

Penanggulangan Patologi Digital Game Online Melalui Pendidikan Agama Islam

Ichwan Nugroho¹, Jazuli Mukhtar², Yunus³

^{1,2,3}Universitas Pamulang (UNPAM), Banten, Indonesia

¹ichwan.nugroho@yahoo.co.id, ²dosen00292@unpam.ac.id, ³dosen02687@unpam.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian untuk mengetahui dampak patologi digital game online dan cara menanggulangi melalui pendidikan agama Islam. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan pedagogik dan normatif. Patologi digital yang berkembang di UPT SD Negeri 177 Tokke Kecamatan Malangke adalah patologi game online setiap harinya berkisar 4 jam sehari digunakan peserta didik. Peserta didik yang berlebihan dalam bermain game cenderung memiliki rasa emosi yang sulit terkontrol, anak mengaku cepat marah, sedih, dan kesal apabila orangtua tiba-tiba memberhentikan aktivitas bermain game onlinenya. Dampak negatif dari game online mengakibatkan peserta didik lebih aktif memikirkan bagaimana cara untuk maju ke tahap berikutnya atau bagaimana caranya untuk mengalahkan lawan bermainnya tanpa peduli tentang pelajaran di sekolahnya. Diharapkan kepada orang tua agar lebih memperhatikan anaknya ketika anak menghabiskan waktu belajarnya untuk bermain game online yang kurang bermanfaat untuk prestasi akademiknya. Pada fungsi pencegahan, fungsi pemahaman dan fungsi pengentasan hanya guru PAI dan personel sekolah yang menangani peserta didik tersebut. Apabila guru PAI sudah mengalami kesulitan apa lagi sekarang masa pademik pembelajaran masih online, dalam penanganan peserta didik tersebut maka diberlakukan fungsi pengawasan yaitu pihak sekolah dibantu oleh pihak keluarga peserta didik dalam penanganan dan pengawasan peserta didik kecanduan game online.

Kata Kunci: Penanggulangan, Patologi Digital, PAI

Abstract

The purpose of the study was to determine the impact of online game digital pathology and how to overcome it through Islamic religious education. This research uses qualitative research with pedagogical and normative approaches. The digital pathology that developed at UPT SD Negeri 177 Tokke, Malangke District, is an online game pathology that is around 4 hours a day used by students. Students who are excessive in playing games tend to have emotional feelings that are difficult to control, children admit to being quick to anger, sad, and annoyed when their parents suddenly stop their online game playing activities. The negative impact of online games causes students to be more active in thinking about how to advance to the next stage or how to beat their playing opponents without caring about the lessons at school. It is hoped that parents will pay more attention to their children when children spend their learning time playing online games that are less useful for academic achievement. In the prevention function, understanding function and alleviation function, only PAI teachers and school personnel handle these students. If the PAI teacher has experienced difficulties, especially now that the learning epidemic is still online, in handling these students, a supervisory function is applied, namely the school is assisted by the students' families in handling and supervising students addicted to online games.

Keywords: Management, Digital Pathology, PAI

PENDAHULUAN

Sistem patologi digital mengkonversi preparat kaca individual yang dilihat di bawah mikroskop menjadi gambar-gambar preparat digital beresolusi tinggi yang dilihat dan dianalisis menggunakan komputer (Saputra, 2015; Tuanani & Syarifudin, 2017). Preparat-preparat digital beserta informasi yang menyertai dapat dibagikan dengan cepat pada banyak orang di seluruh dunia dan dilihat melalui internet. Meskipun patologi telah menggunakan mikroskop sejak abad ke-17, revolusi teknologi informasi selama

dekade terakhir telah memfasilitasi perkembangan, implementasi, dan penggunaan teknologi baru dalam praktek patologi. Teknologi terkini memungkinkan para patologi untuk melihat dan mendiagnosis kasus secara digital melalui sistem patologi digital (Hakim & Raj, 2017; Thompson, 2002).

Perkembangan IPTEK dapat dimaknai sebagai “kerugian yang sifatnya destruktif yakni merusak, utamanya lebih mengarah pada merusak moral, etika, kesantunan seseorang yang tentu saja memiliki tingkat kestabilan emosi, pencerahan dan kesadaran diri yang rendah. Akibatnya, anak merasa bebas menggunakan teknologi digital baik alat-alat digital yang diberikan orang tua maupun yang disewa di luar rumah (Aji, 2016; Mansir et al., 2020; Yanti & Yusnaini, 2018). Terutama bagi para siswa yang kebanyakan menyalahgunakan kecanggihan teknologi tersebut, dan hal ini tidak bisa dihindari karena zaman lah yang membawa umat manusia pada era dimana teknologi itu sudah menjadi teman hidup sehari-hari, yang dimana akan membuat hampir semua orang akan berjumpa dengan teknologi terutama ketika melakukan aktifitas sehari-hari.

