ANWARUL
Jurnal Pendidikan dan Dakwah

e-ISSN : 2808-7895
p-ISSN : 2809-1043

Terindeks : Google Scholar, Moraref, Base, OneSearch.

PENERAPAN NILAI-NILAI AGAMA DALAM MENGURANGI PENGARUH GAME ONLINE DI ERA DIGITAL (STUDI KASUS DI SMP NEGERI 1 KOPANG LOMBOK TENGAH)

Satria Umami
Universitas Teknologi Mataram
satriaumami9@gmail.com

Abstract

The purpose of this study is to find out how the role of parents in assisting children in reducing the influence of online games with the application of religious values and to determine the supporting and inhibiting factors in the digital era. In this study the data obtained in the field using observation, documentation and interview techniques. The research method used in this study is qualitative research with a case study approach with two methods of collecting data, namely primary data and secondary data, primary data by interviews and secondary data by collecting from journals, books and archives related to the research objectives. The results of the research on the role of parents in assisting children in reducing the influence of online games with the application of religious values in the digital era.Shows that parents are the main responsibility for inculcating religious values in the digital era and play an active role in reducing their children playing online games for the future of their children's education. In the current digital era, parents play a very important role in instilling religious values and motivating children so that they are not influenced by online games, making the child overwhelmed, confused in interacting with other people and can also damage the morale of the child to be selfish.

Keywords: *Religious Values, Online Games, Digital Age*

Abstrak : Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui bagaimana peran orang tuadalam mendampingi anak dalam menguragi pengaruh gime online dengan penerapan nilai-nilai agama dan untuk mengetahui factor pendukung dan penghambat di era digital.Dalam penelitian ini data yang diperoleh di lapangan menggunakan teknik observasi, dokumentasi dan wawancara. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Kualitatif dengan pendekatan Studi Kasus dengan metode pengumpulan data melalui dua yaitu data primer dan data sekunder, data primer dengan wawancara dan data sekunder dengan pengumpulan dari jurnal, buku dan arsip yang terkait dengan tujuan penelitian. Hasil penelitian pada peran orang tua dalam mendampingi anak dalam menguragi pengaruh Game Online dengan penerapan nilai-nilai agama di Era Digital. Menunjukkan bahwa orang tua merupakan penanggung jawab utama dalam penanaman nilai-nilai agama di era digital dan berperan aktif dalam menguragi anaknya bermain Game Online demi masa depan pendidikan anak-anaknya. Era Digital sekarang ini orang tua sangat berperan untuk menanamkan nilai-nilai agama dan memberikan motivasi kepada anak supaya tidak terpengaruh

Jurnal Anwarul is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

dengan Game Online membuat anak tersebut menjadi kewalahan, kebingunan dalam berinteraksi dengan orang lain dan juga bisa merusak moral anak menjadi egois.

Kata Kunci: Nilai-Nilai Agama, Game Online, Era Digital

PENDAHULUAN

Pada saat ini perkembangan teknologi semakin luas, yang didukung dengan penggunaan internet.Adapun internet saat ini menjadi kebutuhan manusia yang tidak bisa dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari.Diambil dari sebuah situs yang bernama *Internet Word Stats* (Qomariah, 2008:428) dapat dilihat bahwa jumlah pengguna internet di dunia mencapai angka 1.407.724.920.hal ini menunjukkan bahwa kehadiran internet sebagai media informasi dan komunikasi semakin dibutuhkan dan diterima oleh masyarakat dunia. Begitu pula di Indonesia, pemakai internet semakin banyak mulai dari kalangan orang tua sampai anak-anak.

