

Bahaya Game Online bagi Akidah Anak dan Kaitannya dengan Penerapan Prinsip Pendidikan Anak dalam Islam

Ika Suryantika¹, Annisa Mawardini², Nurul Suci Daniati³, Siti Zahra Nursolihat⁴

¹Universitas Djuanda, ikasryntk@gmail.com

² Universitas Djuanda, annisamawardini@unida.ac.id

³ Universitas Djuanda, nurulsucid@gmail.com

⁴ Universitas Djuanda, sitizahranursolihat@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang semakin canggih membawa banyak perubahan, salah satunya ialah kemunculan *game online* yang banyak diminati oleh siswa sekolah dasar yang memberikan dampak kepada para penggunanya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari bahaya *game online* terhadap akidah anak dan keterkaitannya dalam prinsip pendidikan anak dalam islam. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan metode studi kasus. Peneliti melaksanakan penelitian dalam beberapa tahapan yang dimulai dengan tahap pra penelitian, tahap penelitian, dan tahap pasca penelitian. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara secara tatap muka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game online* memberikan pengaruh buruk terhadap akidah anak yang ditunjukkan dengan menurunnya kualitas akidah anak dalam beribadah seperti malas shalat, malas mengaji, serta menunda-nunda shalat karena terlalu fokus bermain game, tetapi terdapat anak yang tidak terkena pengaruh buruk dari *game online*, hal tersebut berkaitan dengan prinsip pendidikan yang diterapkan oleh orang tua terhadap anaknya yang berupa pengawasan yang baik disertai penanaman akidah sedari dini.

Kata Kunci: Akidah, *Game Online*, Prinsip Pendidikan

PENDAHULUAN

Berkembangnya era globalisasi membuat manusia tidak terlepas dengan perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi (TIK) yang semakin pesat yang memberikan dampak bagi semua kehidupan manusia, salah satunya itu dengan adanya perkembangan internet. Internet adalah suatu sistem jaringan yang menghubungkan antar jaringan-jaringan komputer di seluruh dunia. Kemajuan teknologi tersebut memberikan pengaruh dan perubahan terhadap kehidupan yang sebagian berdampak positif dan berdampak negatif tergantung dalam penggunaannya.

Salah satu bentuk perkembangan internet adalah hadirnya *game online*, yakni permainan dengan berbasis visual yang dimainkan menggunakan gadget atau komputer yang dilakukan secara *online* menggunakan jaringan internet. *Game online* juga merupakan permainan yang berisi tantangan-tantangan yang membuat pemain kecanduan dalam memainkannya, sehingga menjadi suatu kebiasaan yang sulit berhenti untuk bermain, selain itu juga pemain menjadi lupa waktu dan keadaan di lingkungan sekitarnya (Paremeswara & Lestari, 2021). Seiring dengan perkembangan waktu *game online* di Indonesia setiap tahun semakin berkembang jenisnya seperti *Freefire*, *mobile legends*, DOTA, PUBG, dan lain-lain. Tingkat penggunaan internet di Indonesia berdasarkan survey pada tahun 2018 oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet di Indonesia (APJII) mencapai 171,17 Juta jiwa penduduk, dengan angka 54,13 % di pergunakan untuk bermain *game online* (Mais et al., 2020).

Perkembangan *game online* hingga saat ini banyak menarik perhatian untuk semua kalangan yang dimulai dari anak-anak sekolah dasar, remaja hingga orang dewasa. Ketertarikan anak sekolah dasar untuk bermain *game online* karena pada masa anak tersebut selalu ingin mengeksplor, berinteraksi serta cenderung senang ketika menemukan hal-hal baru yang membuat mereka penasaran (Paremeswara & Lestari, 2021). Bagi mereka *game online* ini adalah suatu hal yang baru dan menarik, dari ketertarikan tersebut memberikan dampak negatif bagi anak yaitu berpengaruh terhadap perilaku dan akidah anak. Setiap individu memerlukan pemahaman akidah dalam keberlangsungan hidupnya agar selalu berjalan di jalan yang benar, jika akidah tertanam dalam diri sejak kecil maka akan berpengaruh terhadap perilaku sampai dewasa. Seseorang yang memiliki aqidah yang baik akan tercermin pada perilakunya, yaitu selalu mengikuti perintah Allah SWT dan menjauhi larangannya, memiliki budi pekerti yang sangat sempurna, bahkan akan menjadi orang yang terhormat ketika orang lain melihatnya, karena berjalan dalam perintah, agama, kebenaran, serta jalan yang lurus.

Akidah merupakan hal yang sangat penting untuk ditanamkan kepada anak, karena sebagai landasan iman yang berpengaruh terhadap perilaku anak. Pendidikan akidah bisa diberikan oleh guru dan orang tua karena bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran, sikap, wawasan serta membina moral anak sesuai dengan ajaran islam yaitu Al-Qur'an dan Hadist yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Fadli *et al.*, 2022). Bahaya dari *game online* yang berkaitan dengan akidah anak yakni, anak menjadi malas untuk beribadah seperti shalat dan mengaji dan kurangnya rasa hormat kepada orang tua.

