

Dampak Perilaku Fanatisme *Game Online* Terhadap Minat Membaca Al-Quran pada Siswa Sekolah Dasar

Andri Yuningsih, Mahmudi

IAIN Laa Roiba

indriandri341@gmail.com, zainhafiyahmahmudi@gmail.com

ABSTRACT

Online games have a fairly large market in Indonesia. In recent years, the spread of online games has been fairly fast. There are various impacts due to playing online games, one of which is addiction. Playing online games has a great impact on children's daily activities both in the social, learning and religious environments which will reduce interest in worship such as reciting or reading the Qur'an in children because they spend time playing online games. The purpose of this study is to determine the impact of online games on the interest in reading the Quran among elementary school students. This research is a qualitative research with a qualitative descriptive approach. Meanwhile, for data collection techniques, observation, interviews and documentation techniques as well as literature studies are used. The result of this study is that this attitude of fanaticism will sooner or later erode the character of students, especially their religious character. The character of students at elementary school age who are still vulnerable to outside influences makes their character easily damaged. Playing online games can take up a lot of time from elementary school-age learners. These children have not been able to allocate when to play and worship time, especially in reading the Quran. The fanaticism of this online game towards the use of time is very influential. since the circulation of this online game has created an environment for students who are far from the Quran. Children prefer to fill their free time rather than reading the Quran or Murojaah memorized at home.

Keywords: *Fanaticism; Online Games; Reading the Quran*

ABSTRAK

Game online mempunyai bangsa pasar yang cukup besar di Indonesia. Dalam beberapa tahun terakhir penyebaran *game online* terbilang cukup cepat. Ada berbagai dampak akibat bermain *game online* salah satunya adalah kecanduan. Bermain *game online* sangatlah berdampak pada aktivitas keseharian anak baik dilingkungan sosial, belajar maupun aktivitas keberagamaan yang akan menurunkan minat ibadah seperti mengaji atau membaca Al-Qur'an pada anak karena menghabiskan waktu dalam bermain *game online*. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui dampak dari *game online* terhadap minat membaca Al-Quran Siswa sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Sedangkan, untuk teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi serta studi literatur. Hasil dari penelitian ini adalah sikap fanatisme ini cepat atau lambat akan menggerus karakter peserta didik terutama pada karakter religius mereka. Karakter peserta didik di usia sekolah dasar yang masih rentan terhadap pengaruh luar ini membuat mudah rusaknya karakter mereka. Bermain *game online* dapat menyita banyak waktu dari peserta didik usia sekolah dasar. Anak-anak tersebut belum mampu mengalokasikan kapan waktu bermain dan waktu beribadah terutama dalam membaca Al- Quran. Sikap fanatisme *game online* ini terhadap kebermanfaatan waktu sangat lah berpengaruh. sejak beredarnya *game online* ini menciptakan lingkungan peserta didik

yang jauh dari Al-Quran. Anak-anak lebih memilih mengisi waktu luangnya dibandingkan untuk membaca Al-Quran ataupun Murojaah hafalan mereka di rumah.

Kata kunci: *Fanatisme; Game Online; Membaca Al-Quran*

PENDAHULUAN

Terpaan teknologi yang secara simultan menerpa masyarakat modern saat ini menjadi perbincangan yang sangat menarik. Pada umumnya kita menganggap bahwa teknologi sangat berkaitan erat dengan internet dan media sosial. Namun, sebagai salah satu fitur yang disediakan teknologi internet, *game online* juga tidak kalah fenomenal dengan penggunaan media sosial di masyarakat sebagai sarana hiburan. Saat ini penggunaan *game online* sedang marak, peminatnya tidak mengenal batasan usia, mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. *Game online* sebenarnya bukan fenomena baru di Indonesia. *Game online* mempunyai bangsa pasar yang cukup besar di Indonesia. Dalam beberapa tahun terakhir penyebaran *game online* terbilang cukup cepat. Keadaan ini bisa dilihat dari begitu banyaknya warung internet (warnet) yang menyediakan layanan *game online* 24 jam. Menjamurnya *game online* tidak hanya berlangsung di kota-kota besar, kota-kota kecil bahkan dalam dunia pendidikan siswa juga telah “diserang” oleh wabah *game online* (Arif & Aditya, 2022).

