



## Dampak Game Online terhadap Akhlak Remaja di Era Digital di Desa Sidoasri Kecamatan Sumbermanjing wetan

Saiful Basori <sup>1\*</sup>, Zainuddin Fanani <sup>2</sup>

<sup>1-2</sup> Universitas A-Qolam Malang, Indonesia

[saifulbasori21@alqolam.ac.id](mailto:saifulbasori21@alqolam.ac.id) <sup>1\*</sup>, [zainuddinfanani@alqolam.ac.id](mailto:zainuddinfanani@alqolam.ac.id) <sup>2</sup>

Korespondensi penulis: [saifulbasori21@alqolam.ac.id](mailto:saifulbasori21@alqolam.ac.id)

**Abstract.** *This study aims to explore the impact of online games on the moral development of adolescents in Sidoasri Village, Sumbermanjing Wetan District, Malang Regency. Amid the rapid advancement of digital technology and the widespread access to smartphones and the internet, online gaming has become an integral part of daily life, including among rural youth. Using a descriptive qualitative approach, this research combines literature review and field studies through observations and interviews with adolescents, parents, and teachers. The findings reveal that online gaming has dual impacts on adolescent morality. Negative effects identified include decreased adherence to social norms, increased verbal aggression, reduced social empathy, and neglect of moral responsibilities and religious obligations. On the other hand, moderate and supervised game usage shows positive outcomes such as improved critical thinking skills, teamwork, creativity, and proficiency in foreign languages and information technology. These results highlight that the impact of online games greatly depends on the type of game, frequency of use, influence of the social environment, and the level of parental and educational supervision. Therefore, a holistic and contextual character education approach is necessary, incorporating digital literacy based on moral and religious values into the lives of adolescents, especially in socially and religiously diverse areas like Sidoasri. This study recommends a collaborative effort between families, schools, communities, and the government to shape a digitally literate yet morally grounded young generation.*

**Keywords:** *Online games, adolescent morality, digital technology*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh game online terhadap perkembangan akhlak remaja di Desa Sidoasri, Kecamatan Sumbermanjing Wetan, Kabupaten Malang. Di tengah kemajuan teknologi digital dan meluasnya akses terhadap smartphone serta internet, game online telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk bagi para remaja di wilayah pedesaan. Dengan pendekatan kualitatif deskriptif, penelitian ini menggabungkan studi pustaka dan studi lapangan melalui observasi serta wawancara terhadap remaja, orang tua, dan guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game online memberikan dampak ganda terhadap akhlak remaja. Dampak negatif yang teridentifikasi meliputi penurunan kepatuhan terhadap norma, perilaku verbal kasar, menurunnya empati sosial, serta pengabaian terhadap tanggung jawab moral dan kewajiban ibadah. Di sisi lain, penggunaan game secara moderat dan dengan pengawasan menunjukkan dampak positif seperti peningkatan kemampuan berpikir kritis, kerja sama tim, kreativitas, serta penguasaan bahasa asing dan teknologi informasi. Temuan ini menegaskan bahwa dampak game online sangat bergantung pada jenis permainan, frekuensi penggunaan, pengaruh lingkungan sosial, serta tingkat pendampingan dari orang tua dan guru. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pendidikan karakter yang holistik dan kontekstual, dengan menanamkan literasi digital berbasis akhlak dan nilai-nilai agama dalam kehidupan remaja, khususnya di daerah yang memiliki tantangan sosial dan religius seperti Sidoasri. Penelitian ini merekomendasikan sinergi antara keluarga, sekolah, masyarakat, dan pemerintah dalam membentuk generasi muda yang cakap digital namun tetap berakhlak mulia.

**Kata kunci:** Game online, akhlak remaja, teknologi digital

### 1. LATAR BELAKANG

Dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih, segala sesuatu dapat dilakukan secara instan, praktis, sepenuhnya mekanis, dan otomatis, sehingga mengubah zaman menjadi modern. Ilmu pengetahuan dan teknologi terus berkembang seiring dengan berkembangnya gaya hidup manusia. Pola kehidupan semakin berubah ke pola yang semakin progresif. Dengan pengetahuan yang terus berkembang tentunya budaya

dalam kehidupan sehari-hari pun berubah. Dengan adanya alat-alat teknologi yang membantu manusia mulai dari alat bantu mulai dari alat masak yang menggunakan teknologi rice cooker, alat penimba air, blender, lemari es kipas angin, ac, hingga teknologi gaya hidup seperti mp3 player, radio, televisi, komputer dan telepon genggam atau handphone. sehingga kehidupan akan otomatis berubah kultur.

Handphone (smartphone) merupakan alat komunikasi yang serba guna yang hampir mencakup seluruh kegiatan sehari-hari. Handphone atau HP biasanya di miliki oleh setiap individu yang mana hp dapat di gunakan untuk komunikasi jarak jauh, berdagang, mengedarkan iklan, sosial media, bahkan menggunakan hp untuk aplikasi pengendali jarak jauh. Misalnya hp menggantikan remote, mengendalikan CCTV, dan mengatur wifi rumah. Bahkan dengan aplikasi-aplikasi. Fungsi hp dapat semakin luas. Dengan tambahan fitur aplikasi hp semakin menarik untuk digunakan, baik untuk menonton film, bermain game dan bermain sosial media. Setidak - tidaknya ada empat kegunaan media yakni untuk menyajikan: 1. Hiburan dan kesenangan. 2. Informasi dan pengetahuan 3. Kontak social. 4. Identitas personal dan self-definition.

