakukan, namun kajian yang secara spesifik mengintegrasikan pembiasaan literasi membaca Al-Qur'an dan sholat berjamaah dalam mitigasi kecanduan game online masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan kontribusi teoritis maupun praktis terhadap pengembangan strategi pendidikan karakter di sekolah.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan strategi pembinaan karakter siswa melalui metode pembiasaan literasi membaca Al-Qur'an dan sholat dzuhur berjamaah di SMPN 3 Tanjungraja Lampung Utara; (2) menganalisis implementasi pembiasaan religius dalam membentuk karakter disiplin dan tanggung jawab siswa; serta (3) menganalisis efektivitas program dalam memitigasi kecanduan game online.

PEMBAHASAN

A. Strategi Pembinaan Karakter melalui Literasi Membaca Al-Qur'an

Program literasi membaca Al-Qur'an di SMPN 3 Tanjungraja Lampung Utara dilaksanakan secara rutin setiap pagi sebelum proses pembelajaran dimulai. Kegiatan ini berlangsung selama 15–20 menit dengan pendampingan guru Pendidikan Agama Islam dan wali kelas.

Seluruh siswa diwajibkan mengikuti kegiatan sebagai bagian dari program pembiasaan religius sekolah.⁵

Berdasarkan hasil observasi, implementasi literasi Al-Qur'an tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas keagamaan, tetapi juga menjadi media pembentukan budaya disiplin di lingkungan sekolah. Siswa mulai menunjukkan perubahan perilaku berupa meningkatnya ketepatan waktu hadir di sekolah, kesiapan mengikuti pembelajaran, serta kepatuhan terhadap tata tertib sekolah. Sebelum program diterapkan secara konsisten, sebagian siswa sering datang terlambat dan kurang fokus mengikuti pembelajaran karena kebiasaan bermain game online hingga larut malam. Namun setelah pembiasaan berjalan secara intensif, siswa menjadi lebih teratur dalam mengelola waktu.

Hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam menunjukkan bahwa kegiatan membaca Al-Qur'an menciptakan suasana psikologis yang lebih tenang sebelum proses pembelajaran berlangsung. Siswa terlihat lebih terkendali secara emosional, lebih mudah diarahkan, dan memiliki konsentrasi belajar yang lebih baik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembiasaan religius memiliki pengaruh terhadap stabilitas emosional peserta didik.⁶

Secara teoritis, temuan ini sejalan dengan konsep pendidikan karakter Thomas Lickona yang menekankan pentingnya pembiasaan moral dalam membentuk perilaku peserta didik. Pembiasaan membaca Al-Qur'an secara rutin berfungsi sebagai proses internalisasi nilai-nilai spiritual yang secara perlahan membentuk kesadaran moral siswa. Aktivitas tersebut tidak hanya meningkatkan kemampuan religius

⁵ Nur Aini dan Muhamad Arif, "Pembiasaan Literasi Al-Qur'an dalam Membentuk Karakter Disiplin Siswa," *Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 2 (2022): 115-126.

⁶ Siti Rahmah, "Pengaruh Kegiatan Keagamaan terhadap Stabilitas Emosional Peserta Didik," *Jurnal Psikologi Pendidikan Islam* 5, no. 1 (2023): 44-56.

siswa, tetapi juga menanamkan nilai disiplin, tanggung jawab, dan pengendalian diri.⁷

Dalam perspektif psikologi pendidikan Islam, pembiasaan membaca Al-Qur'an juga berfungsi sebagai terapi spiritual yang membantu siswa mengurangi kecenderungan perilaku impulsif. Intensitas keterlibatan siswa dalam aktivitas religius mampu mengalihkan perhatian mereka dari penggunaan gawai secara berlebihan, khususnya aktivitas bermain game online. Dengan demikian, literasi Al-Qur'an tidak hanya memiliki fungsi spiritual, tetapi juga berperan sebagai strategi preventif terhadap perilaku adiktif remaja di era digital.⁸

