

Implementasi PAI Melalui Kearifan Lokal sebagai Upaya Mengatasi Kecanduan Smart Phone Anak: Study Permainan Engklek di SDN Patahunan 01 Bogor

Rizki Ahmad Fauzan¹, Gunawan Ikhtiono², Indriya Indriya³

^{1,2,3} Fakultas Agama Islam, Universitas Ibn Khaldun, Bogor

rizkiahmadfauzan2020@gmail.com, gunawan@uika-bogor.ac.id,

indriya@uika-bogor.ac.id

ABSTRACT

In the current era of digitalization, both children, teenagers, and adults are addicted to smart phones. The impact of smartphone addiction is divided into two, one positive impact and the second negative impact. The biggest impact of smartphone addiction is experienced by school children in elementary, middle, and high schools. Where children become lazy, eyes are damaged, and attitudes towards teachers and parents are not polite. This study aims to find out "Implementation of PAI through Local Wisdom as an Effort to Overcome Children's Smart Phone Addiction (Study of Engklek Games at SDN PATAHUNAN 01 Bogor)". The method used in this research is descriptive qualitative research method, which is a research method that is shown to describe, analyze a phenomenon, as well as events in social activities, attitudes, beliefs, carefully in the form of written words from people and observed activities. . In conducting this research, the researcher used interview, observation (direct observation), and documentation to the object of research, namely students at SDN Patahunan 01 Bogor. The results of the research based on the formulation of the problem that have been carried out show that in every Traditional Game, both Engklek and others have Islamic Religious Education values, such as the value of honest character, value of tolerance character, value of discipline character, value of hard work character, value of creative character, value of friendly/communicative character, the value of peace-loving character and the value of cooperation.

Keywords: *Islamic Religious Education, Local Wisdom, Engklek, Smart Phone*

ABSTRAK

Pada Era Digitalisasi saat ini baik itu anak-anak, remaja, dan orang dewasa sudah kecanduan Smart Phone. Dampak kecanduan Smart Phone di bagi dua satu dampak positif dan kedua dampak negatif. Dampak terbesar kecanduan smart phone dialami oleh anak-anak sekolah baik sekolah SD, SMP, dan SMA. Dimana anak menjadi malas, mata rusak, serta sikap terhadap guru, dan orang tua tidak sopan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui "Implementasi PAI Melalui Kearifan Lokal Sebagai Upaya Mengatasi Kecanduan Smart phone Anak (Study Permainan Engklek Di SDN PATAHUNAN 01 Bogor)". Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, yaitu suatu metode penelitian yang ditunjukkan untuk mendeskripsikan, menganalisis suatu fenomena, serta peristiwa dalam aktivitas social, sikap, kepercayaan, dengan teliti berupa kata-kata tertulis dari orang-orang dan kegiatan diamati. Dalam melakukan penelitian ini peneliti menggunakan teknik wawancara (interview), observasi (pengamatan langsung), dan dokumentasi kepada obyek penelitian, yaitu murid-murid di SDN Patahunan 01 Bogor. Hasil penelitian berdasarkan rumusan masalah yang telah dilakukan menunjukkan bahwa di setiap Permainan Tradisional Baik

Engklek dan yang lainnya memiliki nilai-nilai Pendidikan Agama Islam, seperti nilai karakter jujur, nilai karakter toleransi, nilai karakter disiplin, nilai karakter kerja keras, nilai karakter kreatif, nilai karakter bersahabat/komunikatif, nilai karakter cinta damai dan nilai kerjasama.

Kata kunci : Pendidikan Agama Islam, Kearifan Lokal, Engklek, Smart Phone

PENDAHULUAN

Anak merupakan anugrah berharga dari Tuhan Yang Maha Esa yang dititipkan kepada orang tuanya oleh karena itu orang tua selalu mempunyai keinginan dan kewajiban untuk berbuat baik mengasuh mendidik dan membesarkan anaknya agar menjadi orang yang berguna bagi dirinya dan masyarakat. Dalam melaksanakan tugasnya orang tua harus mengurus kebutuhan anak orang tua harus mengetahui dasar-dasar mengenal jiwa anak dan dasar-dasar pendidikan yang harus dilakukan agar dapat merespon dengan karakteristik anak yang berbeda-beda, misalnya bermain permainan Permainan tradisional merupakan permainan yang diwariskan mengandung nilai-nilai yang baik bermanfaat bagi tumbuh kembang anak. Permainan tradisional adalah permainan dengan aturan dan dimainkan oleh satu orang atau lebih. Usia yang tepat untuk memainkan permainan ini adalah untuk anak usia sekolah (Iswinarti, 2017).