Tidak terkecuali adalah para peserta didik yang akan semakin betah dengan penggunaan smartphone, sehingga menjadi problem baru. Dan di antara aplikasi hiburan ada salah satu platform aplikasi yang menjadi penunjang perubahan atau sebuah ledakan baru dalam bermain gadget yang baru. Yakni game online

Peserta didik yang di tuntut untuk belajar, terutama siswa yang muslim tentunya akan mempelajari Pendidikan Agama Islam terutama dibidang Akhlak, yang mana peserta didik di ajarkan mengikuti ajaran-ajaran norma islam dan mengamalkan nya. Dengan adanya hp para siswa dapat dengan mudah mencari dan mempelajari materi pendidikan agama islam dengan mudah. Konten game banyak yang mengajarkan ajaran-ajaran strategi, tutorial dan pembahasan tentang hikmah kehidupan Akan tetapi game online tidak hanya berdampak positif, banyak juga konten game yang bermuatan negatif yang dapat dilihat oleh gamer, misalnya foto atau video yang mengandung unsur kekerasan, semi porno, dan banyak pula konten yang menyisipkan unsur negatif misalnya kampanye LGBT, standar pakaian terbuka, mencuri, kekerasan dan berjudi. Perilaku karakter dalam game dan bahkan konten creator game juga seringkali meniru gaya kebarat-baratan yang tidak sesuai norma agama, sering bertindak anarkis.

Pada abad ke-21, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah banyak hal dalam kehidupan manusia, termasuk perilaku sosial dan pendidikan (Maritsa, 2021). Kemunculan dan pesatnya pertumbuhan game online adalah salah satu

perkembangan teknologi yang sangat memengaruhi kehidupan generasi muda. Game online, sebagai produk teknologi digital interaktif, telah menjadi salah satu hiburan yang paling diminati oleh remaja (Fajar, 2024). Fenomena ini terjadi di seluruh dunia, termasuk Indonesia, di mana internet dan perangkat elektronik menjadi lebih mudah dan lebih murah.

Remaja adalah kelompok usia yang mengalami fase perkembangan psikologis yang rumit dan berubah-ubah (Atiqah, 2024). Sekarang orang sedang mencari identitas, mencari jati diri, dan sangat tertarik pada berbagai hal baru, seperti teknologi dan hiburan digital. Masa remaja, juga disebut sebagai transisi dari anak-anak menuju dewasa, ini adalah masa di mana terjadi perubahan besar dalam hal emosi, kognitif, sosial, dan moral. Oleh karena itu, setiap stimulus yang diterima saat ini sangat berpotensi membentuk karakter dan kepribadian seseorang di masa depan.

Berbagai jenis permainan yang tersedia secara online memikat remaja, terutama karena fitur visual, tantangan, dan interaksi sosial yang tersedia di dalamnya (Romadon, 2022). Namun, kekhawatiran tentang efek negatif yang mungkin ditimbulkan, terutama dalam hal pembentukan akhlak, muncul di balik aspek hiburan yang ditawarkan. Dalam hal ini, "akhlak" mengacu pada sikap, perilaku, dan nilai moral yang menunjukkan kepribadian seseorang dalam kehidupan sehari-hari. Ini termasuk berinteraksi dengan orang lain, bersikap terhadap mereka yang memiliki otoritas, seperti orang tua atau guru, dan memenuhi kewajiban agama dan sosial.

Menurut banyak penelitian dan pengamatan sosial, terlalu banyak bermain game online dapat memengaruhi perilaku remaja. Beberapa gejala yang muncul termasuk penurunan minat terhadap kegiatan belajar, kurangnya kepedulian terhadap lingkungan sosial, munculnya sikap agresif, penurunan empati, dan kerusakan hubungan antara anak dan orang tua (Septyanto Dwibowo, 2024). Selain itu, terlalu terlibat dengan dunia virtual dapat menyebabkan remaja mengabaikan tanggung jawab moral dan agama mereka, seperti menunda pekerjaan rumah, mengabaikan waktu ibadah, dan mengabaikan otoritas. Hal ini menunjukkan bahwa game online bukan sekadar media hiburan; mereka memiliki potensi untuk memengaruhi cara remaja berpikir dan berperilaku. Sidoasri merupakan desa berkembang yang berada pinggir plosok yang di apit oleh gunung-gunung perbukitan dan lautan. Secara administratif terletak di wilayah Kecamatan Sumbermanjing wetan Kabupaten Malang dengan batas wilayah, Sebelah Barat dan sebelah Utara berbatasan dengan Desa Tambakasri, Sebelah Timur batas dengan Desa Purwodadi Kecamatan Tirtoyudo, Sebelah Selatan berbatasan dengan Samudera Indonesia. Sidoasri memiliki luas 1900 hektar dengan populasi 5054 jiwa yang sekitar 80 persen penduduknya beragama

Nasrani dan kurang lebih 20 persen beragama Islam. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru pendidik khususnya Agama Islam karena bedanya hukum agama dalam mendidik akhlak siswa yang gemar bermain game dengan sirkel yang beraneka ragam.