Salah satu bukti nyata dari perkembangan internet yang dapat berpengaruh pada siswa yaitu adanya *game online*, eksistensi keberadaan *game online* di Indonesia cukup dikenal. Menurut Darwin (2020) *game online* merupakan perangkat yang harus terhubung dengan jaringan internet, jika tidak dapat terhubung maka *game online* tidak dapat dimainkan. *Game online* adalah *game* yang menggunakan akun yang dapat dimainkan di berbagai perangkat. Dengan kata lain siswa yang memiliki akun *game* dapat memainkan *game* di mana saja, kapan saja dan menggunakan perangkat apa pun seperti (*table, computer, dan handphone*). Para siswa bisa bermain bersama temannya yang memiliki akun *game* baik di sekolah maupun di rumah.

Pada *game online* terdapat beberapa fitur dan tampilan yang berbeda-beda tergantung dari jenisnya. Hal itu mampu menarik perhatian para pemain. Contohnya: membuat kota, membangun banteng, mempersenjatakan diri, hingga membunuh seseorang dapat dilakukan dalam sebuah permainan, tapi bukan di dunia nyata. Disitulah membuat para pemain nyaman karena bisa memilih fitur sesuai apa yang mereka inginkan. Kemudian grafik pada *game* juga menjadi salah satu komponen penting yang membuat orang tertarik. Namun *game online* juga dapat memberikan efek ketagihan karena ketika sudah bermain kemudian kalah biasanya akan mencoba untuk memainkannya lagi sampai merasa puas dan menang (Gabriella et al., 2022).

Menurut Siregar sebagaimana yang dikutip Khadijah dan Armanila menegaskan bahwa bermain adalah suatu cara yang dilakukan oleh seorang anak untuk memajukan kecepatannya dalam memasuki stimulasi atau rangsangan baik dari dalam maupun dari luar karena anak dalam tahap memiliki emosi menyenangkan (Julianto et al., 2023)

Dampak yang terkait pada penggunaan *game online* setiap penggunanya ia bisa saja berdampak positif bahkan bisa berdampak negatif. Dampak positif dari bermain *game online* yaitu bisa menghilangkan stres, maupun bisa meningkatkan fokus dan melatih siswa untuk menyelesaikan masalah dengan benar dan cepat. Karena dalam *game* terdapat banyak konflik atau masalah yang menuntut kita untuk menyelesaikannya dengan cepat dan tepat. Dampak negatif dari *game online* untuk siswa adalah mengajarkan anak untuk hidup boros dalam menggunakan uang, pola makan tidak teratur, menyebabkan emosional mudah terganggu, mempengaruhi konsentrasi belajar, bisa berdampak pada kesehatan, bahkan yang lebih parah jika kecanduan kita akan kehilangan waktu dan mengganggu aktivitas yang sedang dilakukan (Mar'ie & Fahyuni, 2021) sehingga meninggalkan hal-hal yang prioritas seperti beribadah, membaca Al-Qur'an. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat dikatakan bahwa bermain *game online* sangatlah berdampak pada aktivitas keseharian anak baik dilingkungan sosial, belajar maupun aktivitas keberagamaan yang akan menurunkan minat ibadah seperti mengaji atau membaca Al-Qur'an pada anak karena menghabiskan waktu dalam bermain *game online*.

Minat menurut Slameto dalam bukunya adalah suatu rasa ketertarikan dan rasa suka pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada paksaan. Minat pada dasarnya ialah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan suatu yang ada di luar diri (Slameto, 2010). Minat menurut Djali dalam buku psikologi pendidikan adalah rasa ketertarikan dan lebih suka pada sesuatu ataupun aktivitas tanpa ada paksaan dari orang lain (Djali, 2011).

Zurinal menyatakan bahwa "aktivitas ibadah yaitu perbuatan yang dilakukan sebagai bentuk ketaatan seorang hamba kepada penciptanya untuk mencapai keridhoan-Nya". Sedangkan orang yang sudah kecanduan *game online* cenderung lupa waktu sehingga mengabaikan tugas dan kewajiban agamanya. Banyak orang yang bermain *game online* lupa makan, belajar, dan bahkan lupa beribadah kepada Tuhan karena keasyikan bermain (Gabriella et al., 2022)

Menurut Gus Arifin (2009) dalam ajaran Islam, sholat yang kita kerjakan setiap hari memiliki kedudukan yang besar dan agung dalam agama Islam, yang artinya dalam pelaksanaan shalat harus dilakukan dengan khusyu' dan tertib. Namun orang-orang yang sudah kecanduan terhadap *game* biasanya mereka cenderung tergesa-gesa dalam beribadah (Arifin, 2009,p.31).