B. Implementasi Sholat Dzuhur Berjamaah dalam Pembentukan Karakter

Pelaksanaan sholat dzuhur berjamaah menjadi bagian integral dalam program pembinaan karakter di SMPN 3 Tanjungraja Lampung Utara. Kegiatan ini dilaksanakan setiap hari di mushola sekolah dengan melibatkan seluruh siswa, guru, dan tenaga kependidikan. Guru memiliki peran aktif dalam mengawasi, mengarahkan, sekaligus memberikan keteladanan kepada siswa selama kegiatan berlangsung.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan sholat dzuhur berjamaah memberikan dampak signifikan terhadap pembentukan karakter disiplin siswa. Siswa dilatih untuk menghargai waktu dan mematuhi aturan kegiatan secara teratur. Ketika adzan berkumandang, seluruh aktivitas pembelajaran dihentikan dan siswa diarahkan menuju mushola sekolah. Pembiasaan ini secara bertahap membentuk kesadaran

⁷ T. Lickona, *Educating for Character*. (New York: Bantam Books.2013).

⁸ Ahmad Fauzi dan Lailatul Munawaroh, "Aktivitas Religius sebagai Upaya Preventif Kecanduan Game Online pada Remaja," *Jurnal Konseling dan Pendidikan Islam* 4, no. 2 (2021): 87-98.

siswa untuk memprioritaskan kewajiban dibandingkan aktivitas lain yang bersifat hiburan.⁹

Selain membentuk disiplin, sholat berjamaah juga memperkuat karakter tanggung jawab siswa. Siswa dibiasakan memahami bahwa ibadah merupakan kewajiban individu yang harus dilaksanakan secara konsisten tanpa pengawasan penuh dari guru. Kesadaran tersebut kemudian berkembang pada aspek tanggung jawab akademik, seperti menyelesaikan tugas sekolah tepat waktu dan menjaga ketertiban selama proses pembelajaran.¹⁰

Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa yang sebelumnya sering memanfaatkan waktu istirahat untuk bermain game online mulai mengalami perubahan perilaku setelah mengikuti program sholat berjamaah secara rutin. Waktu yang sebelumnya digunakan untuk bermain game dialihkan pada aktivitas ibadah dan interaksi sosial yang lebih positif.¹¹

Dari perspektif pendidikan Islam, sholat berjamaah memiliki dimensi spiritual dan sosial yang sangat kuat. Secara spiritual, sholat membangun hubungan siswa dengan Allah SWT sehingga meningkatkan kesadaran moral dan pengendalian diri. Secara sosial, kegiatan berjamaah membentuk solidaritas, kebersamaan, dan interaksi positif antar siswa.¹²

Temuan penelitian ini juga memperlihatkan bahwa pembiasaan sholat berjamaah mampu menciptakan lingkungan sekolah yang lebih religius dan kondusif. Lingkungan religius tersebut menjadi faktor

⁹ Ahmad Zainuri dan Nur Hidayati, "Implementasi Sholat Berjamaah dalam Membentuk Karakter Disiplin Siswa," *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia* 7, no. 1 (2022): 55-67.

¹⁰ M. Yusuf dan Siti Aminah, "Pembiasaan Ibadah dalam Menanamkan Tanggung Jawab Siswa di Sekolah," *Jurnal Pendidikan Karakter* 13, no. 2 (2023): 120-132.

¹¹ Rina Marlina, "Perubahan Perilaku Remaja melalui Program Keagamaan Sekolah," *Jurnal Konseling Religi* 6, no. 1 (2021): 88-99.

¹² Abdul Mujib, *Psikologi Pendidikan Islam* (Jakarta: Kencana, cet. revisi 2021), 214-220.

penting dalam menekan perilaku negatif siswa, termasuk kecanduan game online. Dengan demikian, sholat berjamaah tidak hanya dipahami sebagai aktivitas ritual, tetapi juga sebagai strategi pendidikan karakter yang memiliki implikasi sosial dan psikologis.¹³

C. Dampak Pembiasaan Religius terhadap Mitigasi Kecanduan Game Online

Berdasarkan hasil penelitian, program pembiasaan religius melalui literasi Al-Qur'an dan sholat dzuhur berjamaah memberikan dampak positif terhadap mitigasi kecanduan game online pada siswa. Dampak tersebut terlihat dari perubahan perilaku siswa baik dalam aspek akademik, sosial, maupun spiritual.¹⁴