Aktivitas bermain di era sekarang ini memberikan dampak yang besar bagi perkembangan anak dari segi kognitif emosional dan motorik. Saat ini permainan mulai digunakan untuk langkah-langkah pengembangan dan juga sebagai stimulus baik di bidang pendidikan maupun pengembangan (Suminar, 2019). Permainan tradisional seolah menjadi salah satu ciri budaya yang masih dilestarikan dengan berbagai simbol yang mampu mengungkapkan jati diri. Buktinya permainan tradisional anak-anak sering menggunakan bahasa daerah sehingga ciri-ciri budaya daerah dapat terlihat dengan jelas (Nur Ainayah, 2013). Secara sederhana permainan anak memiliki fungsi baik fungsi umum (hiburan) maupun fungsi khusus (edukasi). Beberapa ahli mengemukakan pendapatnya bahwa permainan dapat mengembangkan pikiran kreativitas dan mengajarkan nilai-nilai moral anak. Banyak fungsi permainan anak yang menarik bagi peneliti dan akan menjadi dasar penelitian ini. Fungsi utama permainan anak adalah untuk menghibur atau bersenang-senang. Dalam hal ini menjelaskan bahwa bermain memuat hati senang dan keinginan untuk terus melakukannya.

Kearifan lokal memiliki hubungan yang erat dengan budaya tradisional suatu tempat, karena kearifan lokal mengandung banyak pandangan dan aturan sehingga orang lebih banyak berbicara dalam menentukan suatu tindakan seperti perilaku orang biasa. Secara umum, etika dan nilai moral yang terkandung dalam kearifan lokal diwariskan secara turun-temurun, dari generasi ke generasi Adalah Budaya melalui sastra lisan (diantaranya berupa peribahasa dan peribahasa, cerita rakyat), dan naskah (Suyono, 2022). Kearifan lokal yang diturunkan dari generasi ke generasi merupakan ciri budaya yang perlu dilestarikan, setiap daerah memiliki budaya sendiri sebagai brand dan tersembunyi di dalamnya kearifan lokal.

Pembentukan dan perkembangan kebudayaan sangat mempengaruhi jati diri bangsa, solidaritas masyarakat turut serta dalam pembentukannya. Edi Sedyawati (Sedyawati, 2013) menjelaskan bahwa dalam setiap unit sosial yang membentuk bangsa, baik kecil maupun besar, terdapat proses pembentukan dan perkembangan budaya yang menjadi identitas bangsa. Indonesia adalah negara yang sangat besar dan dikenal sebagai negara multikultural. Kondisi Indonesia sebagai negara multikultural membuat Indonesia rentan terhadap konflik regional.

Setiap daerah di Indonesia memiliki ciri khas budayanya masing-masing yang layak untuk dikembangkan dan dipertahankan sebagai identitas bangsa agar selalu dikenal oleh generasi muda. Koentjaraningrat (M. Munandar, 1985) menyatakan bahwa kebudayaan nasional Indonesia berfungsi sebagai sesuatu yang memberi identitas kepada warga negara tertentu, yang merupakan kelanjutan sejarah dari masa kejayaannya. Selo Soemardjan dan Soelaeman Soemardi dalam bukunya (Soerjono, 2007), membentuk budaya sebagai karya, rasa dan kreativitas masyarakat. Kerja komunitas menciptakan teknologi dan budaya material atau budaya material yang dibutuhkan orang untuk mengendalikan lingkungan alam sehingga kekuatan dan hasil mereka dapat dipersembahkan untuk kebutuhan masyarakat.