Penggunaan internet yang problematis dikatakan sebagai kecanduan internet. Kecanduan internet tersebut disebabkan karena penggunaan internet yang berlebihan pada aplikasi-aplikasi internet (Abd Latief & Retnowati, 2018; Ferry, Elvinawanty, & Manurung, 2019). Patologi digital menjadi masalah yang sering muncul dikalangan remaja, terutama pada jenjang Sekolah Menengah Pertama. Beberapa kajian dari berbagai negara seperti Jordania, Hong Kong, China, Yunani, dan Belanda menyatakan bahwa remaja yang berada pada jenjang pendidikan sekolah dasar teridentifikasi mengalami kecanduan internet. Kajian-kajian tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan internet yang tidak tepat oleh siswa sekolah dasar dapat menyebabkan kecanduan internet (Febriandari, Nauli, & Rahmalia, 2016; Julyanti & Aisyah, 2015; Sari, Ilyas, & Ifdil, 2017; Setiawan, Dwikurnaningsih, & Setyorini, 2019).

Patologi digital sering terjadi ketika para anak yang menggunakan internet dengan waktu yang cukup lama dan juga karena adanya rasa keinginan dari dalam diri untuk menggunakan internet tersebut tanpa adanya suatu paksaan dari orang lain (Abd Latief & Retnowati, 2018; Febriandari et al., 2016; Muna & Astuti, 2014). Adapun keinginan para remaja untuk menggunakan internet pada dasarnya hanya ingin mengetahui tentang apa saja yang ada dalam situs internet tersebut, tetapi apabila seorang remaja sudah semakin sering bermain internet hampir setiap hari selama berjam-jam maka ia dapat dikatakan sebagai seorang yang telah kecanduan internet karena ia tidak dapat mengontrol diri dan tidak dapat mengurangi aktivitas penggunaan internet tersebut. Oleh karena itu maka dampak buruk yang timbul akibat penggunaan internet ini meliputi gangguan fisik, psikologis, ekonomi maupun sosial. Penggunaan internet yang problematis dikatakan sebagai kecanduan internet (Hidayat, Susiyanto, & Sarjuni, 2020). Kecanduan internet tersebut disebabkan karena penggunaan internet yang berlebihan pada aplikasi-aplikasi internet. Kecanduan internet menjadi masalah yang sering muncul dikalangan remaja, terutama pada jenjang sekolah dasar (Dewi & Trikusumaadi, 2017; Elia, 2009). Beberapa kajian dari berbagai negara seperti Jordania, Hong Kong, China, Yunani, dan Belanda menyatakan bahwa remaja yang berada pada jenjang pendidikan peserta didik teridentifikasi mengalami kecanduan internet. Kajian-kajian tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan internet yang tidak tepat oleh peserta didik dapat menyebabkan kecanduan internet.

Namun dalam penelitian ini patologi digital yang dimaksudkan kecanduan *Game online* menjadi tren baru yang banyak diminati karena seseorang tidak lagi bermain sendirian (*single*), tetapi memungkinkan bermain bersama puluhan orang sekaligus dari berbagai lokasi (*multiplayer*). Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang mengandalkan akses internet, *game online* juga mengalami perkembangan yang begitu pesat (Elia, 2009; Hakim & Raj, 2017; Kamsy, Lekatompessy, & Pattiruhu, 2021; Syahrani, 2015). *Game online* adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* sangat berbeda dari game lain di mana pemain tidak hanya dapat bermain dengan orang-orang di sekitarnya, tetapi juga dengan beberapa pemain lain di lokasi yang berbeda, bahkan di belahan dunia lain.