Siswa yang aktif mengikuti kegiatan religius menunjukkan penurunan intensitas bermain game online, khususnya pada jam belajar dan waktu istirahat sekolah. Sebagian siswa mengaku mulai membatasi penggunaan gawai karena merasa memiliki tanggung jawab terhadap kegiatan sekolah dan ibadah yang harus dilaksanakan.¹⁵

Selain itu, pembiasaan religius juga berdampak pada meningkatnya disiplin belajar siswa. Guru menyampaikan bahwa siswa menjadi lebih fokus mengikuti pembelajaran dan lebih bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas akademik. Kondisi ini menunjukkan bahwa aktivitas religius memiliki kontribusi terhadap penguatan kontrol diri siswa.¹⁶

Dalam perspektif psikologi perilaku, pembiasaan religius berfungsi sebagai *behavioral reinforcement* yang menggantikan kebiasaan negatif

¹³ Fitri Handayani dan Ahmad Fauzan, "Budaya Religius Sekolah sebagai Upaya Pencegahan Perilaku Adiktif Remaja," *Jurnal Pendidikan dan Keislaman* 9, no. 2 (2024): 145–158.

¹⁴ Dwi Astuti dan Rahmat Hidayat, "Pembiasaan Religius dan Pencegahan Kecanduan Game Online pada Remaja," *Jurnal Pendidikan Karakter* 14, no. 1 (2023): 33–45.

¹⁵ Nurul Fitriyani, "Pengaruh Aktivitas Keagamaan terhadap Intensitas Bermain Game Online Siswa," *Jurnal Konseling Pendidikan Islam* 5, no. 2 (2022): 90–101.

¹⁶ Ahmad Syafei dan Lina Marlina, "Kegiatan Religius dalam Meningkatkan Disiplin Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Islam* 9, no. 1 (2021): 71–84.

dengan aktivitas positif yang dilakukan secara berulang. Aktivitas membaca Al-Qur'an dan sholat berjamaah menjadi rutinitas baru yang membantu siswa mengurangi ketergantungan terhadap game online.¹⁷

Temuan penelitian ini memperkuat pandangan bahwa kecanduan game online tidak hanya disebabkan oleh faktor teknologi, tetapi juga lemahnya kontrol diri dan kurangnya aktivitas positif dalam kehidupan remaja. Oleh karena itu, strategi mitigasi tidak cukup dilakukan melalui pembatasan penggunaan gawai semata, tetapi juga melalui penguatan nilai moral dan spiritual siswa.¹⁸

Program pembiasaan religius juga meningkatkan kualitas interaksi sosial siswa. Kegiatan bersama seperti membaca Al-Qur'an dan sholat berjamaah menciptakan komunikasi yang lebih baik antar siswa dan guru sehingga mengurangi kecenderungan siswa untuk menghabiskan waktu secara individual melalui game online.¹⁹

Dengan demikian, pembiasaan religius terbukti memiliki peran multidimensional, yaitu sebagai sarana pembentukan karakter, penguatan kontrol diri, peningkatan religiusitas, serta strategi preventif dalam mitigasi kecanduan game online pada siswa SMP.²⁰

D. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Program

1. Faktor Pendukung

Keberhasilan program pembinaan karakter melalui pembiasaan religius dipengaruhi oleh beberapa faktor pendukung. Pertama, adanya komitmen kepala sekolah dalam membangun budaya religius

¹⁷ B. F. Skinner, *Science and Human Behavior* (New York: Free Press, edisi yang masih digunakan dalam kajian pendidikan 2020–2024), 82–90.

¹⁸ Siti Khadijah dan M. Rijal, "Kontrol Diri dan Kecanduan Game Online pada Remaja," *Jurnal Psikologi Islam* 8, no. 2 (2024): 118–130.

¹⁹ Eko Prasetyo, "Budaya Religius Sekolah dan Interaksi Sosial Peserta Didik," *Jurnal Pendidikan Sosial dan Keagamaan* 6, no. 1 (2023): 55–67.