Implementasi merupakan penyediaan sarana untuk mencapai sesuatu untuk memiliki efek atau pengaruh pada sesuatu. Sesuatu yang dilakukan untuk menimbulkan akibat atau akibat yang dapat berupa undang-undang, peraturan pemerintah, keputusan peradilan dan kebijakan yang dibuat oleh instansi pemerintah dalam kehidupan bernegara. Usman Nurdin (Nurdin, 2022) berpendapat bahwa kinerja tergantung pada aktivitas, tindakan, tindakan, atau adanya mekanisme sistemik. Implementasi bukan hanya sekedar kegiatan, melainkan suatu kegiatan yang direncanakan dan ditujukan untuk mencapai tujuan kegiatan. Oleh karena itu implementasi tidak berdiri sendiri tetapi dipengaruhi oleh objek berikutnya Pendekatan kedua, menekankan pada fase penyempurnaan. Kata proses dalam pendekatan Kata proses dalam pendekatan ini lebih menekankan pada interaksi antara pengembang dan guru (praktisi pendidikan). Pengembang melakukan pemeriksaan pada program baru yang direncanakan, sumber-sumber baru, dan memasukan isi/materi baru ke program yang sudah ada berdasarkan hasil uji coba di lapangan dan pengalaman-pengalaman guru. Interaksi antara pengembang dan guru terjadi dalam rangka penyempurnaan program, pengembang mengadakan lokakarya atau diskusi-diskusi dengan guru-guru untuk memperoleh masukan.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SDN PATAHUNAN 01 BOGOR bahwasanya anak-anak belum tahu apa Itu permainan engklek dan masih bergantung pada Smart Phone yang mengakibatkan tidak fokusnya pada pelajaran, dan sikap terhadap guru kurang dengan munculnya permasalahan-permasalahan dan fakta yang ada di lapangan yang telah peneliti jelaskan di atas, peneliti rasa permasalahan ini layak untuk dibahas, sehingga menjadikan peneliti

tertarik untuk meneliti tentang (**“Implementasi PAI Melalui Kearifan Lokal Sebagai Upaya Mengatasi Kecanduan Smart phone Anak (Study Permainan Engklek Di SDN PATAHUNAN 01 BOGOR.**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan maka rumusan masalahnya adalah (1) apa saja yang memengaruhi Kearifan Lokal Dalam mengimplementasi PAI Di Sekolah?, (2) Apa saja yang dialami anak ketika kecanduan Smart Phone dan cara Mengatasinya, (3) Bagaimana mengimplementasi PAI melalui Kearifan Local untuk mengatasi kecanduan Smart Phone di sekolah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kearifan local dalam menimplemantasikan PAI di sekolah, (2) Untuk mengetahui hal yang di alami anak ketika kecanduan Smart Phone dan cara mengatasinya, (3) Untuk mengetahui implemantasi PAI melalui kearifal lical untuk mengatasi ekcanduan Smart Phone di sekolah.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode kualitatif, yaitu penelitian kualitatif yang tidak menggunakan komputasi, atau dikenal dengan penelitian ilmiah yang menekankan pada hakikat sumber data. Sedangkan menurut Sukmadinata, penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, keyakinan, persepsi, pemikiran individu dan menurut kelompok (Sukmadinata, 2015).. Pendekatan penelitian ini adalah Studi Kasus, karena penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan termasuk penelitian studi kasus, maka hasil penelitian ini bersifat analisis-deskriptif yaitu berupa kata-kata tertulis atau lisan dari perilaku yang diamati. Dari data yang telah dikategorikan tersebut, kemudian peneliti berpikir untuk mencari makna, hubungan-hubungan, dan membuat temuan-temuan umum terkait dengan rumusan masalah Dalam menganalisis data, peneliti juga harus menguji keabsahan data agar memperoleh data yang valid. Untuk memperoleh data yang valid, maka dalam penelitian ini digunakan lima teknik pengecekan dari sembilan teknik yang dikemukakan oleh Moleong. “Kelima teknik tersebut adalah: 1.) Observasi yang dilakukan secara terus menerus (persistent observation), 2.) Trianggulasi (triangulation) sumber data, metode, dan penelitian lain, 3.) Pengecekan anggota (member check), 4.) Diskusi teman sejawat (reviewing), dan 5.) Pengecekan mengenai ketercukupan referensi (referential adequacy check)” (Moleong, 2017)