Untuk itu dalam penggunaan gadget untuk bermain *game online* tetap perlu pemantauan orang tua. Orang tua juga harus bekerja sama dengan guru di sekolah, jadi tidak hanya dapat mengontrol anak di dalam rumah tetapi di luar rumah tetap mendapat pengawasan. Hal ini bukanlah sesuatu yang mudah untuk orang tua dan guru. Di tengah pesatnya kemajuan teknologi hal ini merupakan tantangan yang akan ditemui yaitu dalam penggunaan *game online* pada gadget (Dermawan et al., 2019).

Berdasarkan latar belakang di atas, akhirnya peneliti tertarik melakukan penelitian di SDN Nambo 01, guna untuk mengetahui dan mempelajari lebih dalam tentang kasus tersebut. Maka dari itu peneliti mengambil judul "Dampak Perilaku Fanatisme *Game Online* Terhadap Minat Membaca Al-Qur'an Pada Siswa Sekolah Dasar".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Jenis penelitian ini merupakan penelitian fenomenologi, karena penelitian ini mengkaji tentang apa yang terjadi SDN Nambo 01 kelas 6. Data yang dihasilkan adalah data berupa deskriptif yang menjelaskan tentang penanaman sikap tanggung jawab melalui pembelajaran pendidikan Pancasila dalam kurikulum merdeka. Teknik pengumpulan data penelitian ini melalui kegiatan observasi, wawancara dan dokumentasi. Objek yang di observasi yaitu kegiatan pembelajaran pendidikan Pancasila di kelas 6 SDN Nambo 01 dalam penanaman nilai Tanggung jawab. Data sekunder didapat melalui foto, dokumen dan sumber buku yang berkaitan dengan penelitian.

Kemajuan teknologi adalah hal yang tidak bisa dipungkiri keberadaannya saat ini. perubahan ini memiliki banyak pengaruh baik positif ataupun negatif bagi perkembangan zaman. Salah satu bentuk produk hasil kemajuan ini adalah maraknya produksi *game online* yang dapat memikat seluruh kalangan generasi bangsa. *Game online* akan selalu tersedia jika akses internet memadai (Pitaloka, 2013). Jangkauan permainan ini bukan hanya dari satu gadget saja namun bisa menjangkau antar wilayah bahkan benua sekalipun. Mudah nya akses dari *game online* ini menimbulkan kecenderungan seseorang untuk terus memainkan *game* hingga timbul sikap fanatisme.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Fanatisme merupakan sebuah bentuk sikap antusiasme yang berlebih atau ekstrem (Jennie, 2018). Sikap fanatisme ini cepat atau lambat akan menggerus karakter peserta didik terutama pada karakter religius mereka. Karakter peserta didik di usia sekolah dasar yang masih rentan terhadap pengaruh luar ini membuat mudah rusaknya karakter mereka. Pada nilai religius yang diharapkan adalah peserta didik memiliki rasa takwa kepada Allah swt dengan cara menjalankan ibadahnya. Namun ternyata keberadaan *game online* ini adalah jawaban terhadap berkurangnya minat membaca Al-Quran anak usia sekolah dasar saat ini.

Berdasarkan hasil penelitian melalui teknik observasi dapat terlihat bahwa dengan bermain *game online* ini dapat menyita banyak waktu dari peserta didik usia sekolah dasar. Anak-anak tersebut belum mampu mengalokasikan kapan waktu bermain dan waktu beribadah terutama dalam membaca Al- Quran. Selama peneliti observasi, terlihat bahwa antusiasme anak sekolah dasar untuk mengakses *game online*. Ketika menunggu giliran untuk membaca Al-Quran di depan guru mengaji, anak- anak lebih memilih untuk bermain *game online* untuk mengisi waktunya. Dari pengamatan tersebut membuktikan bahwa sikap fanatisme *game online* ini terhadap kebermanfaatan waktu sangat lah berpengaruh. Hal ini dikuatkan melalui penelitian yang dilakukan oleh (Janisa, 2019) bahwa sebanyak 203 responden penelitiannya membuktikan pemain *game online* menghabiskan rata-rata 3 jam dalam satu sesi permainan dan 5 kali dalam seminggu.