Di lansir dari berita *online* kompas.com terdapat aksi anak laki-laki yang melakukan sujud dengan gerakan *freestyle*, yaitu mengangkat kedua kakinya ke atas dan kedua tangannya dipergunakan untuk menahan tubuh ketika posisi bersujud. Aksi *freestyle* tersebut karena mereka terinspirasi dari *game online*, oleh karena itu pentingnya pengawasan dari orang tua untuk mengontrol anak ketika bermain *game*, karena jika anak dibebaskan anak akan semakin senang menghabiskan waktu untuk bermain *game* yang berakibat buruk kepada tumbuh dan kembang anak. Orang tua juga memiliki peranan penting dalam perkembangan teknologi yakni orang tua harus pandai untuk membimbing dalam penggunaan *handphone* anak karena dapat memberikan dampak positif dan negatif bagi anak (Sunita & Mayasari, 2018).

Pendidikan keluarga adalah pendidikan utama dalam memberikan pembelajaran kepada anak, karena akan berpengaruh terhadap pembentukan karakter hingga dewasa kelak sehingga orang tua memerlukan prinsip yang tegas untuk mendidik anak. Dalam mendidik anak setiap orang tua memiliki prinsip yang berbeda-beda yaitu terdapat kelebihan dan kekurangannya masing-masing yang akan membentuk anak sesuai dengan apa yang orang tua berikan. Menerapkan prinsip pendidikan bertujuan untuk mengoptimalkan anak sesuai dengan potensi yang dimiliki sehingga dapat tumbuh dan berkembang secara maksimal (Trisnawati & Sugito, 2021). Pendidikan dengan prinsip pengawasan merupakan memberikan perhatian penuh dan mengamati akidah dan akhlak anak, mengamati kesiapan

mental serta rasa sosial dan memperhatikan kesadaran tubuh dan perkembangan belajarnya.

Terdapat beberapa hasil penelitian yang relevan dengan pengaruh *game online* terhadap perilaku anak. Penelitian yang dilakukan oleh Putri *et al.*, (2021) menunjukkan bahwa *game online* memberikan dampak bagi perilaku anak yaitu mudah emosi, kurangnya rasa sopan santun, menurunnya moral, mengabaikan perintah orang tua, meninggalkan waktu ibadah serta kurangnya interaksi sosial anak. Berdasarkan penelitian Meutia *et al.*, (2020), hasil yang didapat menyatakan bahwa *game online* berpengaruh terhadap kesehatan, terganggunya pola hidup seperti jam tidur, makan dan belajar, tidak peduli terhadap lingkungan sekitar, dan lupa dalam melaksanakan ibadah. Sedangkan menurut Novrialdy (2019) *game online* dapat menyebabkan anak menjadi kecanduan yang memberikan dampak negatif yaitu menurunnya nilai akademik, meningkatnya tindakan kekerasan dan kriminal, serta lalai terhadap ibadah.

Peran guru dan orang tua sangat di perlukan dalam mendidik anak, keduanya merupakan sumber teladanan yang bisa memberikan pengajaran. Terlibatnya peran orang tua dalam mendidik menjadi faktor krusial dalam peningkatan prestasi dan sikap sosial anak (Eliyanti *et al.*, 2023). Dalam mendidik guru dan orang tua harus bekerja sama untuk menjadikan anak untuk memiliki akidah yang kuat sebagai pondasi utama dalam menjalankan kehidupan agar terhindar dari perilaku-perilaku yang menyimpang. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari bahaya *game online* terhadap akidah anak dan keterkaitannya dalam prinsip pendidikan anak dalam islam.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian kualitatif dengan menggunakan metode studi kasus yang bertujuan untuk menelaah informasi mengenai subjek penelitian agar dapat memberikan pandangan terkait subjek dengan cara

memfokuskan pada suatu kasus (Sutisna, 2018). Kasus yang menjadi fokus pada penelitian ini ialah menurunnya akidah anak setelah bermain *game online*. Penelitian dibagi menjadi beberapa tahap, yaitu tahap pra penelitian, tahap penelitian, dan tahap pasca penelitian. Tahap pra penelitian dilakukan pada tanggal 15 April 2023 yang mencakup penentuan masalah penelitian, judul penelitian, serta fokus dan sub fokus penelitian. Setelah menentukan tiga hal tersebut, langkah selanjutnya ialah menentukan kriteria narasumber dan instrumen penelitian.

Penelitian ini dilakukan di Kampung Selaawi Rt 03 Rw 02 Desa Ciburayut, Kecamatan Cigombong, Kabupaten Bogor. Data pada penelitian dikumpulkan melalui wawancara yakni mengumpulkan data penelitian melalui tanya jawab antara pewawancara dengan narasumber (Hardani *et al.*, 2020). Wawancara dilakukan selama 4 hari, terhitung sejak tanggal 16 Mei 2023 sampai dengan 20 Mei 2023 selama 30 menit hingga 1 jam pada 8 narasumber. Wawancara dilakukan secara tatap muka di tempat tinggal dan tempat mengajar para narasumber. Sebelum wawancara dimulai, peneliti terlebih dahulu menyampaikan kepada narasumber bahwa jawaban dari narasumber akan dijamin kerahasiannya dan hanya digunakan untuk keperluan akademik.