HASIL DAN PEMBAHASAN



Foto Anak Yang Bernama Satria Noeril Kelas 6 SDN PATAHUNAN 01 BOGOR

Dalam penelitian mengenai Implementasi PAI Melalui Kearifan local Sebagai Upaya Mengatasi Kecanduan Smart Phone Anak (Study Permainan Engklek Di SDN PATAHUNAN 01 BOGOR), peneliti melakukan wawancara, melakukan observasi dan mengambil dokumentasi, wawancara, melakukan observasi, dan mengambil dokumentasi untuk mengetahui perubahan yang dilakukan oleh Guru PAI Dalam mengatasi Kecanduan Smart Phone Responden (Indriya, Indriya, 2020). Dari guru yang bernama Bapak Adyan Zarori. Beliau menyatakan bahwa yang memengaruhi Kearifan local dalam mengimplementasi PAI di sekolah yaitu tingkat pengetahuan agama warga sekolah dan warga lingkungan sekitar sekolah. Selanjutnya apa yang dialami oleh anak ketika kecanduan Smart Phone dan cara mengatasinya seperti apa, yaitu: *pertama*, *Self orientied* atau berkurangnya kemampuan komunikasi dengan orang sekitar secara langsung, *kedua*, berkurangnya rasa peduli dengan lingkungan., dan *ketiga* kurang empati dan simpati dengan lingkungan sekitar, *keempat*, kurang fokus dalam belajar, *kelima*, lupa waktu dan lebih banyak menghabiskan waktu dengan gadget/HP. Selanjutnya bagaimana PAI Melalui kearifan local untuk mengatasi kecanduan Smart Phone di sekolah, yaitu : *pertama*, pahami budaya lokal untuk dibaurkan dengan tujuan PAI/ nilai-nilai agama, baik di lingkungan luar sekolah maupun dalam sekolah. *Kedua*, sisipkan nilai-nilai agama dalam setiap kegiatan di sekolah maupun di luar sekolah. *Ketiga*, pendidik maupun warga sekolah dapat menjadi contoh nyata/action figure untuk penerapan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari, alihkan kegiatan anak-anak pada hal-hal bernilai agama yang menyibukkan mereka agar abai terhadap HP/gadget.

Untuk memperkuat komentar Guru PAI maka peneliti melakukan triangulasi dengan mewawancarai guru yaitu Ibu Gina Uncho, S. Pd., dan Guru PAI satu Lagi Yaitu Ibu Mariyah ,S.Pd.I ,Ibu Gina Uncho, S.Pd., menyatakan bahwa:

- 1) yang memengaruhi Kearifan local dalam mengimplementasi PAI Di sekolah yaitu lingkungan/kebiasaan/pendidikan anak di rumah, masyarakat, dan sekolah dapat memengaruhi pengimplementasian PAI.
- 2) Apa yang dialami oleh anak ketika kecanduan Smart Phone dan cara mengatasinya seperti apa , Yaitu anak-anak cenderung kurang bersosialisasi dan berkomunikasi dengan teman sebaya, juga tersita banyak waktunya untuk bermain handphone. Cara mengatasinya tentu saja diawali dari lingkungan rumah, orang tua. jika orang tua sedari awal sudah memberi batasan yang seimbang bagi anak-anak dalam bermain handphone, maka kecanduan handphone seharusnya dapat dihindari.
- 3) Bagaimana PAI Melalui kearifan local untuk mengatasi kecanduan Smart Phone di sekolah yaitu: mengimplementasikan pembelajaran PAI melalui kearifan lokal dapat dilakukan dengan cara guru menggunakan pendekatan yang dapat mudah dipahami oleh anak, yaitu dengan mengaitkan pembelajaran dengan budaya dan kehidupan bermasyarakat/sosial, juga menerapkan nilai-nilai yang sesuai dengan pendidikan keagamaan di lingkungan sekolah.