Peserta didik dianggap lebih sering dan rentan terhadap penggunaan permainan *game online* daripada orang dewasa. Adiksi *game online* dapat ditandai oleh sejauh mana pemain *game* bermain *game* secara berlebihan yang dapat berpengaruh negatif bagi pemain *game* tersebut. Adiksi *game online* dapat dilihat dari penggunaan waktu selama (rata-rata) 20-25 jam dalam seminggu. Adiksi game online dapat menyebabkan distorsi waktu, kurang perhatian, hiperaktif, tindakan kekerasan, emosi negatif, dan perilaku agresif. Kekerasan pada video game online mungkin memiliki efek lebih kuat menimbulkan agresi terhadap remaja karena game online adalah permainan yang sangat menarik dan interaktif, game online memiliki permainan yang beberapa di antaranya berpola perilaku kekerasan, remaja akan berperilaku kekerasan berulang karena mereka sedang bermain dalam media *game*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak yang bermain video *game* aksi dengan unsur kekerasan mengalami peningkatan emosi sehingga berperilaku lebih agresif. Di samping itu juga rentan mengalami stress.

Hakikat manusia menurut Islam adalah wujud yang diciptakan, dengan penciptaan manusia ini, manusia telah diberi oleh penciptanya (Allah) potensi-potensi untuk hidup yang dalam hal ini berbubungan dengan konsep fitrah manusia. Selain Pendidikan Agama Islam penting untuk membentuk manusia yang *good and*

smart. Dalam Islam mengupayakan agar manusia memiliki karakter yang baik (*good character*)(Bayu & Rahmadina, 2020; Rahmat Rifai Lubis, 2020; Yusuf, 2014). Dengan bahasa sederhana adalah merubah manusia menjadi lebih baik dalam pengetahuan, sikap dan keterampilan. Namun, pada prakteknya lebih ditekankan pada aspek prestasi akademik (*academic achievement*), sehingga mengabaikan pembentukan karakter siswa. Dalam Agama Islam, bidang moral menempati posisi yang penting sekali. Akhlak merupakan pokok esensi ajaran Islam, disamping aqidah dan syariah, sehingga dengan akhlak akan terbina mental dan jiwa manusia untuk memiliki hakekat kemanusiaan yang tinggi(Yunus, 2021a).

Kecanduan yang terjadi para peserta didik menggunakan internet dengan waktu yang cukup lama dan juga karena adanya rasa keinginan dari dalam diri untuk menggunakan internet tersebut tanpa adanya suatu paksaan dari orang lain. Adapun keinginan para peserta didik untuk menggunakan internet pada dasarnya hanya ingin mengetahui tentang apa saja yang ada dalam situs internet tersebut, tetapi apabila seorang peserta didik sudah semakin sering bermain internet hampir setiap hari selama berjam-jam maka ia dapat dikatakan sebagai seorang yang telah kecanduan internet karena ia tidak dapat mengontrol diri dan tidak dapat mengurangi aktivitas penggunaan internet tersebut .

Oleh karena itu maka dampak buruk yang timbul akibat penggunaan internet muncul peserta didik di UPT SD Negeri 177 Tokke Kecamatan Malangke, seperti (1) Sering peserta didik menonton film porno. (2) Tidak disiplin dalam mengumpulkan/menyetor tugas. Bahkan masih banyak peserta didik pada saat belajar luring/daring tidak memperhatikan pelajaran yang diberikan guru. (3) Bahkan kadang-kadang mereka mengirim gambar-gambar tidak senonoh kedalam grup, misalnya lewat aplikasi WA. (3) Kecanduan game online yang bisa diakses.

Maka dari itu, perlu orang tua dan guru khusus guru pendidikan Agama Islam dalam melakukan terhadap peradaban lewat anak yang akan menentukan masa depan. Guru PAI dan orang tua wajib melindungi anak-anaknya dari berbagai pengaruh negatif lingkungan, termasuk media digital. Oleh karena, perlu pengembangan digital lebih menekankan pada pentingnya mengoptimalkan pemanfaatan konten positif dan menyaring konten negatif. Dalam hal ini, guru PAI merupakan benteng utama dalam membendung pengaruh negatif bagi anak. Maka penulis ingin mengkaji secara kritis dan analisis melalui penelitian berjudul Penanggulangan Patologi Digital melalui pendidikan agama Islam di UPT SD Negeri 177 Tokke Kecamatan Malangke.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengangkat fakta, keadaan, variabel, dan fenomena-fenomena yang terjadi. Jika melihat judul penelitian ini, maka metode penelitian ini bisa diperkhusus menjadi penelitian deskriptif kualitatif, yakni prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan pendekatan pedagogik dan pendekatan teologis normatif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah peneliti melakukan di UPT SD Negeri 177 Tokke Kecamatan Malangke, maka kemudian didapatkan hasil yang bisa memberikan informasi mengenai penggunaan game *online* yang mereka gemari antara lain: *Free fire*, *Mobile Legend* dan *PUBG* pada emosi peserta didik Kelas 5 SD Negeri 177 Tokke. Bahkan mereka punya jargon: Tidak tidur tanpa *BOYA*. Dimana dalam hal ini, hasil data observasi, wawancara, dan catatan lapangan UPT SD Negeri 177 Tokke Kecamatan Malangke menunjukkan hasil yang sangat berpengaruh dalam emosi peserta didik, hal ini akan peneliti jabarkan secara detail dibawah ini. Dampak *game online* terhadap kemampuan komunikasi verbal pada anak.