Wawancara pada penelitian ini dilakukan secara mendalam, mendetail, dan terstruktur dengan 12 pertanyaan terkait penggunaan *game online* dan akidah anak yang ditujukan kepada anak yang menjadi subjek penelitian, 31 pertanyaan yang mencakup penggunaan *game online*, akidah anak, dan prinsip untuk mendidik anak yang ditujukan kepada orang tua anak, serta 5 pertanyaan terkait prinsip pendidikan islam yang ditanyakan kepada guru agama di SDN Selaawi 02. Hasil penelitian diolah mulai dari tanggal 20 Mei 2023. Jawaban dari narasumber ditulis dan dibuat transkrip lalu dibuat kesimpulan berdasarkan jawaban yang dikemukakan narasumber.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian dilakukan di Kampung Selaawi Rt 03 Rw 02 Desa Ciburayut, Kecamatan Cigombong, Kabupaten Bogor. Penelitian ini melibatkan delapan narasumber yang terdiri dari tiga siswa sekolah dasar yang kerap bermain *game online*, tiga orang tua siswa, serta dua guru yang ahli dalam bidang akidah. Sebagian besar anak sekolah dasar di kampung ini sudah diberikan *handphone* oleh orang tua dengan alasan agar anak bisa beradaptasi dengan perkembangan teknologi serta diperkuat pula oleh adanya pembelajaran daring beberapa waktu lalu. Orang tua 1 berkata bahwa:

Setiap hari saya kasih *handphone* untuk belajar karena pas covid kemarin kan sempat pembelajaran daring ya jadi sangat membutuhkan *handphone*. Agar anak saya bisa beradaptasi dengan teknologi juga karena sekarang serba teknologi. (Orang tua 1)

Setelah melakukan wawancara dengan beberapa narasumber terkait bahaya *game online* bagi akidah anak dan kaitannya dengan penerapan prinsip pendidikan islam, didapatkan hasil bahwa *game* yang sering dimainkan ialah *mobile legend* dan *free fire*, anak merasa tertarik karena kedua *game* tersebut menyediakan fitur untuk bermain bersama dengan orang lain yang tidak terbatas jarak dan waktu. Penggunaannya pun sangat mudah untuk dipelajari anak sekolah, sehingga tidak perlu membutuhkan waktu yang lama untuk beradaptasi dengan *game* tersebut. Beberapa siswa berkata:

Game yang sering dimainkan adalah *free fire* karena bisa bermain dengan teman-teman. (Siswa 1)

Biasanya bermain *game mobile legend* karena permainan dan senjatanya bagus. (Siswa 2)

Bersumber pada penuturan ketiga siswa yang menjadi narasumber dapat disimpulkan bahwa ketiga anak tersebut belum masuk pada tahap kecanduan dengan

game online karena hanya bermain dalam jangka waktu beberapa jam saja, yaitu sekitar 1-4 jam dalam sehari setelah pulang sekolah. Meskipun hanya bermain sebentar, tetapi sudah mampu mendatangkan pengaruh buruk yang dibuktikan dengan waktu belajar yang berkurang sehingga prestasi siswa menjadi menurun, sering lupa dengan aktivitas lain ketika sedang asik bermain *game online*, dan sakit mata jika terlalu lama menatap layar *handphone*. Orang tua 2 berkata:

Akibat sering main *game* anak menjadi jarang belajar, awalnya dia berprestasi tetapi setelah bermain *game* nilainya pun menurun, anak menjadi susah dibilangin juga. (Orang tua 2)

Adanya *game online* mampu mempengaruhi akidah anak terutama dalam hal ibadah, karena anak menjadi lalai dan malas dalam beribadah, Saat adzan berkumandang, anak lebih memilih untuk bermain *game online* dan fokus untuk memenangkan pertandingan. Sehingga orang tua perlu mengingatkan anak terlebih dahulu untuk melaksanakan ibadah. Beberapa siswa mengatakan:

Semenjak bermain *game online* saya menjadi lupa shalat dan harus diingatkan terlebih dahulu oleh orang tua saya. (Siswa 1)

Saya sering lupa untuk shalat karena keasyikan bermain game, kalau orang tua sudah menyuruh baru saya shalat. (Siswa 3)

Selain aspek akidah, *game online* juga mempengaruhi emosi anak, dua orang tua menyebutkan bahwa anak terkadang merasa kesal hingga marah kepada orang tua jika waktu untuk bermain *game* dibatasi. Anak pun menjadi lebih sulit untuk diberikan nasihat oleh orang tua. Beberapa orang tua siswa menyebutkan bahwa:

Saat anak dibatasi bermain *game*, anak menjadi kesal dan marah. Tetapi orang tua tetap tegas. (Orang tua 1)

Anak pernah marah saat dibatasi main *game* sampai berkata “pelit ini itu ngga boleh”. Tapi walaupun anak marah tetap saya batasi. (Orang tua 3)

Orang tua harus membatasi dan mengawasi anak agar tidak sampai kecanduan dan mengakses hal-hal yang menyimpang. Selain itu, orang tua juga harus menanamkan akidah kepada anak agar ia tidak hanya sekadar memahami saja, tetapi

dapat pula mengimplementasikan pemahaman akidahnya pada kehidupan sehari-hari. Orang tua sudah mulai mengawasi anak dalam bermain *game online*, namun hanya sesekali saja karena anak lebih sering bermain *game* di luar rumah bersama dengan teman-temannya, sehingga orang tua tidak dapat mengawasi. Beberapa orang tua berkata:

Sebenarnya harus didampingi ya, tapi tidak setiap saat saya awasi dan damping terus karena jika terus-terusan saya dampingi anak merasa kurang nyaman. (Orang tua 1)

Harus banget diawasi agar tidak terkena pengaruh buruk dari adanya *game online*, takutnya anak melihat yang tidak pantas terus nanti dia ikutin. (Orang tua 2)