Responden Mengaku Bahwa Implementasi pai Melalui Kearifan Lokal Sebagai Upaya Mengatasi Kecanduan Smart Phone Anak (Study Permainan Engklek di SDN PATAHUNAN 01 BOGOR)yaitu :elmen baik Warga di luar sekolah, dan didalam sekolah dapat memengaruhi pengimplementasian PAI, lalu ketika kecanduan Smart Phone dan cara mengatasinya seperti apa ,yaitu anak-anak cenderung kurang bersosialisasi, dan berkomunikasi dengan teman sebaya, juga tersita banyak waktunya untuk bermain handphone. Cara mengatasinya tentu saja diawali dari lingkungan rumah, orang tua. Jika orang tua sedari awal sudah memberi batasan yang seimbang bagi anak-anak dalam bermain handphone, maka kecanduan handphone seharusnya dapat dihindari, dan PAI melalui kearifan local untuk mengatasi kecanduan Smart Phone di sekolah . yaitu: mengimplementasikan pembelajaran PAI melalui kearifan lokal dapat dilakukan dengan cara guru menggunakan pendekatan yang dapat mudah dipahami oleh anak, yaitu dengan mengaitkan pembelajaran dengan budaya dan kehidupan bermasyarakat/sosial, juga menerapkan nilai-nilai yang sesuai dengan pendidikan keagamaan di lingkungan sekolah.

Selanjutnya peneliti melakukan triangulasi lagi dengan mewawancarai guru yaitu Ibu Mariyah, S.Pd., menyatakan bahwa :

- 1) Belum mengetahui jawabannya
- 2) Yaitu anak tidak belajar dan lebih suka smart phone, karena lebih menarik, dia beranggapan smart phone itu hiburan, cara mengatasinya, kasih arahan di

smart phone pun banyak pembelajaran misalnya google, tentang PAI juga ada tapi kalau tidak jelas sumbernya liat ke sumber asli yaitu guru dan bukunya.

- 3) Memberi batasan kepada anak kapan dia menggunakan smart phone, lalu suruh anak ngaji atau les private supaya pai yang ada di masyarakat di sekolah dinyah, dll dia bisa bergaul sehingga mengurangi kecandua.

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Iyon Isma Fauziah, SH., S.Pd menyatakan bahwa:

1. Yang memengaruhi Kearifan local dalam mengimplementasi PAI di sekolah yaitu Kearifan local yang dapat mempengaruhi dalam mengimplementasi pai di sekolah dapat berupa kegiatan kegiatan marawis. Dengan ikut kegiatan marawis anak akan merasa senang dan gembira karena dapat belajar seni sekaligus menambah teman dan meningkatkan rasa percaya diri.
2. Apa yang dialami oleh anak ketika kecanduan Smart Phone dan cara mengatasinya Seperti Apa , yaitu ketika anak mengalami kecanduan mengalami kecanduan Smartphone anak akan cenderung diam, dan malas bergerak. Untuk mengatasinya ajaklah anak bermain keluar rumah dengan memberikan kegiatan pisik seperti olahraga ,atau kegiatan lainnya yang menyenangkan
3. Bagaimana PAI melalui kearifan local untuk mengatasi kecanduan Smart Phone di sekolah yaitu: melibatkan anak anak dalam kegiatan praktik keagamaan seperti marawis ,kaligrafi,hafalan surat surat pendek sehingga anak mempunyai kegiatan yang positif dan menyenangkan .Intinya pembelajaran PAI dapat diterima dengan menyenangkan melalui kegiatan yang menyenangkan pula.

Selain mewawancarai Ibu Gina Unchro, S. Pd., Ibu Mariyah, S.d.I., Ibu Iyon Isma Fauziah, SH., S.Pd., peneliti melakukan wawancara dengan orang tua wali murid perwakilan kelas 6, dan kelas 3 yaitu Mamah Jihan, Mamah rifat, Mamah Jihan menyatakan Bahwa

- 1) Apa saja yang dialami anak Ketika Kecanduan Smart Phone, dan bagaimana orang tua mengatasi kecanduan smart Phone ?. Yang dialami anak Ketika kecanduan smart phone adalah anak tidak pernah bisa melepaskan smarphone, anak selalu mengambil smart phone ketika bangun tidur, dan makan di meja dengan mata yang terpaku ke layar. Cara orang tua mengatasi kecanduan Smart Phone adalah membatasi waktu penggunaan smart phone, beri jadwal pemakaian, beri contoh yang baik.
- 2) Cara orang tua ketika anaknya kecanduan smart phone adalah memberikan contoh yang baik, mengalihkan perhatian anak, orang tua membuat aturan, sediakan permainan alternatif.