Penduduk Sidoari memiliki kegemaran bermain game yang sangat tinggi, tidak hanya anak anak dan remaja, orang dewasa pun kerap bermain game online bahkan diantaranya game online yang bersifat perjudian. Mereka berkumpul nongkrong di warung warung terdekat dengan berkelompok sambil ngobrol dan bermain game online, meskipun desa Sidoasri jauh dari pusat perkotaan, akan tetapi karena perluasan teknologi informasi yang semakin mudah di jangkau, menjadikan tingkat ketertarikan akan dunia internet sangat tinggi, hampir setiap warga per individu memiliki hp canggih (smart phone) dan memiliki akun media social. Jaringan informasi di Sidoasri sangat solid yang mana warganya menggunakan media social grup desa atau halaman facebook untuk menyebarkan berita dan informasi desa, tidak jarang yang menggunakan untuk iklan, jual dan beli online dalam lingkup wilayah desa, sehingga memiliki smartphone di Sidoasri untuk semua kalangan merupakan sebuah keharusan.

Anak-anak Sidoasri dengan media social tentunya lebih mudah terkena efek bujukan iklan game, dengan mudahnya akses teknologi, mudahnya jaringan, murahnya alat elektronik dan jaringan internet di wilayah tersebut membuat anak maupun remaja tertarik untuk mencoba mendownload game dan memainkannya.

Tetapi tidak semua efek dari bermain game online itu buruk. Selain itu, ada beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari bermain game baik online maupun offline. Bermain Game dapat membantu anak anak berpikir lebih kritis, meningkatkan kemampuan IT, lebih baik dalam bekerja sama dalam permainan game, belajar Bahasa Inggris karena beberapa game online berbahasa Inggris, belajar strategi, penyelesaian teka teki dan pengambilan keputusan. Oleh karena itu, sangat penting untuk mempertimbangkan masalah ini secara menyeluruh daripada hanya melihatnya dari satu sudut pandang. Untuk mencapai solusi yang seimbang antara penggunaan teknologi yang produktif dan upaya pembinaan akhlak remaja desa yang sesuai dengan nilai-nilai pendidikan, pengaruh game online terhadap akhlak remaja Sidoasri harus dikaji secara menyeluruh. Berangkat dari latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mempelajari lebih lanjut bagaimana game online memengaruhi moral remaja di era teknologi modern Di Desa Sidoasri kecamatan sumbermanjing Wetan. Selain itu, penelitian ini akan menemukan hal-hal yang memperkuat atau memperlemah dampak tersebut. Selain itu, penelitian ini akan memberikan saran praktis tentang bagaimana cara orang tua, pendidik, dan masyarakat dapat membantu remaja

menghindari efek negatif dari bermain game online. Dengan metode yang tepat, diharapkan game online dapat diarahkan sebagai alat yang mendukung perkembangan positif remaja. Namun, nilai-nilai moral dan akhlak yang seharusnya menjadi dasar pendidikan karakter harus tetap dipertahankan.

Hiburan digital zaman sekarang dapat dengan mudah diakses oleh berbagai lapisan masyarakat, termasuk remaja di daerah pedesaan berkat kemajuan teknologi informasi yang semakin luas (Mashis, 2023). Game online adalah salah satu jenis hiburan yang paling disukai oleh remaja. Kecenderungan ini telah menimbulkan kekhawatiran di kalangan masyarakat terutama para pendidik dan orang tua, terutama terkait dengan perubahan sikap dan nilai moral remaja. Beberapa penelitian sebelumnya telah mengangkat masalah ini dari berbagai perspektif. Andika (2022) melakukan penelitian yang relevan yang melihat bagaimana perilaku remaja berubah karena intensitas bermain game online di lingkungan perkotaan. Penelitian yang berlokasi di Kayu Tinggi, Jakarta Timur, menemukan bahwa sebagian besar remaja menunjukkan sikap yang lebih tertutup, kurang memiliki kepedulian terhadap lingkungan sekitar, dan mengurangi interaksi sosial. Keluarga dan sekolah keduanya terkena dampak dari berubahnya perilaku para remaja.

Studi tambahan oleh Rahmawati dan Fikri (2021) menekankan unsur-unsur kecanduan dalam bermain game online. Studi tersebut menunjukkan bahwa kecanduan tidak hanya menjadi kebiasaan bermain yang berlebihan, akan tetapi sudah mencapai tingkat yang mempengaruhi kestabilan emosional dan nilai-nilai moral. Gejala seperti apatis, kurangnya rasa tanggung jawab, peningkatan perilaku impulsif, dan penurunan kesadaran tentang memenuhi kewajiban sehari-hari, seperti ibadah dan sopan santun, ditemukan dalam penelitian mereka. Studi yang dilakukan oleh Putri (2023) di Desa Muara Simpur, Seluma, memberikan pemahaman yang lebih baik tentang keadaan desa. Penelitiannya menunjukkan bahwa game online masih memengaruhi remaja meskipun mereka tinggal jauh dari pusat kota. Perubahan akhlak seperti sering berkata kasar, kehilangan rasa hormat kepada orang tua, dan kurangnya keterlibatan dalam aktivitas keagamaan dan sosial ditemukan. Hal ini diperparah oleh kurangnya control dan keterlibatan keluarga dalam kehidupan sehari-hari dan kurangnya pendidikan digital di masyarakat.