Anak harus benar-benar diawasi agar tidak sampai kecanduan, tetapi memang agak sulit ya karena anak seringnya bermain *game* dengan teman-temannya di luar rumah. (Orang tua 3)

Dalam menghindari kecanduan *game*, orang tua kerap memberikan aturan dan pembatasan jam bermain *game* kepada anak. Sejak melihat anak sering bermain *game*, orang tua memberikan penjelasan mengenai waktu atau durasi yang diperbolehkan. Jika anak melanggar aturan yang sudah ditentukan maka akan diberikan hukuman berupa pengurangan uang jajan dan penyitaan *handphone*. Orang tua 1 menyebutkan bahwa:

Saya selalu memberikan penjelasan terkait batasan waktu untuk bermain *game online*, paling lama 4 jam dalam sehari agar anak tidak kecanduan. Sebisa mungkin saya nasihatin agar tidak terlalu lama dalam bermain *game*. Anak saya juga pernah hampir kecanduan bermain *game*, tetapi langsung saya sita *handphonenya* dan mengurangi uang jajan dia agar dia jera. (Orang tua 1)

Meskipun orang tua membatasi waktu penggunaan *game online*, tetapi orang tua tetap memberikan kebebasan bagi anak untuk bermain *game online* apapun dengan syarat tidak mengunduh *game* yang menyimpang atau mengandung unsur pornografi. Orang tua 2 berkata:

Saya membebaskan anak saya untuk mengunduh dan memainkan *game* apapun dengan syarat bukan *game* yang aneh atau mengandung unsur pornografi. (Orang tua 2)

Langkah lain yang orang tua lakukan ialah bersikap tegas kepada anak, hal tersebut dikarenakan orang tua memiliki prinsip mendidik anak dengan sikap yang tegas dan keras agar anak tetap menjalankan kewajibannya di kehidupan sehari-hari. Orang tua 1 berkata bahwa:

Saya keras dalam mendidik anak, tapi keras yang saya maksud bukan kekerasan, melainkan mendidik dengan tegas. Apa yang saya perintahkan kepada anak harus segera dikerjakan, apalagi yang berkaitan dengan kewajibannya, seperti ibadah. (Orang tua 1)

Orang tua dapat mengajak anak untuk melakukan kegiatan positif lainnya agar tidak lama dalam bermain *game online*. Tidak hanya itu saja, orang tua juga kerap menasehati anak dan memperlihatkan tontonan youtube yang berisikan pengaruh buruk dari kecanduan bermain *game online* yang dimaksudkan agar anak merasa enggan untuk berlama-lama bermain *game*. Beberapa orang tua menyatakan bahwa:

Untuk mengatasi anak yang kecanduan bermain *game online* sebagai orang tua kita dapat mengajak anak untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang menyenangkan, sehingga keinginan anak untuk bermain *game online* dapat teralihkan. (Orang tua 2)

Saya sering memperlihatkan video atau berita mengenai dampak bermain *game online* yang berlebihan kepada anak. Sehingga anak menjadi tahu tentang dampak-dampaknya (Orang tua 3)

Terdapat satu anak yang sudah memiliki inisiatif untuk beribadah yang disebabkan karena sudah dibiasakan sejak dini dan sering diawasi oleh orang tua. Orang tua dari anak tersebut menyebutkan bahwa metode yang digunakan untuk menanamkan akidah yang kuat ialah menjadikan orang tua sebagai teladan bagi anak dengan cara mencontohkan anak dalam hal ibadah dan membiasakan anak untuk beribadah sejak dini. Orang tua 2 menyebutkan bahwa:

Anak saya kalau ibadah udah inisiatif walaupun kadang belum tepat waktu, karena dari kecil udah saya beri contoh dan diajarkan untuk beribadah. (Orang tua 2)

Selain itu, dalam mengajarkan akidah kepada anak, orang tua dapat menerapkan *reward* dan *punishment*. Narasumber menuturkan bahwa ketika anak diberikan *reward*, anak menjadi lebih semangat dalam beribadah. Sedangkan saat diberikan *punishment* anak menjadi jera dan tidak melakukan kesalahan lagi atau telat dalam beribadah. Orang tua 1 mengatakan bahwa:

Saya suka ngasih hadiah ke anak saya kalau ibadahnya baik, tapi kalau mereka males shalat atau ngaji saya kasih hukuman. Saat diberikan hadiah anak menjadi senang, sedangkan setelah diberikan hukuman anak menjadi lebih nurut. (Orang tua 1)

Dalam menanamkan akidah, orang tua mengalami beberapa hambatan yang pada akhirnya menghambat proses penanaman akidah. Hambatan tersebut berupa anak yang sulit diatur serta orang tua yang bingung untuk mencontohkan akidah yang baik karena belum memiliki ilmu agama yang cukup. Namun para orang tua dapat mengatasi hambatan tersebut dengan cara bersikap tegas kepada anak, memasukkan anak ke pesantren, serta mengajak anak untuk mengaji di tempat pengajian setempat. Beberapa orang tua berkata bahwa:

Hambatannya adalah rasa malas dalam diri anak dan saya sering kebingungan dalam mencontohkan akidah yang baik. (Orang tua 1)
Paling hambatanannya itu ya anak sulit diatur jadi sebagai orang tua harus bersikap tegas. (Orang tua 2)