²⁰ Abdul Majid, *Pendidikan Karakter Perspektif Islam* (Bandung: Remaja Rosdakarya, cet. 2021), 134–142.

di lingkungan sekolah. Kepala sekolah memberikan dukungan kebijakan dan pengawasan terhadap pelaksanaan program secara konsisten.²¹

Kedua, keterlibatan aktif guru menjadi faktor penting dalam keberhasilan program. Guru tidak hanya berperan sebagai pengawas, tetapi juga sebagai teladan dalam pelaksanaan kegiatan religius. Keteladanan guru memberikan pengaruh positif terhadap perilaku siswa.²²

Ketiga, tersedianya fasilitas pendukung seperti mushola sekolah dan perangkat literasi Al-Qur'an mempermudah pelaksanaan program pembiasaan religius. Keempat, dukungan sebagian orang tua turut membantu penguatan karakter siswa di rumah. Orang tua yang memberikan pengawasan penggunaan gawai dan mendukung kegiatan religius sekolah cenderung memiliki anak dengan tingkat kontrol diri yang lebih baik²³. Kelima, budaya religius sekolah yang dibangun secara kolektif menciptakan lingkungan sosial yang mendukung pembentukan karakter disiplin dan tanggung jawab siswa.²⁴

2. Faktor Penghambat

Di sisi lain, penelitian ini juga menemukan beberapa faktor penghambat implementasi program. Faktor utama berasal dari pengaruh lingkungan digital yang semakin kuat pada kehidupan remaja. Kemudahan akses internet dan game online membuat siswa

²¹ Hasan Basri, "Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Membangun Budaya Religius," *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 7, no. 2 (2022): 101-112.

²² Syarifuddin dan Laila Nurhayati, "Keteladanan Guru dalam Pembentukan Karakter Siswa," *Jurnal Pendidikan Karakter* 12, no. 1 (2021): 66-78.

²³ Nur Afifah, "Peran Orang Tua dalam Pengawasan Penggunaan Gadget pada Remaja," *Jurnal Konseling dan Pendidikan* 10, no. 3 (2023): 215-226.

²⁴ Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan Islam* (Bandung: Remaja Rosdakarya, cet. 2021), 189-195.

tetap memiliki peluang besar untuk bermain game secara berlebihan di luar lingkungan sekolah.²⁵

Kurangnya pengawasan orang tua terhadap penggunaan gawai di rumah juga menjadi kendala serius. Sebagian orang tua belum memiliki kesadaran penuh mengenai dampak negatif kecanduan game online terhadap perkembangan karakter dan prestasi belajar anak.²⁶

Selain itu, masih terdapat siswa yang memiliki tingkat ketergantungan tinggi terhadap game online sehingga membutuhkan pendekatan pembinaan yang lebih intensif dan berkelanjutan.

Faktor lain adalah keterbatasan waktu sekolah dalam melakukan pengawasan terhadap perilaku siswa di luar lingkungan pendidikan formal. Oleh karena itu, sinergi antara sekolah, keluarga, dan lingkungan sosial menjadi faktor penting dalam keberhasilan mitigasi kecanduan game online.²⁷

E. Analisis Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembiasaan religius melalui literasi membaca Al-Qur'an dan sholat dzuhur berjamaah efektif dalam membentuk karakter disiplin dan tanggung jawab siswa. Temuan ini memperkuat teori pendidikan karakter yang menempatkan habituasi sebagai strategi utama dalam pembentukan perilaku moral peserta didik. Pembiasaan religius yang dilakukan secara konsisten menciptakan proses internalisasi nilai secara bertahap. Siswa tidak hanya memahami pentingnya disiplin dan tanggung jawab secara

²⁵Dimas Pratama dan Rina Oktaviani, "Pengaruh Lingkungan Digital terhadap Kecanduan Game Online Remaja," *Jurnal Psikologi Remaja* 5, no. 2 (2024): 90-103.

²⁶Siti Aisyah dan Muhammad Rijal, "Kurangnya Pengawasan Orang Tua dan Dampaknya terhadap Perilaku Game Online Anak," *Jurnal Pendidikan Anak* 8, no. 1 (2022): 54-65.