Ketiga penelitian tersebut sangat penting untuk mempelajari lebih lanjut tentang bagaimana game online memengaruhi perkembangan akhlak remaja di usia mulai dari SD, SMP, SMA bahkan yang di usia di atasnya, terutama di Desa Sidoasri di Sumawe yang elemen masyarakatnya berbeda-beda. Benang merah dari studi ini, meskipun dilakukan di berbagai tempat dan dengan metode yang berbeda, adalah bahwa penggunaan game online

yang tidak terkontrol dapat secara signifikan memengaruhi perilaku dan nilai moral akhlak remaja

## **2. METODE PENELITIAN**

Studi ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang menggabungkan studi pustaka dan studi lapangan (Afrizal Tjoetra, 2023). Metode ini digunakan untuk mendapatkan gambaran yang komprehensif tentang pengaruh game online terhadap akhlak remaja. Ini dilakukan dari sudut pandang dari teori maupun dari fakta yang ada dilapangan.

- Studi Pustaka: Peneliti meninjau literatur ilmiah yang relevan, termasuk buku teks, jurnal akademik, laporan penelitian, dan data dari lembaga resmi, yang berkaitan dengan kemajuan teknologi digital, perilaku remaja, dan pembentukan akhlak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun landasan teori dan meningkatkan pemahaman kita tentang konteks masalah yang diteliti.
- Studi Lapangan: Pengumpulan data empiris dilakukan melalui wawancara dan observasi langsung dari beberapa informan. Informasi tersebut terdiri dari:
  - Anak-anak remaja Desa Sidoasri yang bermain game online, terutama anak-anak remaja di usia SMP dan SMA
  - Orang tua atau wali yang berhubungan langsung dan membantu anak-anak mereka menggunakan perangkat digital di desa Sidoasri
  - Guru siswa yang sering berinteraksi dengan siswa dengan menyadari perubahan sikap dan perilaku siswa di sekolah

Observasi dilakukan baik di lingkungan belajar, tempat nongkrong maupun di rumah, mempertimbangkan perilaku sosial, tingkat interaksi, dan persepsi remaja terhadap tanggung jawab akademik, perilaku terhadap sesama (*hablu minanas*) dan kegiatan keagamaan (*hablu minallah*). Wawancara dilakukan untuk mengetahui pengalaman pribadi informan, persepsi, dan pengaruh permainan online terhadap mereka secara langsung.

- Metode Analisis Data: Metode reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan yang digunakan oleh para ahli untuk menganalisis data. Perubahan perilaku sosial, kepatuhan terhadap norma, dan kualitas hubungan interpersonal adalah beberapa contoh tema di mana data dari observasi dikategorikan. Proses analisis dilakukan secara bertahap dan berulang untuk mendapatkan pemahaman informasi yang mendalam dan validitas data yang tinggi. Metode ini memungkinkan peneliti untuk mengamati secara langsung bagaimana game online memengaruhi moral remaja Desa Sidoasri Kecamatan Sumbermanjing Wetan dalam kehidupan sehari-hari. Dasar yang kuat untuk menarik kesimpulan yang tidak hanya teoritis tetapi juga kontekstual dan aplikatif dalam pendidikan dapat dicapai melalui kombinasi data lapangan dan literatur ilmiah.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan studi pustaka, ditemukan bahwa penggunaan game online secara intensif oleh remaja di Desa Sidoasri memberikan dampak yang beragam terhadap perkembangan akhlak tingkah laku mereka. Dampak ini dapat dikategorikan ke dalam dua sisi, yaitu dampak negatif dan dampak positif, yang keduanya sangat dipengaruhi oleh frekuensi bermain, jenis permainan, lingkungan teman sebaya dan tingkat pengawasan dari lingkungan sekitar (Achadah, A., & Sari, 2022). Berikut dampak dari game online terhadap akhlak moral remaja desa sidoasri sumbermanjing wetan

#### **Dampak Negatif Game Online terhadap Akhlak Remaja**

- Turunnya kepatuhan terhadap norma dan aturan di lingkungan

Hasil observasi yang dilakukan di sekolah, tempat mengaji dan tempat berkumpul remaja menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam game online dan nongkrong sebaya memiliki kecenderungan untuk mengalami penurunan disiplin belajar. Siswa tertentu malas berpikir, tidak fokus selama pelajaran, ngobrol saat sholat jamaah, tidak mau mengaji, telat pulang ke rumah dan bahkan mengabaikan tugas sekolah. Sebagai hasil dari wawancara dengan Guru Agama Islam di SDN 09 Tambakasi, Guru TPQ Sidoasri Ibadur-Rahman dan Guru Agama Kristen di SMP YBBK Sidoasri, ditemukan bahwa siswa yang bermain game online secara aktif juga menunjukkan penurunan kepatuhan terhadap tata tertib sekolah, berbicara kasar toxic dan juga mereka lebih mudah tidak menghiraukan kehadiran guru bahkan membantah saat guru memberi nasehat, Memplesetkan materi yang dijelaskan guru ke dunia Game. Para siswa cenderung mengikuti tren tingkah laku konten creator game favorit mereka.