Akidah merupakan salah satu hal yang krusial karena menjadi dasar bagi seseorang untuk berpikir dan berperilaku dalam kehidupan sehari-hari. Akidah yang kuat dicirikan dengan pemahaman mengenai akidah disertai dengan dasar agama dan hukum syariat, baik yang tertera dalam Al-Quran ataupun Hadits. Selaras dengan apa yang dituturkan oleh Guru 1 yang menyebutkan bahwa:

Salah satu hal yang dapat menguatkan akidah ialah pemahaman anak terhadap akidah dengan dasar-dasar agama dan hukum

syariat, baik Al-Quran maupun Hadits yang berkaitan dengan akidah. (Guru 1)

Peran orang tua dalam penanaman akidah yang kuat pada anak sangat besar, sehingga orang tua harus menanamkannya sejak dini dan melakukan pengontrolan dan pengawasan terhadap akidah anak. Terdapat beberapa cara yang dapat dilakukan untuk menanamkan akidah, yaitu mengajarkan anak beribadah dan hal-hal baik sejak dini agar anak terbiasa, memberikan teladan atau contoh yang baik, dan menceritakan kisah-kisah islami. Guru 1 menyatakan:

Cara yang tepat dalam menanamkan akidah yang kuat kepada anak adalah dengan mengajarkan kisah-kisah nabi dan keesaan Allah SWT, mempraktikkan akidah dalam kehidupan sehari-hari, menanamkan akidah pada anak, dan mendorong anak untuk serius dalam mendalami akidah. (Guru 1)

Tidak hanya orang tua saja yang berperan, tetapi guru juga memiliki peran yang penting terutama dalam mengajarkan akidah kepada anak. Selain itu, lingkungan juga berpengaruh terhadap akidah anak, jika lingkungan sekitar positif maka kemungkinan besar anak akan memiliki akidah yang baik. Guru 2 mengemukakan bahwa:

Pendidik merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap akidah anak, terutama guru agama karena pelajaran agama memiliki kaitan yang erat dengan masalah akidah sehingga dapat dijadikan sebagai sarana dalam mengajarkan akidah. Selain itu, lingkungan juga sangat mempengaruhi akidah anak, jika lingkungannya mendukung dan mencerminkan aktivitas yang positif maka anak akan memiliki akidah yang baik. (Guru 2)

Orang tua merupakan faktor utama dalam penanaman akidah pada anak, sedangkan lingkungan sekitar hanyalah faktor pendukung. Oleh karena itu, jika orang tua dapat menerapkan pengawasan yang baik dan penanaman akidah yang kuat, maka anak bisa meminimalisir pengaruh buruk dari *game* karena sudah memiliki akidah yang kuat. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil wawancara, semua narasumber menyebutkan bahwa jika anak dibatasi, diawasi, dan diberikan nasehat

terkait penggunaan *game online* maka anak akan patuh kepada orang tua dan melakukan shalat tepat waktu.

PEMBAHASAN

Penggunaan *game online* yang saat ini semakin merajalela menimbulkan beberapa dampak tertentu bagi penggunanya, baik dampak positif maupun negatif. Dampak positif dari penggunaan *game online* yaitu dapat meningkatkan konsentrasi, membuat orang menjadi pintar, meningkatkan ketajaman mata, membantu bersosialisasi, mengurangi stress (tekanan), serta melatih kesabaran seseorang (Mertika & Mariana, 2020). Namun, tentu saja penggunaan *game online* ini juga banyak menimbulkan dampak negatif bagi penggunanya antara lain berpengaruh buruk pada kinerja sistem otak, khususnya penurunan aktivitas pada gelombang otak depan (Sinaga & Wirdati, 2022).

Aktivitas gelombang otak depan sangat berpengaruh pada pengendalian emosi, sehingga jika terjadi penurunan pada aktivitas gelombang otak depan yang disebabkan oleh pengaruh negatif penggunaan *game* maka hal yang akan terjadi adalah individu tersebut akan cepat mengalami perubahan emosi seperti mudah marah, tidak konsentrasi dan mengalami permasalahan dalam hubungan emosional. Teori ini sesuai dengan temuan pada hasil penelitian Oktavia & Mulabbiyah (2019) yang menyebutkan bahwa siswa yang kerap menggunakan *handphonenya* untuk bermain *game online*, kemudian ketika dilarang atau dibatasi untuk bermain *game* oleh orang tuanya, siswa tersebut merasa kesal bahkan hingga marah. Situasi tersebut menunjukkan bahwa emosi pengguna *game online* tidak stabil dan berada di luar pengendalian (Mulyani & Fitriani, 2022).

Dampak lain dari bermain *game online* secara berlebihan yaitu berpengaruh terhadap perilaku sopan santun anak yang terlihat dari cara berbicara dan bertindak baik kepada guru, orang tua dan lingkungan sekitarnya (Muthoharoh & Hasanah, 2023). Perubahan tingkah laku anak terjadi karena masih berada pada tahap perkembangan emosional yang belum sempurna, anak masih memiliki emosional

yang menggebu-gebu, hal tersebut dibuktikan ketika anak sudah bermain dan kalah akan menimbulkan rasa tidak terima sehingga mengeluarkan kata-kata yang tidak baik. Anak belum bisa sportif dan mengakui kekalahannya dengan lapang dada. Sejak menginjak umur 9 tahun, anak sudah dapat memberikan reaksi mengenai emosi yang ia rasakan, baik dalam bentuk reaksi positif maupun reaksi negatif (Paremeswara & Lestari, 2021).