Internet sebagai media komunikasi baru telah berkembang dengan pesat bahkan menjadi semakin populer. Kehadirannya mampu menawarkan kepada pelaku komunikasi sebagai media alternatif. Dampak yang diakibatkan sungguh luar biasa karena secara mendasar mampu mengubah sikap dan perilaku bahkan norma-norma dalam kehidupan sosial manusia. Meningkatnya penggunaan internet ini mengindikasikan bahwa komunikasi bermedia komputer khususnya melalui media situs jejaring sosial telah menjadi sebuah trend baru di masyarakat khususnya remaja.

Aktivitas penggunaan internet yang sering dilakukan yaitu membuka game *online* dan mengirim atau menerima email. Tidak jarang pula remaja melakukan aktivitas komunikasi dengan menulis di dinding melalui Fb dengan teman-teman para pemain game online. Fenomena ini mengindikasikan bahwa hubungan sosial yang dibangun pada dunia maya turut mewarnai hubungan interpersonal peserta didik di dunia nyata. Secara positif, fenomena yang muncul menandakan bahwa komunikasi bermedia game dapat membantu meningkatkan hubungan sosial penggunaannya baik itu di dunia maya ataupun di dunia nyata. Secara negatif fenomena yang muncul menandakan bahwa komunikasi bermedia game online mengurangi tingkat keintiman hubungan sosial di dunia nyata.

Teknologi akan berdampak pula pada perkembangan anak. Dengan canggihnya fitur-fitur yang tersedia di HP seperti: permainan (*games*) akan mengganggu peserta didik dalam menerima pelajaran di sekolah. Teknologi juga berpotensi mempengaruhi sikap dan perilaku peserta didik. Jika tidak ada kontrol dari guru dan orang tua, teknologi bisa digunakan untuk menyebarkan gambar-gambar yang mengandung unsur pornografi.

Teknologi dapat menciptakan lingkungan pergaulan sosial yang tidak sehat, seperti menimbulkan gap antara kelompok anak yang menggunakan teknologi dan kelompok anak yang tidak menggunakan teknologi. Ketika keluar *gadget* terbaru yang lebih canggih, banyak anak meminta kepada orang tua, padahal mereka sebenarnya belum memahami benar manfaat setiap fitur-fitur baru secara menyeluruh. peserta didik akan sulit diawasi, khususnya ketika masa-masa pubertas, disaat sudah muncul rasa ketertarikan dengan teman lawan jenis, maka teknologi menjadi sarana ampuh bagi mereka untuk komunikasi, tetapi komunikasi yang tidak baik, hal ini akan mengganggu aktifitas yang seharusnya mereka lakukan seperti shalat, makan, belajar bahkan tidur.

Agar peserta didik dapat menjalin komunikasi dengan orang lain, peserta didik semakin gaul dengan adanya berbagai macam Game online. Zaman sekarang pasti sudah banyak yang mengenal salah satu situs game online ini. Penggunaanya dari berbagai kalangan, mulai dari anak-anak, remaja, orang dewasa dan orang tua. Berbagai-bagai tingkatan sosial, pekerjaan, dan pendidikan juga menghiasi game online pada saat ini. Berbagai-bagai alasan seorang peserta didik membuat sebuah akun di game online. Peserta didik yang membawa HP ke sekolah cenderung kurang berkonsentrasi dalam pelajaran. Mereka cenderung melamun saat pelajaran berlangsung. Ketika dipanggil, atau ditanya tidak langsung menjawab. Hal tersebut dimungkinkan karena efek dari seringnya bermain *games* pada peserta didik. karakter antara peserta didik yang menggunakan HP dan tidak menggunakan teknologi di UPT SD Negeri 177 Tokke Kecamatan Malangke yang tidak memiliki teknologi dalam kategori baik atau lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang memiliki teknologi dalam kategori cukup.