Berdasarkan hasil survey yang dilaksanakan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pemakai jasa internet di Indonesia meningkat signifikan pada tahun 2020 sebanyak 196,7 juta jiwa. Jumlah ini meningkat sekitar 14,89 % atau 171,2 juta jiwa. Dijelaskan pengunaan internet sebagian digunakan untuk bermain Game Online sebanyak 16,5 %, (https://apjii.or.id/survei).Dalam kehidupan manusia saat ini era digital telah mengambil peran yang luar biasa.Tidak bisa dibantah saat ini dunia mengalami perubahan masif yang mempengaruhi berbagai bidang di masyarakat, dimana hal tersebut ditandai dengan munculnya berbagai gangguan dan banyaknya perubahan yang terjadi dalam masyarakat, termasuk didalamnya perubahan perilaku yang terjadi pada anak sehari-hari.

Fakta saat inianak-anak sudah akrab dengan perubahan di Era Digital terutama dengan penggunaan internet, disamping kelebihan tersebut ada beberapa pengaruh negative yang kurang baik yang dapat menyebabkan orang terperosok ke dalam tindak pidana karna mereka secara bebas dapat membuka akses internet seperti judi online, pornografi, youtube, Wa, selain itu yang sangat dihawatirkan dari maraknya pemakaian internet ini membuat mereka menjadi kecanduan dan sulit untuk berhenti apalagi yang berkaitan dengan Game Online.

Dalam hal ini Game Online bisa dikatakan sebagai permainan elektronik melalui internet yang tumbuh cepat di masyarakat kota maupun pedesaan apalagi dikalangan remaja dan anak-anak. Adapun yang menjadi masalah akibat pengunaan Game Online ini adalah adanya ketergantungan pada aktivitas nge-game nya dimana gime online memiliki sifat canju sehingga waktu anak banyak dihabiskan untuk bermain Game Online.

Pada tanggal 3 Juni 2021 peneliti menemukan ciri-ciri kecanduan Game Online pada siswa kelas 3 SMP NEGERI 1 KOPANG antara lain*Tolerance, Interpersonal and health-related problems*. Terjadi di lapangan, kecanduan game online merupakan salah satu masalah yang harus cepat diselesaikan dan butuh kerjasama dengan pihak-pihak yang terkait kalaok tidak cepat ditagani maka akan berdampak pada aspek kehidupan, antara lain aspek ekonomi, aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek pendidikan, aspek social. Melihat permasalahan tersebut maka, kecanduan gime online perlu dicegah karena dampaknya akan membuat kehidupan anak dan remaja terganggu dan bisa menyebabkan kematian akibat radiasi dari smartphone yang dipakainya bermain online (*Gunawan dan Farliani*, 2021:1461).

Masalah internalpenyebab terjadinya kecanduan bermain Game Online karna tidak bisa mengontrol diri dan banyaknya permainan online dan masalah ekternal penyebab terjadinya kecanduan bermain Game Online kurang pengawasan dari orangtuadan ada juga orangtua yang memberikan HP dengan alasan supaya anaknya tidak keluar rumah. Dampak negatifnya siswa menjadi mengabaikan tugas sekolahnya, membolos, sulit kosentrasi dalam pelajaran dan memilih menghabiskan waktu untuk bermain Game Online sehingga siswa tersebut membuat nilai pelajaran menurun dan bisa ketinggalan mata pelajaran.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan dalam latar belakang, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan nilai-nilai agama dalam menguragi pengaruh Game Online di Era Digital?
2. Apa faktor pendukung dan penghambat yang mempengaruhi penerapan nilai-nilai agama di Era Digital?