- 3) Bagaimana cara orang tua agar si anak tidak main Smart Phone?, ajak anak bermain di alam semesta, anak harus sibuk dalam berkegiatan, berikan mainan alternative lainnya.
- 4) Apakah orang tua menerapkan aturan atau tidak membawa Smart phone ke sekolah , dan apakah ada aturan pemakaiannya?. Orang tua melarangnya membawa smart phone kecuali ada pelajaran yang mengharuskan membawa smart phone .

Responden Mengaku Bahwa Implementasi pai Melalui Kearifan Lokal Sebagai Upaya Mamah Rifat Menyatakan Bahwa

- 1) Apa Saja yang dialami Anak Ketika Kecanduan Smart Phone dan bagaimana orang tua mengatasi kecanduan smart Phone?. anak yg kecanduan Smartphone ia akan mudah emosi dan malas untuk ingin mengetahui tentang pelajaran di sekolah. Caranya orang tua untuk mengatasinya masukanlah ekstrakurikuler, atau tanya jawab bisa juga wajibkan untuk mengikuti les, dan biasakan ada PR untuk anak. Cara Orang tua Ketika anaknya kecanduan smart phone adalah sebagai orang tua menegurinya, dan berikan pemahaman pada anak belajar itu yang utama, untuk keberhasilan beri semangat bila ada kegiatan dari sekolah, boleh juga beri hadiah kecil hanya untuk semangat anak supaya tidak kecanduan smartphone lagi.
- 2) Bagaimana cara orang tua agar si anak tidak main smart phone?. Ajak-anak untuk untuk mengetahui cara-cara membuat sesuatu seperti buat keterampilan, dari origami, atau ajak membuat makanan ringan, setelah jadi beri sanjungan supaya anak jadi senang.
- 3) Apakah orang tua menerapkan aturan atau tidak membawa Smart phone ke sekolah, dan apakah ada aturan pemakaiannya,?. Smartphone boleh di bawa ke sekolah asalkan memang ada materi yang yang harus menggunakan smartphone, tapi harus dalam pantauan dan bimbingan serta ikuti aturan guru. Bila anak ingin mengetahui tentang smartphone harus ada aturannya tidak boleh ber jam-jam gunakan smartphone.

Untuk memperkuat komentar dari Mamah Jihan dan Mamah Rifat peneliti mewawancarai siswa perwakilan 2 Orang dari Kelas 6 Yiatu Satria Noeril, dan Muhammad Farha.

1. Satria Noeril menyatakan bahwa dirumah Satria dibatasi oleh orang tuanya yaitu Mamanya saat menggunakan Smart Phone. Bagaimana cara Satria agar tidak main Smart Phone terus, yaitu dengan dibatasi mainnya, apa bahayanya kalau keseringan main Smart Phone, yaitu mata rusak dan kecanduan, bagaimana mengatasi ketergantungan main Smart Phone, yaitu hanya main diwaktu luang saja .

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan hasil penelitian ini adalah Implementasi PAI Melalui Kearifan local Sebagai Upaya Mengatasi Kecanduan Smart Phone Anak (Study Permainan Engklek Di SDN PATAHUNAN 01 BOGOR):

1. Di Sekolah Guru lebih Intens Lagi Melihat Anak Muridnya Yang bawa apa tidaknya dan harus membatasi atau menjadwalkan kapan si anak tidak bawa smart phone di kelas dan Ketika Istihat Guru Memberikan Arahan Agar Tidak Main Smart Phone Melainkan Bermain Permainan Tradisional Engklek Suapaya dapat Melestarikan Juga Permainan Tradisional Baik Itu Engklek dan Permainan Tradisional Lainnya
2. Orang tua Di Rumah Harus Lebih Intens lagi Beri Nasihat Kepada Anaknya Agar Membatasi Bermain Smart phone dan Memberikan Jadwal Penggunaan Smart phone dan Melatih Anak agar bermain Permainan Tradisional terutama Engklek
3. Anak Haruslah Bisa Memanej Antara belajar ,bermain ,dan lainnya .Kecanduan Hp disebabkan Karena keasikan bermain smart phone mulukarena di smart phone ada permainan hapus aplikasinya lalu bermain lah dengan permainan tradisional yaitu engklek ,agar tidak menimbulkan kerusakan pada mata .dan dapat menyebabkan otak Kembali fress semula dan harus mematuhi aturan orang tua.