Dikemukakan oleh guru dari UPT SD Negeri 177 Tokke Kecamatan Malangke bahwa:

“Memang anak yang membawa HP dan yang tidak membawa teknologi terlihat berbeda. Mereka yang membawa HP selalu sibuk dengan gamenya apalagi sama sekatang masa pademik, sehingga ketika dipanggil oleh guru mereka tidak memperhatikan. Ketika diberikan tugas, mereka tidak langsung mengerjakan. Ketika diberi pertanyaan tidak memperhatikan, sehingga guru harus mengulang pertanyaan pada peserta didik (Kadri, 2022)

Tatakrama dan tata tertib kehidupan sosial sekolah harus disandarkan pada tata nilai dasar yang meliputi ketaqwaan, sopan santun pergaulan, kedisiplinan/ketertiban, kebersihan, kesehatan, kerapian, keamanan, kejujuran, tanggung jawab, kebersamaan, keadilan, dan respek. Dari tata nilai dasar ini dikembangkan rambu-rambu yang disesuaikan dengan kultur dan lingkungan sekolah, dengan implementasi yang dikontrol secara cermat.

Kenakalan yang ada di UPT SD Negeri 177 Tokke Kecamatan Malangke memang beragam dari kenakalan berat dan kenakalan ringan di sebabkan oleh pengaruh HP. Hampir 90% peserta didik UPT SD Negeri 177 Tokke Kecamatan Malangke mempunyai HP Android. Kenakalan berat diprioritaskan pada peserta didik yang melakukan pelanggaran seperti berkelahi, mencuri, minum minuman keras disekolahan dan kenakalan-kenakalan ringan yang sering dilakukan oleh peserta didik akan menjadi kenakalan berat dengan sanksi yang sudah ada. Kenakalan ringan yaitu kenakalan yang dilakukan oleh peserta didik seperti membuat gaduh didalam kelas, mengganggu teman belajar, terlambat dan lain sebagainya.

Hasil observasi akan dideskripsikan secara keseluruhan melalui data-data yang didapatkan melalui penelitian di UPT SD Negeri 177 Tokke Kecamatan Malangke. Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan game *online free fire Mobile Legend* dan *PUBG* sangatlah berpengaruh pada emosi peserta didik di UPT SD Negeri 177 Tokke Kecamatan Malangke ini. Hal ini diketahui dari keseluruhan informan peserta didik yang bermain game online *free fire* menyebutkan bahwa terdapat perubahan emosi yang mereka rasakan setelah memainkan game tersebut, emosi tak terkendali yang dirasakan tiap-tiap informan peserta didik tersebut pun berbeda antar individu, ungkapan emosi yang dimaksudkan oleh peneliti antara lain diantaranya, membanting *gadget*, memukul, menendang, berkata kasar dan lain sebagainya. Dari semua bentuk ungkapan emosi tersebut, semua informan mengaku pernah melakukannya, di usia yang bisa dibilang masih cukup kecil (anak-anak) hal tersebut peneliti rasa merupakan hal yang tidak wajar terjadi di usianya, dan mungkin akan mengganggu proses perkembangan peserta didik tersebut.

Kemudian berdasarkan hasil wawancara kepada informan yang terdiri dari 7 peserta didik kelas 8, dan juga 1 guru kelas yang telah peneliti pilih karena memiliki kriteria yang sesuai bagi penelitian ini, dalam hal ini peneliti juga akan mendeskripsikan secara menyeluruh data-data yang telah diperoleh dari penelitian di UPT SD Negeri 177 Tokke Kecamatan Malangke ini. Hasil wawancara dengan 4 informan peserta didik adalah, ketujuh informan mengakui bahwa terdapatnya perubahan emosi setelah mereka memainkan game *online free fire*, *Mobile Legend* dan *PUBG*.

Ungkapan kekesalan/emosi berupa tindakan memukul teman bermainnya ketika emosi dilakukan oleh beberapa informan seperti AR IL, SB dan AP, hal lainnya yaitu membanting gadget ketika mereka kalah dari permainannya, hal ini dilakukan oleh informan AR IL, SB dan AP. Hal lain yaitu berkata kasar, yang mereka akui perkataan-perkataan kasar tersebut kebanyakan mereka dapati dalam bermain game *online free fire*, hal ini juga dilakukan oleh informan AR, dan AP. Jika dilihat dari data hasil wawancara tersebut, terdapat satu informan yang mengungkapkan perasaan emosinya dengan menggunakan keseluruhan cara meluapkan emosi, yaitu informan AR dengan kebiasaan bermain *game online* setiap harinya berkisar 4 jam sehari.