- Sikap Agresif dan Perilaku Verbal Kasar

Menurut wawancara dengan orang tua dan beberapa wali remaja, beberapa remaja yang terlalu sering bermain game kompetitif atau perang menunjukkan perilaku yang apatis, lebih cepat marah, mudah tersinggung, dan tidak segan menggunakan kata-kata kasar baik di rumah maupun di luar rumah. Mereka malas bangun pagi juga memiliki kebiasaan begadang demi meningkatkan rank dalam game bahkan karena kompetisi dan persaingan yang sengit yang memakan waktu lama tidak jarang mereka stress. Ini sejalan dengan teori psikologi perkembangan yang menyatakan bahwa paparan konten kekerasan di media digital dapat menyebabkan imitasi perilaku agresif, terutama pada remaja yang belum memiliki kontrol emosi yang matang (Rosyidah, 2022).

- Menurunnya Kepekaan Sosial dan Empati

Observasi yang dilakukan di tempat tinggal anak - anak pemain game juga menunjukkan bahwa ada beberapa remaja yang sangat terikat pada dunia game seringkali lebih memilih berinteraksi dengan teman-teman dalam dunia maya dibandingkan dengan berkomunikasi secara langsung di dunia nyata, mereka malas dan enggan berkominikasi dengan keluarga, kerabat dekat dan bahkan teman, sehingga sehari-hari hanya diam di kamar dengan menatap gadget bermain game dengan teman online nya dan tidak nyaman ketika berbicara secara langsung. Akibatnya, kepekaan sosial mereka cenderung menurun dan kemampuan untuk menunjukkan empati terhadap orang lain menjadi kurang berkembang. Hal ini berdampak pada sikap acuh terhadap lingkungan sekitar, bahkan terhadap kondisi keluarga mereka sendiri, sehingga remaja yang kecanduan game cenderung malas olahraga, malas bekerja, dan bahkan tidak mau membantu orang tua

- Mengabaikan Kewajiban Ibadah dan Tanggung Jawab Moral Akhlak

Orang tua yang di wawancarai menyatakan bahwa anak-anak mereka sering lupa beribadah, terutama sholat, enggan mengaji karena terlalu asik bermain game. Beberapa anak-anak di usia SMP – SMA yang di wawancarai mengatakan mereka rela terbangun di malam hari hanya untuk menyelesaikan pertandingan online mereka, hal di karenakan ketika dimalam hari semakin suntuk kekuatan sinyal semakin bagus, juga tingkat permainan semakin bagus guna menghindari troll game. Ini menunjukkan bahwa game online dapat mengubah prioritas hidup remaja dan menurunkan kesadaran mereka akan tanggung jawab moral dan spiritual.

## **Dampak Positif Game Online terhadap Akhlak Remaja**

Meskipun dampak positif lebih sedikit ditemukan dan lebih dominan dampaknya negatif, beberapa sisi positif dari game online juga teridentifikasi, terutama pada remaja yang bermain secara moderat, jenis remaja yang sadar tujuan game, sadar dunia nyata, dan remaja yang bermain di bawah pengawasan orang tua (Amelia Putri, 2025):

- **Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Strategis**

Karena banyak game yang menuntut pemainnya untuk merencanakan tindakan dan berpikir logis, beberapa siswa menunjukkan peningkatan dalam pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan logika sehingga dalam menjalankan aktifitas sehari-hari lebih bijaksana dalam mengatasi beberapa persoalan, menurut observasi siswa yang pandai bermain game memiliki tingkat pemecahan masalah lebih tinggi, lebih cepat belajar dan mudah beradaptasi di berbagai keadaan.

- **Kerja Sama Tim dan Tanggung Jawab dalam Tim**

Game online yang berbasis tim dapat membantu mengembangkan kerja sama dan tanggung jawab bersama. Dalam wawancara, beberapa siswa menyatakan bahwa mereka belajar bagaimana mengatur peran dalam tim dan bertanggung jawab terhadap kemenangan atau kekalahan kelompok mereka kerap melakukan evaluasi bersama ketika game berakhir, menciptakan solidaritas dan keakraban di dalam lingkungan bermain mereka dimana di era sekarang anak enggan bermain keluar dan interaksi dengan teman sebaya.

- **Kreativitas dan Inovasi**

Jenis game tertentu seperti game simulasi atau pembangunan seperti Minecraft, COC, simulasi restoran, simulasi kerja profesi, dapat menstimulasi keahlian survival skill, daya imajinasi, dan kreativitas remaja. Hal ini bisa menjadi potensi positif jika dimanfaatkan dalam konteks pengembangan minat bakat atau pembelajaran.

- **Meningkatkan kemampuan berbahasa asing**

Tidak semua game online menyediakan Bahasa Indonesia, misalnya game *ninja sage*, *dbd*, dan beberapa game lainnya. sehingga memaksa pemainnya untuk mempelajari Bahasa yang disediakan hingga meningkatkan kemampuan berbahasa asing tersebut terutama Bahasa Inggris yang ada di setiap game. Untuk mempelajari berbagai konten, misi, event dalam game mereka tertarik belajar tiap kata dan menghafal dengan cepat demi kemenangan dalam game tersebut.