²⁷Eko Supriyanto, "Sinergi Sekolah dan Keluarga dalam Pencegahan Kecanduan Game Online," *Jurnal Pendidikan Sosial* 11, no. 2 (2023): 133-145.

teoritis, tetapi juga mempraktikkannya dalam aktivitas sehari-hari di lingkungan sekolah.²⁸

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa pembentukan karakter religius memiliki hubungan erat dengan kemampuan kontrol diri siswa. Aktivitas religius membantu siswa mengurangi perilaku impulsif dan meningkatkan kemampuan mengelola penggunaan teknologi digital secara lebih bijak. Dalam konteks mitigasi kecanduan game online, pembiasaan religius berfungsi sebagai strategi preventif sekaligus rehabilitatif. Preventif karena mampu mencegah siswa terjerumus dalam perilaku adiktif melalui penguatan nilai spiritual dan pengisian waktu dengan aktivitas positif. Rehabilitatif karena kegiatan religius membantu siswa yang telah mengalami kecanduan game online untuk membangun kembali kontrol diri dan kesadaran moral²⁹. Penelitian ini juga menegaskan bahwa keberhasilan pendidikan karakter tidak dapat dilepaskan dari peran lingkungan sekolah sebagai agen pembentukan budaya positif. Sekolah yang mampu membangun budaya religius secara konsisten akan lebih efektif dalam membentuk perilaku disiplin dan tanggung jawab siswa.³⁰

Dengan demikian, pembiasaan religius melalui literasi membaca Al-Qur'an dan sholat berjamaah dapat dijadikan model pendidikan karakter berbasis nilai-nilai Islam yang relevan dalam menghadapi tantangan moral dan sosial pada era digital.³¹

KESIMPULAN

²⁸ Thomas Lickona, *Character Matters* (New York: Simon & Schuster, edisi yang digunakan dalam penelitian pendidikan karakter 2020–2024), 74–86.

²⁹ Abdul Mujib dan Jusuf Mudzakir, *Nuansa-Nuansa Psikologi Islam* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, cet. 2021), 211–223.

³⁰ Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter* (Jakarta: Kencana, cet. 2022), 145–152.

³¹ M. Furqon Hidayatullah, "Pendidikan Karakter Berbasis Nilai Islam di Era Digital," *Jurnal Pendidikan Islam Kontemporer* 6, no. 1 (2024): 25–39.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa strategi pembinaan karakter siswa melalui metode pembiasaan literasi membaca Al-Qur'an dan sholat dzuhur berjamaah di SMPN 3 Tanjungraja Lampung Utara berjalan dengan baik dan efektif. Program pembiasaan religius mampu membentuk karakter disiplin dan tanggung jawab siswa melalui kegiatan membaca Al-Qur'an sebelum pembelajaran serta pelaksanaan sholat dzuhur berjamaah secara rutin. Implementasi program memberikan dampak positif terhadap mitigasi kecanduan game online, ditandai dengan menurunnya intensitas bermain game, meningkatnya disiplin belajar, meningkatnya kontrol diri, dan bertambahnya kesadaran religius siswa. Keberhasilan program dipengaruhi oleh dukungan sekolah, keterlibatan guru, serta partisipasi orang tua. Namun demikian, pengaruh lingkungan digital dan kurangnya pengawasan penggunaan gawai di rumah masih menjadi tantangan dalam pelaksanaan program.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, Nur, "Peran Orang Tua dalam Pengawasan Penggunaan Gadget pada Remaja," *Jurnal Konseling dan Pendidikan* 10, no. 3 (2023): 215-226.
- Ahmad Syafei dan Lina Marlina, "Kegiatan Religius dalam Meningkatkan Disiplin Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Islam* 9, no. 1 (2021): 71-84.
- Aini, Nur dan Muhamad Arif, "Pembiasaan Literasi Al-Qur'an dalam Membentuk Karakter Disiplin Siswa," *Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 2 (2022): 115-126.
- Aisyah, Siti dan Muhammad Rijal, "Kurangnya Pengawasan Orang Tua dan Dampaknya terhadap Perilaku Game Online Anak," *Jurnal Pendidikan Anak* 8, no. 1 (2022): 54-65.
- Astuti, Dwi dan Rahmat Hidayat, "Pembiasaan Religius dan Pencegahan Kecanduan Game Online pada Remaja," *Jurnal Pendidikan Karakter* 14, no. 1 (2023): 33-45.