Selain berdampak pada aspek emosional, penggunaan *game online* juga membawa pengaruh buruk terhadap aspek afektif, kognitif, psikologi, dan sosial. Pada aspek afektif dan psikologi yaitu dengan berubahnya perilaku dan mempengaruhi pola pikir, fokus pikirannya akan selalu tertuju pada *game* yang sering dimainkannya. Kemudian pada aspek kognitif dan sosial yaitu penggunaan *game online* ini menimbulkan efek ketagihan, yang berakibat pada tubuh dan mengakibatkan efek jangka panjang, dimana tubuh mengalami pengelabuan kondisi. Sedangkan dampak pada aspek sosial adalah membuat pengguna *game online* ini enggan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar karena terlalu seringnya bermain *game online*.

Aspek aspek yang telah diuraikan adalah aspek yang dinilai penting untuk perkembangan anak dalam pendidikan. Terdapat beberapa nilai nilai pendidikan yang harus diberikan kepada anak yang tentunya membutuhkan kolaborasi dari aspek penting diatas, nilai nilai pendidikan tersebut yaitu pendidikan keimanan, pendidikan akhlak, pendidikan pemikiran, pendidikan fisik, pendidikan sosial, pendidikan kepribadian, dan pendidikan kejenisan.

Bermain *game online* secara berlebihan dapat menurunkan prestasi siswa di sekolah, hal tersebut dapat terjadi karena waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar dipakai untuk bermain *game online*. Prasetyo *et al.*, (2023) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa *game online* dapat membuat siswa menjadi kesulitan untuk mengontrol dan mengatur waktu untuk belajar atau mengerjakan tugas di rumah yang pada akhirnya dapat membuat nilai siswa dan prestasi siswa di sekolah menjadi

menurun. Hal tersebut sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh salah satu narasumber pada penelitian ini yang menyebutkan bahwa *game online* mampu membuat prestasi siswa menurun karena waktu belajar digunakan untuk bermain *game online*.

Berdasarkan hasil temuan penelitian yang menyebutkan bahwa penggunaan *game online* ini berpengaruh pada akidah, maka ini berkaitan dengan pendidikan keimanan. Pendidikan keimanan ini menempati urutan pertama sebagai "konsumsi" anak atau hal paling utama yang harus diberikan kepada anak (Mahsunudin, 2020). Meskipun pendidikan akhlak juga tidak kalah penting, namun ditegaskan lagi bahwa keimanan itu berpangkal dari sebuah pengakuan yang tulus yang keluar dari lisan dan hati seorang hamba serta tercermin melalui perbuatan yang nyata.

Bahkan pendidikan keimanan ini harus diberikan kepada anak dari mulai anak lahir, karena anak-anak lahir masih dalam keadaan fitrah, sesuai dengan hadist nabi yang menjelaskan bahwa "Anak-anak lahir dalam keadaan fithrah, orang tua nyalah yang menjadikannya yahudi, majusi atau nasrani". Ditambah dengan definisi dari J.J Reusseau seorang ilmuwan psikologi yang menjelaskan bahwa setiap anak itu sesungguhnya memiliki fitrah yang baik, namun lingkungannya lah yang membentuk kepribadiannya (Ghofur, 2018). Pada hadist dan uraian tersebut menunjukkan urgensi diberikannya pendidikan iman/ketauhidan terhadap anak sedini mungkin, karena orang tua lah yang membentuk anak akan menjadi apa, maka bentuklah anak menjadi islam sejati dengan menanamkan ketauhidan kepada anak agar tertanam akidah yang kuat dan menjadi filter terhadap pengaruh luar yang sifatnya negatif dan merusak.

Penggunaan *game online* yang membawa pengaruh buruk terhadap akidah anak sangat perlu diperhatikan, terutama dalam pengamalan pendidikan iman yaitu shalat. Pada hasil temuan dijabarkan bahwa sikap shalat atau pengamalan ibadah shalat anak-anak pengguna *game online* tersebut tidak berada dalam kategori baik. Ibadah shalat sering ditinggalkan karena masih asyik bermain *game* bersama teman,

atau melaksanakan sholat tetapi lalai dan terlambat bahkan tidak khusyuk dan dipermainkan, hal tersebut menunjukkan bahwa anak-anak lebih tertarik bermain *game* daripada mengerjakan shalat tepat waktu atau bisa jadi meninggalkan shalat karena bermain *game*. Pengaruh buruk dari *game online* semakin terlihat jelas ditambah dengan menurunnya prestasi anak dalam bidang akademik, berawal dari jam belajar yang semakin berkurang kemudian anak tidak fokus untuk belajar sehingga membuat rasa tanggung jawab belajar anak pun semakin menghilang dan menyebabkan penurunan prestasi.

Hal ini sangat berhubungan dengan prinsip pendidikan yang diberikan orang tua kepada anak. Orang tua berkewajiban dalam memelihara dan menjaga diri serta keluarganya termasuk anaknya dari siksa api neraka (Mardalena, 2022). Cara yang dapat dilakukan adalah dengan mendidik, membimbing, mengajari dan memberi keteladanan terhadap anak. Dalam mendidik anak, orang tua harus memegang prinsip yang sesuai dengan ajaran Islam, yaitu bersumber dari Al-Qur'an dan hadis-hadis Nabi. Prinsip tersebut meliputi akidah anak yang kuat, kesadaran akan pengawasan, kemudian shalat dalam rangka menaati perintah Allah dan menjauhi larangannya, tawadhu, dan sederhana.