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Kualitatif dan pendekatan Studi Kasus.Metode kualitatif adalah sebuah metode penelitian yang mengungkapakan situasi sosial tertentu dengan mendeskripsikan kenyataan secara benar.Sugiyono (2005).Penelitian kualitatif ditujukan untuk memahami fenomena-fenomena social dari sudut pandang partisipan. Pendekatan Studi Kasus merupakan salah satu pendekatan yang digunakan dalam penelitian kualitatif yang memusatkan pada suatu peristiwa, program, aktivitas, proses atau kelompok individu yang diteliti secara mendalam. Tujuan dari Studi Kasus untuk menemukan masalah apa yang terjadi dimasyarakat dan solusi adalah narasi dokumen, yaitu menculnya makna-makna yang berangkat dari data yang dapat menunjukkan bukti-bukti tertulis untuk dikaji oleh peneliti. Bahkan menggali ide-ide dari bentuk karangan, tulisan sejarah, dan adat istiadat untuk dijadikan kasus penelitian.Dalam studi kasus data dikumpulkan dengan beranekaragam teknik meliputi, pengamatan, wawancara, pemeriksaan dokumen atau catatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini ditemukan ada dua hasil yaitu: 1) Peran Orang Tua dalam menerapkan nilai-nilai agama pada anak di Era Digital difokuskan dengan cara mendapingi anak dalam bermain Game Online dengan mengarahkan anak untuk belajar dan bermain pada situs yang lebih positif. Memberikan pembekalan kepribadian dalam diri anak melalui mengaji yang dilaksanakan pada waktu subuh dan waktu magrib,orangtua merupakan penanggung jawab utama dalam pendidikan anak-anaknya.Secara umum peran yang muncul adalah sebagai pendamping, pengawas, pemotivasi dan pendidik dalam hal kedisiplinan anak selama melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan nilai-nilai agama di rumah. Secara khusus peran yang muncul yaitu: menjaga dan mendampingi anak dalam mengerjakan tugas sekolah, melakukan kegiatan bersama selama di rumah, menciptakan lingkungan yang nyaman untuk anak, menjalin komunikasi yang baik dengan anak. Memberikan bimbingan dan memotivasi anak. Diperlukan panduan bagi orang tua dalam membantu mendampingi kegiatan anak yang berbasis pada kebutuhan anak supaya tidak candu kepada gime online atau yang lain seperti youtube, tiktok, dll.Berdasarkan hasil penelitian di SMP NEGERI 1 KOPANG ini menunjukkan terdapat hubungan yang sangat kuat karna ditemukan banyak siswa kelas 3 kecanduan dalam menggunakan HP secara

berlebihan dampaknya tentu sangat merugikan, antara lain prestasi belajar, karna sering bermain Game Online, waktu belajar menjadi kurang malahan cenderung mengakibatkan siswa malas belajar, sehingga prestasi dikelaspun semakin menurun 70 % mengakibatkan siswa tidak naik kelas.

Dari segi social, siswa yang kecanduan Game Online lebih mengalami kesulitan dalam hal bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya, karena kesehariannya asik bermain HP dari pada bermain dengan teman-teman sebayanya. Dari segi kesehatan dampak dari bermain game siswa lupa untuk makan dan istirahat sehingga menimbulkan penyakit ditubuhnya, kecanduan HP akan mengalami beberapa masalah seperti cemas, tidak nyaman, mengamuk dan beteriak ketika dijauhkan dari HP, pola tidur terganggu serta gangguan terhadap rutinitas sehari-hari adalah tanda atau sinyal anak ketergantungan kepada HP. Sedangkan dari segi ekonomi tidak sedikit orangtua mengeluh karna banyak mengeluarkan uang untuk membeli kuota internet tiap bulannya.

Ada beberapa faktor pendukung dalam penerapan nilai-nilai agama di Era Digital.

a) Komitmen Orangtua

Keluarga adalah factor utama dalam mendidik anak dan menerapkan nilai-nilai agama.yang baik dan membentuk akhlak anak agar bisa bertanggung jawab terhadap dirinya berdasarkan pengajaran islam dan anak merasa selalu diawasi oleh Tuhannya. Hubungan kedekatan orangtua dan anak sangat berpengaruh terhadap nilai-nilai yang diambil oleh anak dimasa depannya.

b) Pemahaman Tanggung Jawab Orangtua

Tanggung jawab orangtua sebagai pendidik pertama adalah sangat berat.Tanggung jawab ini dimulai dari masih dalam kandungan sampai anak mencapai masa dewasa.Ini bertujuan agar anak nantinya memiliki karakter positif dalam dirinya sehingga mampu menjadi contoh untuk membentuk masyarakat yang beradap. Bersumber kepada petunjuk dari Al-Qur'an dan Hadist tersebut hendaklah orangtua sebagai pendidik memahami arti pentingnya mendidik dan mengasuh anak dalam keluarga dengan kasih sayang terutama dalam hal ibadah dan akhlaq.