- Bafadal, Iqbal. "Parenting Islam dalam Menekan Kecanduan Game Online pada Remaja," *Jurnal Penelitian Keislaman* 17, no. 1 (2021): 21–38.
- Basri, Hasan, "Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Membangun Budaya Religius," *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 7, no. 2 (2022): 101–112.
- F. Skinner, B. *Science and Human Behavior* (New York: Free Press, edisi yang masih digunakan dalam kajian pendidikan 2020–2024), 82–90.
- Farhan Kamil , Moch dan Nur Maghfirah Aestetika, "Online Game Addiction Behavior in Teenagers," *Indonesian Journal of Cultural and Community Development* 9 (2021): 1–10.
- Fauzi, Ahmad dan Lailatul Munawaroh, "Aktivitas Religius sebagai Upaya Preventif Kecanduan Game Online pada Remaja," *Jurnal Konseling dan Pendidikan Islam* 4, no. 2 (2021): 87–98.
- Fitri Handayani dan Ahmad Fauzan, "Budaya Religius Sekolah sebagai Upaya Pencegahan Perilaku Adiktif Remaja," *Jurnal Pendidikan dan Keislaman* 9, no. 2 (2024): 145–158.
- Fitriyani, Nurul, "Pengaruh Aktivitas Keagamaan terhadap Intensitas Bermain Game Online Siswa," *Jurnal Konseling Pendidikan Islam* 5, no. 2 (2022): 90–101.
- Furqon Hidayatullah, M. "Pendidikan Karakter Berbasis Nilai Islam di Era Digital," *Jurnal Pendidikan Islam Kontemporer* 6, no. 1 (2024): 25–39.
- Khadijah, Siti dan M. Rijal, "Kontrol Diri dan Kecanduan Game Online pada Remaja," *Jurnal Psikologi Islam* 8, no. 2 (2024): 118–130.
- Lickona, T. *Educating for Character*. New York: Bantam Books.2013
- Lickona, Thomas, *Character Matters*. New York: Simon & Schuster, edisi yang digunakan dalam penelitian pendidikan karakter 2020–2024.
- Majid, Abdul, *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*, Bandung: Remaja Rosdakarya, cet. 2021
- Marlina, Rina "Perubahan Perilaku Remaja melalui Program Keagamaan Sekolah," *Jurnal Konseling Religi* 6, no. 1 (2021): 88–99.

- Mujib, Abdul dan Jusuf Mudzakir, *Nuansa-Nuansa Psikologi Islam*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, cet. 2021
- Mujib, Abdul, *Psikologi Pendidikan Islam*, Jakarta: Kencana, cet. revisi 2021
- Prasetyo, Eko "Budaya Religius Sekolah dan Interaksi Sosial Peserta Didik," *Jurnal Pendidikan Sosial dan Keagamaan* 6, no. 1 (2023): 55–67.
- Pratama, Dimas dan Rina Oktaviani, "Pengaruh Lingkungan Digital terhadap Kecanduan Game Online Remaja," *Jurnal Psikologi Remaja* 5, no. 2 (2024): 90–103.
- Rahmah, Siti, "Pengaruh Kegiatan Keagamaan terhadap Stabilitas Emosional Peserta Didik," *Jurnal Psikologi Pendidikan Islam* 5, no. 1 (2023): 44–56.
- Supriyanto, Eko, "Sinergi Sekolah dan Keluarga dalam Pencegahan Kecanduan Game Online," *Jurnal Pendidikan Sosial* 11, no. 2 (2023): 133–145.
- Syarifuddin dan Laila Nurhayati, "Keteladanan Guru dalam Pembentukan Karakter Siswa," *Jurnal Pendidikan Karakter* 12, no. 1 (2021): 66–78.
- Tafsir, Ahmad, *Ilmu Pendidikan Islam*, Bandung: Remaja Rosdakarya, cet. 2021
- Tohet, M. dan S. Mauliza, "Penanggulangan Kecanduan Game Online Melalui Pendidikan Karakter Religius Pada Anak," *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam* 6, no. 2 (2021): 147–164.
- Yusuf M. dan Siti Aminah, "Pembiasaan Ibadah dalam Menanamkan Tanggung Jawab Siswa di Sekolah," *Jurnal Pendidikan Karakter* 13, no. 2 (2023): 120–132.
- Zainuri, Ahmad dan Nur Hidayati, "Implementasi Sholat Berjamaah dalam Membentuk Karakter Disiplin Siswa," *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia* 7, no. 1 (2022): 55–67.
- Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter*, Jakarta: Kencana, cet. 2022