Hal ini tentu tidak akan berdampak baik jika tetap dibiarkan peserta didik memiliki sifat yang demikian, mereka tidak meminta maaf ketika ia berbuat salah menjadi salah satu sifat buruk yang akan menjadikan anak tumbuh memiliki rasa egois dan selalu merasa benar. Jika dilihat dari ungkapan emosi yang kebanyakan digunakan masing-masing peserta didik tersebut, hal itu merupakan efek negatif yang ditimbulkan dari penggunaan game *online* yang berlebih, dikatakan berlebih karena seluruh informan mengaku memainkan game tersebut setiap hari walau dengan durasi bermain yang berbeda-beda perharinya. Peserta didik yang berlebihan dalam bermain game cenderung memiliki rasa emosi yang sulit terkontrol, anak mengaku akan marah, sedih, dan kesal apabila orangtua tiba-tiba memberhentikan aktivitas bermain game onlinenya. Ini sesuai dengan pernyataan yang dikatakan oleh salah satu informan kita ketika ditanya mengenai perasaannya ketika orangtua memberhentikan aktivitasnya bermain game. Sulitnya mereka untuk tidak memainkan game tersebut untuk beberapa saat saja, dan saat peneliti memberikan arahan terkait apa yang akan dilakukan selama penelitian pun, tampak beberapa dari mereka tidak memperhatikan peneliti melainkan menatap layar handphonenya untuk bermain *game online free fire Mobile Legend* dan *PUBG*.

Game *online* banyak memberikan dampak negatif bagi para peserta didik. Dengan adanya media sosial, perhatian peserta didik untuk belajar semakin berkurang. Waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar tergantikan untuk bermain media sosial. Setiap harinya kebanyakan para peserta didik mengisi waktunya untuk selalu online. Apalagi kini kebanyakan handphone sudah dilengkapi layanan koneksi internet yang memudahkan penggunaannya untuk *online* dimana dan kapan pun.

Dampak negatif game online semakin hari semakin terasa, meskipun para *gamers* banyak yang tidak menyadari akan pengaruh negatif game online ini. Mungkin karena sudah kecanduan dengan yang namanya media sosial. Tapi justru inilah yang berbahaya, yang tidak disadari. Para remaja dan peserta didik serta anak-anak, harus tahu apa saja dampak negatif dari media sosial. Karena pengguna game online didominasi oleh para usia 14-24 tahun sebanyak 61,1%. Berikut adalah beberapa dampak media sosial:

- a. Tidak peduli dengan sekitarnya. Orang yang sudah kecanduan game online terlalu asyik dengan dunianya sendiri (dunia yang diciptakannya). Sehingga tidak peduli dengan orang lain dan lingkungan di sekitarnya. Seseorang yang telah kecanduan game online sering mengalami hal ini.
- b. Kurangnya sosialisasi dengan lingkungan. Ini dampak dari terlalu sering dan terlalu lama bermain media sosial. Ini cukup mengkhawatirkan bagi perkembangan kehidupan sosial peserta didik. Mereka yang seharusnya belajar sosialisai dengan lingkungan justru lebih banyak menghabiskan waktu lebih banyak di dunia maya bersama teman-teman media sosialnya yang rata-rata membahas sesuatu yang tidak penting. Akibatnya kemampuan verbal si anak menurun.
- c. Menghamburkan uang. Akses internet untuk membuka game online jelas berpengaruh terhadap kondisi keuangan (terlebih kalau akses dari warnet). Dan biaya internet di Indonesia yang cenderung masih mahal bila dibanding negara-negara lain (mereka sudah banyak yang gratis). Ini sudah bisa dikategorikan sebagai pemborosan, karena tidak produktif. Lain soal jika mereka menggunakannya untuk kepentingan bisnis.
- d. Mengganggu kesehatan. Terlalu banyak duduk di depan monitor tanpa melakukan kegiatan apa pun, tidak pernah olah raga sangat beresiko bagi kesehatan. Penyakit akan mudah datang. Telat makan dan tidur tidak teratur. Obesitas (kegemukan), penyakit lambung (pencernaan), dan penyakit mata adalah gangguan kesehatan yang paling mungkin terjadi.
- e. Berkurangnya waktu belajar. Ini sudah jelas, terlalu lama bermain game *online* akan mengurangi jatah waktu belajar si anak sebagai peserta didik. Bahkan ada beberapa yang masih asyik bermain game online saat di sekolah.
- f. Kurangnya perhatian untuk keluarga. Keluarga di rumah adalah nomor satu. Slogan tersebut tidak lagi berlaku bagi para games. Buat mereka teman-teman di game online adalah nomor satu. Tidak jarang perhatian mereka terhadap keluarga menjadi berkurang. Beberapa games memberikan data-data mengenai dirinya dengan sangat detail. Biasanya ini untuk orang yang baru kenal internet hanya sebatas game *online* saja. Mereka tidak tahu risikonya menyebarkan data pribadi di internet. Sebagaimana diketahui bahwa data di internet mudah sekali bocor, apalagi game *online* yang gampang sekali dibajak (hack)