- Meningkatkan kemampun IT

Anak yang bermain game tentunya akan selalu erat dengan teknologi informasi, sehingga mereka lebih update dengan teknologi daripada anak yang tidak main game. Hal ini di temukan pada para developer yang ahli IT adalah dulunya pemain game yang terinspirasi lalu membuat game impannya sendiri. Anak-anak yang bermin game online biasanya lebih jago mengedit dan membuat video daripada anak yang tidak bermain game. Hal ini dipicu oleh para konten keator game yang kebanyakan menggunakan upload video dengan editan - editan yang keren, yang mana memacu keinginan remaja untuk membuatnya menirunya untuk postingan media social sendiri. Dan dunia edit mengedit sendiri sangat di butuhkan di dunia kerja saat ini untuk periklanan dan promosi.

### **Analisis dan Refleksi**

Hasil dari data di atas menunjukkan bahwa pengaruh game online terhadap moral akhlak remaja sangat bergantung pada jenis permainan, durasi penggunaan, pengaruh konten creator game, teman bermain game dan tingkat pendampingan dari orang tua dan guru (Khotimah, 2025). Game online cenderung menjadi sumber terjadinya akhlak yang kurang baik, penyelewengan moral dan sosial bagi remaja yang tanpa bimbingan yang memadai. Game online di sisi lain, dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang menyenangkan, seru dan produktif dengan menerapkan strategi edukatif, membatasi jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain, dan meningkatkan prinsip hablu minallah dan hablu minannas. Oleh karena itu, metode pendidikan akhlak yang efektif di era komputer dan internet tidak hanya perlu melarang penggunaan teknologi, itu juga perlu memasukkan literasi digital, meningkatkan pengetahuan agama, meningkatkan kesadaran moral, dan meningkatkan peran keluarga dan sekolah dalam mengarahkan perilaku remaja di Sidoasri yang mana pendidikan islam sangat minim dan tingkat SDM masih cukup rendah.

### **Pembahasan**

Revolusi digital yang terdiri dari game online sangat mempengaruhi perilaku dan kehidupan sosial remaja Sidoasri Sumawe. Game online memiliki dua sisi untuk perkembangan akhlak, mereka dapat membantu membentuk kebiasaan positif melalui tantangan kognitif dan interaksi sosial virtual, tetapi jika digunakan secara tidak terkendali, mereka dapat merusak nilai moral dan akhlak remaja. Berikut dampak dari game online terhadap remaja Sidoasri

### **Dampak dan Ketergantungan nya terhadap Tanggung Jawab Moral Akhlak**

Salah satu temuan penting dari penelitian ini adalah munculnya ketergantungan game online di kalangan remaja. Intensitas waktu bermain yang sangat tinggi, keengganan untuk berhenti melewati batas waktu, dan emosi negatif saat nasehati menunjukkan ketergantungan ini. Remaja mengabaikan kewajiban beribadah, tidak mengerjakan pekerjaan rumah, menjadi kepribadian tertutup, dan kehilangan rasa hormat terhadap orang tua dan guru adalah efeknya yang jelas terhadap penurunan tanggung jawab moral. Fenomena ini menunjukkan bahwa prioritas hidup remaja telah beralih dari kewajiban sosial dan keagamaan ke dunia hiburan digital yang semu. Remaja yang belum cukup matang untuk mengendalikan dirinya cenderung mudah larut dalam dunia virtual bahkan tidak jarang yang rela mengeluarkan seluruh uangnya untuk top up game tanpa menyadari konsekuensi moral dan kebutuhan pribadinya. Dalam pendidikan akhlak, situasi ini menunjukkan ketidakmampuan untuk memahami nilai-nilai luhur, yang seharusnya menjadi dasar utama dalam pembentukan karakter.

### **Penurunan Interaksi Sosial dan Empati**

Game online yang ditujukan untuk individu atau kelompok terbatas dapat secara langsung mengurangi kualitas interaksi sosial. Remaja yang terlalu tertumpu pada dunia digital menjadi lebih tertutup terhadap lingkungannya dan kurang memperhatikan perasaan orang lain. Ini diperkuat oleh bukti bahwa beberapa siswa lebih suka bermain di ruang pribadi daripada berkumpul atau berbicara dengan teman sebaya secara langsung. Akibatnya, empati, pemahaman, dan hubungan sosial yang sehat terganggu. Ini bertentangan dengan prinsip dasar pendidikan akhlak yang mengatakan bahwa kepedulian sosial dan kepedulian terhadap sesama adalah nilai penting yang harus ditanamkan sejak kecil.

### **Meningkatnya Perilaku Verbal dan Fisik Agresif**

Perilaku agresif yang lebih banyak di sebabkan dari bermain game online yang mengandung kekerasan, seperti game pertarungan, tembak-menembak, atau kompetisi ekstrem. Dalam situasi konflik, beberapa remaja menunjukkan kecenderungan untuk menggunakan kata-kata yang tidak baik, membantah orang tua dan guru, dan bertindak secara naluri. Teori pembelajaran sosial menyatakan bahwa orang belajar dengan melihat dan meniru apa yang mereka lihat. Teori ini dapat menjelaskan hal ini secara psikologis. Karena tidak ada konsekuensi moral dalam alur cerita, game yang menggunakan kekerasan sebagai solusi konflik dapat membentuk pemikiran bahwa kekerasan adalah pilihan yang

masuk akal atau bahkan dibenarkan. Perilaku dalam game dapat dibawa ke dunia nyata jika tidak dikritik secara moral.