Melalui kegiatan wawancara terhadap orang tua peserta didik, menjelaskan bahwa sejak beredarnya *game online* ini menciptakan lingkungan peserta didik yang jauh dari Al-Quran. Anak-anak lebih memilih mengisi waktu luangnya dibandingkan untuk membaca Al-Quran ataupun Murojaah hafalan mereka di rumah. Tentunya ini pula yang menjadi pusat perhatian. Dimana orang tua memberikan akses penuh terhadap internet dan memberikan fasilitas *smartphone* kepada setiap anak seusianya. Peran orang tua disini sangat dibutuhkan, namun tidak bias terlaksana sepenuhnya. Sebab, kemudahan akses *game online* ini belum bisa di *control* penuh oleh para orang tua.

Hal ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Muthia (2022) mengemukakan bahwa hasil analisis pengaruh penggunaan *game online* terhadap aktivitas beribadah yang membuktikan bahwa *control* diri generasi saat ini dalam mengakses *game online* sangatlah rendah. Mereka akan sangat mudah terkecoh dengan asyiknya bermain dibandingkan menjalankan kewajibannya dalam beribadah. Seseorang yang sudah memiliki sikap fanatisme terhadap *game online* ini cenderung melupakan waktu dan mengabaikan tugas agamanya (Haris et al., 2021)

KESIMPULAN

Berdasarkan Hasil dan pembahasan yang telah diuraikan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya korelasi antara fanatisme bermain *game online* dengan minat membaca Al-Quran siswa Sekolah Dasar, Siswa yang kecanduan *game* secara berlebihan dapat memberikan pengaruh buruk terhadap dirinya sendiri yang membuat siswa tersebut lupa akan kewajibannya untuk belajar, bahkan selalu mengabaikan tugas-tugas yang di berikan kepadanya. Kemudian siswa yang fanatik dalam bermain *game online* dapat mengakibatkan kefokusannya atau keaktifannya di dalam belajar akan menurun, serta minat membaca Al-Qurannya baik di sekolah maupun di rumah sangat menurun karna fokusnya teralihihkan oleh *game online*, ada beberapa cara untuk mengatasi hal tersebut yaitu guru selalu memberikan kegiatan yang dapat melibatkan semua siswa seperti kegiatan ekstrakurikuler dan kegiatan-kegiatan lain seperti kegiatan di dalam kelas bernyanyi dan kuis yang dapat membuat siswa itu aktif dan tidak terfokus untuk bermain *game online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliyani, A. (2020). Hubungan intensitas bermain permainan *online* dengan kecerdasan emosional. Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi, 8(1), 40-47.
- Arif, M., & Aditya, S. (2022). Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang. Journal of Intercultural Communication and Society, 1(01), 31-45. <https://journal.rc-communication.com/index.php/JICS/article/view/30>
- Gabriella, M., Asmahasanah, S., & Kamalludin, K. (2022). Pengaruh Penggunaan

Ariyani¹, Maysarah², Endang Juliana³, Tiki Aqsha⁴, Atri widowati Magister Pendidikan Dasar, Universitas Jambi, Indonesia e-mail: atri.widowati@unja.ac.id

Game Online Terhadap Aktivitas Ibadah Shalat Siswa. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 3(3), 233-238.

Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Mts Matlaul Anwar. *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana*, 3(1), 62-67.

Haris, A., Anggraini, D. C., & Mardiana, D. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Ketaatan Beribadah Mahasiswa Di Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 13(2), 98-106.

Julianto, T. A., Nawas, M. Z. A., & Rahmawati, S. (2023). Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Minat Membaca L-Qur'an Anak Di Desa Pattedong Selatan. *Al-Isyraq*, 6(1), 27-42. <https://alisyraq.pabki.org/index.php/alisyraq/PENGARUH>

Mar'ie, F., & Fahyuni, E. F. (2021). Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja. *Oasis : Jurnal Ilmiah Kajian Islam*, 5(2), 42. <https://doi.org/10.24235/oasis.v5i2.7700>

Surbakti, K. (2017). Pengaruh game online terhadap remaja. *Jurnal Curere*, 1(1).
Yulianti, R. M., Syatoto, I., Suroto, S., Suprapti, E., & Elburdah, R. P. (2020). Pengaruh