Prinsip harus diimplementasikan dengan cara berusaha membuat anak memiliki akidah yang kuat, yang mampu menaati perintah Allah dan menjauhi larangannya dengan mengerjakan shalat lima waktu dengan tepat waktu dan baik dalam pelaksanaannya, kemudian melakukan pendidikan dengan pemantauan penuh dengan memberikan perhatian terhadap akidah, akhlaq, kesehatan fisik dan mental, kemajuan belajar dan menanamkan sikap tawadhu serta *qonaah* dalam kehidupan sehari-hari. Hal-hal tersebut menjadi tanggung jawab penuh orang tua sebagai modal utama membentuk anak menjadi anak yang shalih.

Berdasarkan hal tersebut, prinsip yang diterapkan ini dapat membantu untuk meminimalisir dan mengatasi pengaruh buruk yang disebabkan oleh penggunaan *game online* terhadap akidah anak khususnya. Sebagian orang tua yang menjadi

sampel dari hasil penelitian sudah melakukan tahap-tahap pengaplikasian prinsip pendidikan islami yaitu melakukan pengawasan terhadap penggunaan *game online* dengan cara membatasi anak untuk bermain *game online*, membiasakan anak untuk beribadah sejak kecil, mendidik anak di pengajian, mengarahkan anak untuk beribadah dengan benar dan tepat waktu dan mendorong anak untuk melaksanakan tanggung jawab belajar. Walaupun terdapat tantangan dalam pengaplikasiannya dan hasilnya tidak maksimal namun setidaknya peran orang tua beserta prinsip pendidikan yang digunakan untuk mendidik anak dan menjauhkan anak dari pengaruh buruk *game online* sudah dilakukan oleh orang tua. Tindakan selanjutnya adalah menanamkan kedisiplinan beribadah sholat 5 waktu yang dapat dilakukan dengan cara pembiasaan, keteladanan, penyadaran dan pengawasan (Yasyakur, 2017).

Tidak hanya orang tua, guru pun memiliki peran penting dalam proses penanaman akidah yang kuat dan mengatasi pengaruh buruk yang disebabkan dari penggunaan *game online*. Guru sebagai orang tua kedua di sekolah dapat menerapkan prinsip pendidikan islam yang kuat kepada anak dengan memberikan pembelajaran terhadap disiplin ibadah sholat siswa dan memberikan pemahaman tentang tujuan, fungsi, serta manfaat sholat dan kedisiplinannya dalam mengerjakan sholat. Guru juga harus mengajarkan bagaimana langkah-langkah yang baik dan benar dalam sholat, dan melatih nya secara berulang ulang, atau buatlah buku monitoring pelaksanaan sholat yang semua itu bertujuan untuk melatih kedisiplinan ibadah siswa dan sebagai wujud penanaman akidah yang kuat terhadap anak. Dalam upaya mendidik anak agar memiliki akidah yang kuat dan dipadukan dengan penerapan prinsip pendidikan islam pada anak, guru dan orang tua diharap dapat bekerja sama dan berkolaborasi dengan baik, demi tercapainya tujuan pendidikan dan mengatasi pengaruh buruk terhadap akidah anak yang disebabkan oleh penggunaan *game online*.

Guru sebagai *role model* atau sebagai subjek teladan bagi anak perlu menunjukkan perilaku, sikap, dan tindakan yang baik dan sesuai dengan keteladanan

yang dicontohkan oleh Rasulullah SAW dalam ucapan maupun perbuatan, beliau selalu memberikan contoh yang baik bahkan beliau mendapat julukan Al-amin karena sangat terpujinya akhlak yang beliau miliki, dan julukan tersebut diakui baik kawan maupun lawannya (Mustofa, 2019). Maka dari itu, kehidupan Rasulullah SAW merupakan contoh yang sempurna bagi umat manusia untuk diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Sesuai dengan firman Allah SWT yaitu :

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِمَن كَانَ يَرْجُو اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا

Artinya : "Sesungguhnya telah ada pada (diri)Rasulullah suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap rahmat Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan Dia banyak menyebut Allah." (Q.S Al-Ahzab: 21)."

Salah satu narasumber dari penelitian juga berpendapat bahwa cara atau metode yang tepat dalam proses penanaman akidah yang kuat pada anak adalah dengan memberikan keteladanan, karena keteladanan mempunyai arti penting dalam mendidik akidah anak. Dalam perpektif islam, mendidik dengan memberikan keteladanan adalah metode yang edukatif, influentif dan paling meyakinkan bagi keberhasilan pembentukan aspek spiritual, moral dan sosial anak (Mustofa, 2019). Jika pendidik memiliki aqidah yang baik, maka besar kemungkinan anak didiknya pun akan memiliki aqidah yang baik. Keteladanan tentu saja tidak hanya didukung oleh pendidik, namun orang tua dan lingkungan pun harus saling mendukung dan bekerja sama agar anak tidak mengalami krisis moral karena kurangnya teladan dari semua pihak dalam mengamalkan nilai-nilai ketauhidan (Fepriyanti & Bambang Suharto, 2021).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Kampung Selaawi Rt 03 Rw 02 Desa Ciburayut, Kecamatan Cigombong, Kabupaten Bogor mengenai pengaruh dari penggunaan *game online* terhadap akidah siswa dan hubungannya dengan penerapan prinsip pendidikan islam oleh orang tua dan guru, maka dapat disimpulkan bahwa

terdapat pengaruh dari penggunaan *game online* terhadap akidah siswa yaitu pengaruh buruk yang menyebabkan menurunnya kualitas akidah siswa yang ditandai dalam pengamalan ibadah sholat yang masih dalam kategori belum cukup baik, dan kurangnya pengamalan nilai nilai akidah lainnya seperti dalam aspek moral dan sosial anak, serta berpengaruh buruk pada aspek afektif dan kognitif dalam pembelajaran yang ditandai dengan menurunnya prestasi akademik anak.