Saran

Dari hasil analisis dan kesimpulan, peneliti memberikan beberapa rekomendasi berikut:

1. Penelitian Ini Adalah Penelitian yang tentang pembelajaran menggunakan pendekatan bimbingan memberikan dampak yang positif dan terjadiperbaikan-perbaikan dalam proses pembelajaran. Untuk itu kepada pihak sekolah (SD) supaya mengembangkan penelitian-penelitian sejenis yang dapat berkontribusi positif dan mendukung keberhasilan pembelajaran.
2. Penelitian tentang pendekatan bimbingan ini telah memberikan hasil yang positif terhadap Implementasi PAI Melalui Kearifan local Sebagai Upaya Mengatasu Kecanduan Smart Phone Anak (Study Permainan Engklek Di SDN PATAHUNAN 01 BOGOR) Untuk itu kepada para guru yang melaksanakan pembelajaran pada topik yang mempunyai karakteristik serupa dengan subjek penelitian, supaya menggunakan pendekatan bimbingan dalam pembelajarannya.
3. Sehubungan dengan penelitian ini mengambil subjek yang sangat terbatas, materi yang sangat spesifik dan metode yang sederhana yaitu Penelitian Deskriptif maka peneliti menyarankan kepada pihak lain untuk melakukan penelitian lanjutan tentang pendekatan bimbingan ini dikenakan pada subjek yang lebih luas, materi yang lebih umum dan metode yang lebih relevan sehingga dapat ditarik generalisasinya.

Anak di ajarkan agar bisa mengatur waktu antara belajar, bermain, dan lainnya. Kecanduan Hp disebabkan karena keasikan bermain smart phone, karena di smart phone ada permainan, namun ajaklah dan ajarkan bermain dengan permainan tradisional salah satunya engklek, agar tidak menimbulkan kerusakan pada mata, dan dapat menyebabkan otak kembali fresh.

DAFTAR PUSTAKA

- Indriya, Indriya, R. (2020). *PENDIDIKAN TAUHID SUNAN GIRI MELAU PERMAINAN ENKLEK DI DESA BUBULAK UTARA KEL KENCANA KECAMATAN TANAH SAREAL BOGOR*.
- Iswinarti. (2017). *Permainan Tradisional Prosedur Dan Analisis Manfaat Psikologis*.
- M. Munandar, S. (1985). *Ilmu Budaya Dasar*.
<https://r2kn.litbang.kemkes.go.id/handle/123456789/76850>
- Moleong, L. . (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosda Karya.
- Nur Ainiyah. (2013). Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam. *Al-Ulum*, 13(1).
- Nurdin, U. (2022). *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*. Raja Grafindo Persada.
- Sedyawati, E. (2013). *Candi Indonesia: Seri Jawa: Indonesian-English* (1st ed.). Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
https://books.google.com.sg/books?hl=en&lr=&id=MsLiCQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA6&dq=Perkembangan+Budaya+Edi+Sedyawati+&ots=xYCGt6rcP&sig=-jlXwXom6dM0OTz6d21dqQh_cko&redir_esc=y#v=onepage&q=Perkembangan+Budaya+Edi+Sedyawati&f=false
- Soerjono, S. (2007). *Sosiologi suatu pengantar*. PT Raja Grafindo Persada.
- Sukmadinata. (2015). *Metode Penelitian Kualitatif*.
- Suminar, D. R. (2019). *Bermain dan Permainan Bagi Perkembangan Anak*. Airlangga University Press. https://books.google.com.sg/books?hl=en&lr=&id=tx-wDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR7&dq=Permainan+Anak+penluis+Suminar&ots=oHmajWiTQJ&sig=OG9GaZNXiUGsRFiGnkWOMtrz2Jk&redir_esc=y#v=onepage&q=Permainan+Anak+penluis+Suminar&f=false
- Suyono, S. (2022). *Revitalisasi Kearifan Lokal sebagai Upaya Penguatan Identitas Keindonesiaan* (January). <https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/artikel-detail/805/revitalisasi-kearifan-lokal-sebagai-upaya-penguatan-identitas-keindonesiaan>