### **Game Online sebagai Media Potensial untuk Pembelajaran**

Studi ini menemukan bahwa meskipun banyak efek kurang baik dari bermain game online, tapi juga ada manfaatnya. Game simulasi, strategi, dan kerja tim dapat membantu orang belajar berpikir logis, memecahkan masalah, kreatif, dan bekerja sama. Beberapa remaja menunjukkan kemampuan untuk berkolaborasi, berbisnis, dan berkomunikasi dengan baik saat bermain game online dalam tim. Kemampuan ini, jika dilatih dengan benar, dapat menjadi aset penting dalam kehidupan sosial dan profesional mereka. Game edukatif yang memiliki nilai-nilai positif juga dapat digunakan sebagai metode pembelajaran alternatif yang menyenangkan. Oleh karena itu, pendekatan pendidikan tidak selalu harus bersifat restriktif. Sebaliknya, pendekatan tersebut dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan dunia remaja. Menggunakan pembahasan materi di hubungkan dengan game juga mampu meningkatkan ketertarikan dan meningkatkan daya ingat siswa, hingga siswa cepat menguasai materi. Dengan pancingan game sebagai motivasi belajar, serasa bermain dan belajar makin seru.

### **Peran Pendidik, Orang Tua Dan Seluruh Keluarga Dalam Mengontrol Pengaruh Game Online**

Pengawasan, arahan, dan pendampingan dari pihak keluarga dan para guru merupakan komponen penting yang menentukan arah dampak permainan online. Remaja yang diajak berbicara secara terbuka tentang nilai dan norma, diberi batasan waktu yang wajar, dan diberi bimbingan dalam memilih jenis permainan mereka cenderung memiliki kontrol diri yang lebih baik dan tidak mudah larut dalam dampak buruk. Sebaliknya, remaja yang dibiarkan menggunakan perangkat tanpa bantuan cenderung mengalami gangguan sosial, emosional, dan spiritual. Oleh karena itu, pendidikan moral tidak hanya dapat diberikan melalui nasehat guru di sekolah, itu juga perlu diperkuat melalui contoh yang baik, komunikasi yang terbuka, dan kebiasaan keluarga yang konsisten. Keluarga perlu hadir dalam kehidupan siswa agar dalam pikiran masih ada cinta orang tua di benak siswa supaya isi kepala remaja atau siswa tidak hanya game saja.

### **Kebutuhan akan Pendidikan Literasi Digital Berbasis Akhlak**

Hasilnya menunjukkan bahwa pendidikan literasi digital semakin penting. Remaja tidak hanya harus dididik untuk menggunakan teknologi, tetapi mereka juga harus dididik dengan prinsip-prinsip moral, etika digital, dan tanggung jawab sosial. Di era modern, pendidikan moral harus mampu menggabungkan kemajuan teknologi dengan membangun

karakter yang kuat dan tangguh yang mampu bersaing dengan kemajuan global. Selain itu, pembelajaran di sekolah harus menggunakan pendekatan kontekstual untuk menganalisis hubungan antara nilai-nilai hidup dengan penggunaan teknologi. Sebagai pendidik, pendidik harus memahami dinamika sosial yang berkembang di antara siswa mereka selain memahami materi pelajaran.

#### **4. KESIMPULAN DAN SARAN**

##### **Kesimpulan**

Studi ini menunjukkan bahwa kemajuan teknologi digital, terutama hiburan game online, memberikan dampak yang signifikan terhadap pembentukan akhlak remaja di Sidoasri Kecamatan Sumberanjing Wetan. Pengaruh tersebut memiliki dua sisi, tergantung pada cara remaja menggunakan jenis game dan seberapa intens polanya. Secara umum, efek yang kurang baik lebih banyak dirasakan oleh remaja yang bermain game online secara berlebihan, tidak sadar antara dunia game dan dunia nyata dan remaja yang tanpa pengawasan dan jarang komunikasi dengan orang tua. Penurunan kepatuhan terhadap norma dan aturan, perilaku yang lebih agresif dan kasar, penurunan kepekaan sosial dan empati, mengabaikan kewajiban ibadah dan moral, dan melakukan tindakan kriminal kecil adalah beberapa efeknya. Nilai berubah karena ketergantungan pada game online, di mana dunia maya menjadi lebih menarik daripada realitas sosial dan religius. Namun, jika digunakan dengan benar, permainan online juga dapat bermanfaat. Game edukatif atau kolaboratif dapat meningkatkan kemampuan profesi, belajar Bahasa, berpikir kritis, kreativitas, strategi, dan kerja sama tim. Oleh karena itu, penggunaan game online dapat membantu perkembangan karakter dan pembelajaran remaja. Namun, ini harus tetap dilakukan dengan pengawasan dan kontrol yang tepat.