Ada beberapa penghambat dalam penerapan nilai-nilai agama di Era Digital

a) Kedua Orangtua Sibuk Bekerja

Saat ini banyak kita temukan kedua orangtua yang bekerja menitipkan pengasuhan anak pada asisten rumah tangga.Hal ini yang membuat anak tidak begitu respek kepada

orang tuanya sehingga mereka lebih cenderung bermain HP tanpa ada yang mengawasi dan malas untuk belajar.

b) Pemikiran yang Serba Instan

Kemudahan yang disuguhkan oleh media online untuk mendapatkan berbagai informasi, anak-anak cenderung untuk berpikir secara cepat dan bergantung pada media online. Mereka lebih suka dengan hal-hal yang praktis dan tidak membutuhkan usaha lebih dalam belajar dan tidak mau berpikir sehingga mereka kecanduan mengandalkan media online untuk mencari jawabantanpa mau belajar mengunakan akal

KESIMPULAN

Bimbinganorangtua untuk anak-anak dalam hal nilai-nilai ibadah sangat di butuhkan untuk diberikan sejak dini kepada anak. Merupakan kewajiban orangtua terhadap anak terutama pada Era Digital yang penuh dengan tantangan bagi anak apalagi yang berkaitan dengan Game Online.

Penerapan nilai-nilai agama dimulai dari keluarga yang merupakan lingkungan terdekat anak.Beberapa dampak negative Era Digital yang berpengaruh kepada anak harus diwaspadai oleh keluarga sehingga dapat menyaring perilaku atau kegiatan yang tidak baik pada penggunaan HP untuk anak. Komitmen orang tua dalam memberikan keteladanan yang baik bagi anak dalam berperilaku maupun berkata-kata yang bersifat positif. Untuk mencegah anak tidak candu dalam bermain HP atau Game Online. Kegiatan belajar dari rumah dapat menjadi titik balik digalakkannya kembali peran keluarga.Berikut hasil penelitian yang di rangkum menjadi empat komponen dalam peran orang tua dalam penerapan nilai-nilai agamayaitu (1) Motivasi, (2) Mengawasi, (3) Mendampingi dan (4) Kedisiplinan.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka pada bagian ini akan diberikan saran sebagai berikut: 1) Kepada orang tua, dapat memberikan penerapan nilai-nilai agama di Era Digital pada anak-anak mereka. Orang tua membatasi anak-anaknya dalam menggunakan Internet dan mendampingi anak dalam bermain gime online selama di rumah dan juga orang tua bisa memotivasi dan mendampingi anak agar belajar dengan giat lagi. 2)

Kepada Anak, tetap semangat belajar dan menggunakan internet dengan bijak dan membatasi dirinya dalam bermain Game Online demi masa depannya.

DAFTAR PUSTAKA

Qomariah, Astutik Nur. (2009). *Perilaku Pengunaan Internet Pada Kalangan Remaja Perkotaan di Surabaya*.

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.(2021). Hasil *Survei Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia* 2020. Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.

Gunawan, I. M. S., & Farliyani, B. A. S. (2022) *Pengaruh Teknik Self Instruction Terhadap Kecanduan Game Online Pada Siswa*. Realita: Jurnal Bimbingan dan Konseling, 7(1).

Ika Sri Wahyuni.2017. Buku Saku"*Mendidik Anak Di Era Digital*". Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan: Jakarta 2016

Rohman, K. (2018). *Agresifitas Anak Kecanduan Gime Online*. Martabat, 2 (1), 155-172.