Hal ini juga berhubungan erat dengan prinsip pendidikan yang diterapkan oleh orang tua terhadap anaknya dalam kehidupan sehari hari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak yang tidak terlalu terpengaruh oleh dampak buruk penggunaan *game online* merupakan hasil dari pengawasan penuh dari orang tuanya yang menerapkan prinsip pendidikan islam pada anak sejak dini. Maka, peran orang tua dalam penanaman akidah adalah paling utama dan paling penting karena orang tua dan keluarga adalah madrsarul ula untuk anak. Kemudian disusul dengan peran guru di sekolah yang tentunya tidak kalah penting dalam penanaman akidah yang kuat dengan menerapkan prinsip pendidikan islam dalam proses pembelajaran.

Pada penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji lebih dalam mengenai prinsip-prinsip pendidikan yang diterapkan oleh guru dan orang tua terhadap anak untuk meminimalisir perilaku buruk pada anak.

REFERENSI

- Eliyanti, T., Prasetyo, T., & Mawardini, A. (2023). Analisis Keterlibatan Orang Tua dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 11–19. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v2i1.208>
- Fadli, M., Tamam, A. M., & Kattani, A. H. Al. (2022). Metode Daring Pembelajaran Aqidah di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Nurul Fikri Depok. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1507–1516. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1415>
- Fepriyanti, U., & Bambang Suharto, A. W. (2021). Penguatan Pendidikan Karakter

- Melalui Keteladanan Guru dan Orang Tua Siswa. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 26(1), 135–146. <https://doi.org/10.24090/insania.v26i1.4587>
- Ghofur, A. (2018). Tasawuf Al-Ghazali : Landasan Psikologi Pendidikan Islam. *Jurnal Islam Nusantara*, 2(1), 1–16. <https://doi.org/10.33852/jurnalin.v2i1.74>
- Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.
- Mahsunudin. (2020). Urgensi Pendidikan Keimanan bagi Anak (Telaah Surat Luqman ayat 13-19). *Al-Ifkar: Jurnal Pengembangan Ilmu Keislaman*, 14(2), 179–207.
- Mais, F. R., Rompas, S. S. J., & Gannika, L. (2020). Kecanduan Game Online dengan Insomnia pada Remaja. *Jurnal Keperawatan (JKp)*, 8(2), 18–27.
- Mardalena. (2022). Metode Pendidikan Anak Menurut Islam Sebagai Bekal Menghadapi Tuntutan Zaman. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2(8), 181–192.
- Mertika, & Mariana, D. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 99. <https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154>
- Meutia, P., Fahreza, F., & Rahman, A. A. (2020). Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas Tinggi SD Negeri Ujong Tanjong. *Genta Mulia*, 9(1), 22–32.
- Mulyani, U., & Fitriani, W. (2022). Dampak Emosi Remaja Kecanduan Bermain Game Online Mobile Legends di Kecamatan Mandau. *JCOSE (Jurnal Bimbingan Dan Konseling)*, 5(1), 29–35.
- Mustofa, A. (2019). Metode Keteladanan Perspektif Pendidikan Islam. *CENDEKIA : Jurnal Studi Keislaman*, 5(1). <https://doi.org/10.37348/cendekia.v5i1.71>
- Muthoharoh, L., & Hasanah, D. (2023). Upaya Guru Akidah Akhlak dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget pada Siswa. *Jurnal Islamic Education Studies*:

As Indonesian Journal, 6(1), 47–60.

- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148–158. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Oktavia, N., & Mulabbiyah, M. (2019). Gawai dan Kompetensi Sikap Sosial Siswa MI (Studi Kasus Pada Siswa Kelas V MIN 2 Kota Mataram). *El Midad: Jurnal PGMI*, 11(1), 19–40. <https://doi.org/10.20414/elmidad.v11i1.1903>
- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1473–1481.
- Prasetyo, A., Rondli, W. S., & Ermawati, D. (2023). Dampak Permainan Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 9(1), 333–340. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4733>
- Putri, R. C. S., Budiyo, & Kokotiasa, W. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Remaja. *Antropocene : Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 1(1), 1–7.
- Sinaga, A. S., & Wirdati, W. (2022). Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *An-Nuha: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(4), 692–700. <http://annuha.ppj.unp.ac.id/index.php/annuha/article/view/250%0Ahttp://annuha.ppj.unp.ac.id/index.php/annuha/article/download/250/126>
- Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). Pengawasan Orang Tua terhadap Dampak Penggunaan Gadget pada Anak. *Jurnal Endurance*, 3(38), 510–514.
- Sutisna, A. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif Bidang Pendidikan*. Jakarta: UNJ Press.
- Trisnawati, W., & Sugito. (2021). Pendidikan Anak dalam Keluarga Era Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 823–831. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.710>

Yasyakur, M. (2017). Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menanamkan Kedisiplinan Beribadah Sholat Lima Waktu. *Edukasi Islami Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2), 1185–1230.
<http://jurnal.staialhidayahbogor.ac.id/index.php/ei/article/view/86>