- g. Rawan terjadinya perselisihan. Tidak adanya kontrol dari pengelola game online terhadap para anggotanya dan ketidak dewasa pengguna game online itu sendiri membuat gesekan antar pengguna game online sering sekali terjadi
- h. Sering terjadi penipuan. Game *online* juga rawan terhadap penipuan. Apalagi bagi anak-anak yang kurang mengerti tentang seluk beluk dunia internet. Bagi si penipu sendiri, kondisi dunia maya yang serba anonim jelas sangat menguntungkan.

Keterarikan peserta didik yang berlebihan terhadap game online yang berakibat kepada kecanduan atau adiksi akan berdampak pada masalah mental emosional. Permainan game online yang marak di kalangan peserta didik seperti *counter strike*, *call of duty*, *point blank*, *quake*, *blood*, *golden eye 007*, *unreal tournament* dan *system shock*. Kemudahan mengakses game online dengan fasilitas menarik yang ditawarkannya serta pengaruh dari teman akan membuat remaja semakin tertarik bermain *game online* (Novrialdy, 2019; Williams, 2006).

Peserta didik yang sering memainkan suatu *game online*, akan menyebabkan ia menjadi ketagihan atau kecanduan. Remaja yang memperlihatkan gejala kecanduan video game yang mengarah pada perilaku patologis diantaranya adalah masalah mental emosional. Adiksi *game online* dapat menyebabkan distorsi waktu, kurang perhatian, hiperaktif, tindakan kekerasan, emosi negatif, dan perilaku agresif. Ketagihan memainkan *game online* juga akan berdampak buruk, terutama dari psikis, segi akademik dan sosialnya. Secara psikis, pikiran jadi terus menerus memikirkan game yang sedang dimainkan sehingga peserta didik menjadi sulit berkonsentrasi terhadap pelajaran dan sering bolos. Selain itu, *game online* dapat membuat pecandunya jadi cuek, acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di lingkungan sekitar seperti pada keluarga, teman dan orang-orang terdekat.

Kecanduan internet game online dapat mempengaruhi aspek sosial dalam menjalani kehidupan sehari-hari mulai dari kualitas berinteraksi dengan orang-orang terdekat, pencitraan diri hingga perubahan perilaku individunya. Karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya menyebabkan peserta didik kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata. Hal ini terjadi dikarenakan peserta didik hanya terbiasa berinteraksi satu arah dengan komputer membuat perilaku peserta didik jadi tertutup, sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata.

Kecanduan *game online* dapat menyebabkan perubahan pola pikir dan perilaku pada individu tersebut. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Santra, yang mengatakan bahwa dalam perkembangannya peserta didik-siswi khususnya remaja antara usia 11 sampai 15 tahun dalam perkembangannya mengalami perubahan mengenai pola pemikirannya. Dalam usia ini remaja dapat melakukan pemikiran operasional formal yang lebih abstrak, idealis, dan logis daripada pemikiran operasional konkret. Peserta didik terdorong untuk memahami dunianya karena tindakan yang dilakukannya dan penyesuaian diri biologis (Yunus, 2021b). Secara lebih nyata mereka mengaitkan suatu gagasan dengan gagasan lain. Mereka bukan hanya mengorganisasikan pengamatan dan pengalaman akan tetapi juga menyesuaikan cara berfikir mereka untuk menyertakan gagasan baru karena informasi tambahan membuat pemahaman lebih mendalam. Pada transisi sosial ini remaja mengalami perubahan dalam hubungan individu dengan manusia lain yaitu dalam emosi, dalam kepribadian, dan dalam peran dari konteks sosial dalam perkembangan, seperti membantah orang tua, serangan agresif terhadap teman sebaya, perkembangan sikap asertif, kebahagiaan remaja dalam peristiwa tertentu serta peran gender dalam masyarakat merefleksikan peran proses sosial emosional dalam perkembangannya yang mempengaruhi kecerdasan emosi pada remaja tersebut.