Hasil ini menegaskan bahwa keluarga, sekolah, dan masyarakat harus aktif membantu remaja menghadapi era digital. Orang tua harus berbicara langsung dengan anak dan membatasi penggunaan perangkat secara proporsional. Sekolah maupun diniyah juga harus memasukkan pendidikan akhlak ke dalam kurikulum mereka sehubungan dengan dunia digital remaja dengan memberi batas –batas norma agama. Ini termasuk memberikan pendidikan literasi digital yang tidak hanya berfokus pada keterampilan teknis tetapi juga pada tanggung jawab moral dan etis dalam menggunakan teknologi.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa game online adalah salah satu faktor yang dapat memperkuat atau memperlemah akhlak remaja tergantung pada bagaimana game tersebut digunakan dan dalam lingkungan seperti apa remaja tumbuh bukan penyebab

tunggal dari degradasi akhlak remaja. Oleh karena itu, untuk membentuk generasi muda yang cerdas digital sekaligus berakhlak mulia, dibutuhkan pendekatan pendidikan yang holistik, adaptif, dan kolaboratif antara masyarakat, rumah, dan sekolah.

### **Saran**

Berdasarkan temuan dan diskusi mengenai pengaruh game online terhadap akhlak remaja, penulis memberikan sejumlah rekomendasi bagi pihak-pihak yang terlibat dalam pendidikan karakter. Orang tua diharapkan lebih aktif memantau aktivitas digital anak, tidak hanya dengan menetapkan aturan penggunaan teknologi, tetapi juga menciptakan komunikasi yang terbuka dan penuh empati demi menghindari pelarian anak ke dunia game akibat kesepian. Guru dan pendidik, khususnya guru BK dan Pendidikan Agama, perlu memahami dinamika digital yang dihadapi siswa serta mengintegrasikan materi mengenai etika dan risiko kecanduan game ke dalam pembelajaran, sambil mendorong literasi digital berbasis karakter. Remaja sebagai pengguna langsung harus didorong untuk bijak dalam mengelola waktu, menyadari pentingnya menjaga moral, serta mampu membedakan dunia nyata dengan dunia virtual. Pemerintah dan lembaga pendidikan perlu menyusun kurikulum yang adaptif terhadap perkembangan teknologi serta mendorong pengembangan game edukatif yang mendukung pembentukan karakter positif. Sementara itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan penelitian dengan pendekatan kuantitatif agar menghasilkan data yang lebih komprehensif sesuai dengan dinamika zaman yang terus berubah.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Achadah, A., & Sari, E. (2022). GAME ONLINE TERHADAP PERUBAHAN AKHLAK. *Aulada : Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 3(2), 222–232. <https://doi.org/10.31538/aulada.v3i1.1278>
- Afrizal Tjoetra, Samwil, Riki Yulianda, S. (2023). *Proceedings of the Regional Seminar on Community Issues* (M. Z. F. Eka Suaib (ed.)). European Alliance for Innovation. [https://www.google.co.id/books/edition/SSIK\\_2023/sFDqEAAQBAJ?hl=en&gbpv=0](https://www.google.co.id/books/edition/SSIK_2023/sFDqEAAQBAJ?hl=en&gbpv=0)
- Amelia Putri Nasution, D., Nur Aqilah, Z., Panjaitan, H., Mariani Siahaan, D., & Yunita, S. (2025). *Analisis Dampak Game Online bagi Mental Remaja Saat Ini*. 9, 9599–9603. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/26114>
- Atiqah, N., Sulhan, A., Ardaniah, N. H., & Rahmadi, M. S. (2024). *Behavior : Jurnal Pendidikan Bimbingan Konseling dan Psikologi Volume 1 No 1 Mei 2024 PERIODISASI PERKEMBANGAN ANAK PADA MASA REMAJA : TINJAUAN PSIKOLOGI*. 1(1), 9–36.

<https://jurnal.stainmajene.ac.id/index.php/bkpi/article/view/1332>

- Fajar, M., Masyhuri, M., & Muda, Y. (2024). Kecanduan Game Online pada Remaja. *Journal of Education Research*, 5(3), 3995–4001. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1273>
- Khotimah, K., Raharja, G., & Pamungkas, G. (2025). Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Siswa Penggemar Game Online Di SMP Muhammadiyah 1 Yogyakarta. *Communique*, 5(1), 11–19. <https://doi.org/10.56869/jikoba.v5i1.576>
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Mashis, B. M., Aksa, A. H., Muayyanah, A., & Satriya, M. K. (2023). Komunikasi Digital dan Perubahan Sosial Masyarakat Pedesaan. *Mu'ashir: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi Islam*, 1(2), 357–386. <https://doi.org/10.35878/muashir.v1i2.916>
- Romadon, A., Huri, D., & Fitrayadi, D. S. (2022). Pengaruh Game Online Berbasis Android Di Era Digital Terhadap Interaksi Sosial Remaja. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(2), 168–178. <https://doi.org/10.31571/pkn.v6i2.3756>
- Rosyidah, F. N., Rachim, H. A., & Pitoyo. (2022). Social Media Trap : Remaja dan Kekerasan Berbasis Gender Online. *SosioGlobal: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Sosiologi*, 7(1), 18–26. <https://doi.org/10.24198/jsg.v7i1.27083>
- Septyanto Dwibowo, Ahmad Raif Satyaka, & Wiwik Sulistyaningsih. (2024). Intensitas Bermain Game Online dan Empati pada Remaja. *As-Syar i: Jurnal Bimbingan & Konseling Keluarga*, 6(3), 1218–1236. <https://doi.org/10.47467/as.v6i3.6009>