Selain itu, proses pembentukan karakter dan kepribadian remaja pun dipengaruhi oleh jenis informasi yang diterima dalam bawah sadarnya. Jika remaja mendapatkan informasi positif, maka informasi positif tersebut akan tersimpan dalam memori permanennya. Jadi, semakin adiksi seorang remaja bermain game online maka tingkat masalah mental emosional akan cenderung tinggi. Adiksi game online pada masa remaja, dapat secara serius mengganggu atau merusak perkembangan normal. Oleh karena itu, kecanduan game bukan lagi masalah individu, keluarga, atau sekolah, namun merupakan masalah sosial yang serius yang harus ditangani secara kolaboratif. Salah satu penanganan terhadap adiksi *game online* yang berdampak pada masalah mental emosional yaitu dengan pemberian layanan responsif.

Layanan responsif merupakan layanan bantuan bagi para peserta didik yang memiliki kebutuhan atau masalah yang memerlukan bantuan pertolongan dengan segera, layanan responsif bersifat kuratif. Strategi yang digunakan dalam layanan responsif yaitu konseling individual, konseling kelompok, dan konsultasi. Terkait permasalahan dampak adiksi *game online* terhadap tingkat agresivitas remaja dapat menggunakan layanan responsif dengan menggunakan strategi konseling individual dan konseling kelompok. Dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Konseling individual dengan menggunakan teknik rasional emotif terapi

Konseling adalah suatu proses yang terjadi dalam hubungan seseorang dengan seseorang yaitu individu yang mengalami masalah yang tak dapat diatasinya, dengan seorang petugas profesional yang

telah memperoleh latihan dan pengalaman untuk membantu agar klien memecahkan kesulitannya. Penggunaan teknik terapi rasional emotif pada remaja yang mengalami adiksi game online dengan disebabkan remaja yang mengalami adiksi sering kali berfikir ia tidak bisa hidup, merasa kesepian dan merasa tidak tenang tanpa bermain game online. Hal ini tentu saja tidak rasional, irrasional believe itulah yang membuat klien bermasalah. Individu pada dasarnya makhluk yang rasional dan karena sumber ketidakbahagiaannya adalah irasionalitas, maka individu bisa mencapai kebahagiaan dengan belajar berfikir rasional (Yunus, Nurseha, 2020).

Pada proses praktek terapi rasional emotif hal yang perlu dilakukan konselor yaitu: (a) mengajak klien untuk berfikir tentang beberapa gagasan dasar yang irasional yang telah memotivasi banyak gangguan tingkah laku, (b) menantang klien untuk menguji gagasan itu, (c) menunjukkan kepada klien ketidaklogisan pemikirannya, (d) menggunakan suatu analisis logika untuk meminimalkan keyakinan-keyakinan irasional klien, (e) menunjukkan bahwa keyakinan-keyakinan itu tidak ada gunanya dan bagaimana keyakinan-keyakinan akan mengakibatkan gangguan-gangguan emosional dan tingkah laku di masa depan, (f) menggunakan absurditas dan humor untuk menghadapi irasionalitas pikiran klien, (g) menerangkan bagaimana gagasan-gagasan yang irasional bisa diganti dengan gagasan-gagasan rasional yang memiliki landasan empiris, dan (h) mengajak klien bagaimana menerapkan pendekatan ilmiah pada cara berfikir sehingga klien bisa mengamati dan meminimalkan gagasan-gagasan yang irasional dan kesimpulan-kesimpulan yang tidak logis sekarang maupun pada masa yang akan datang yang telah mengekalkan cara-cara merasa dan berperilaku yang merusak diri.

2. Konseling PAI kelompok dengan pendekatan *Cognitif Behavior Teraphy* (CBT)

Konseling kelompok adalah suatu proses antar pribadi yang dinamis yang berpusat pada pemikiran dan perilaku yang disadari. Proses itu mengandung ciri-ciri terapeutik seperti pengungkapan pikiran dan perasaan secara leluasa, orientasi pada kenyataan, pembukaan diri mengenai perasaan-perasaan mendalam yang dialami, saling percaya, perhatian, pengertian, dan saling mendukung satu sama lain. Kemudian, Konseling kelompok merupakan upaya remedial saat membahas isu-isu seputar hal-hal yang mengganggu atau menghambat proses belajar dan perkembangan kelompok peserta didik tertentu.

Konseling CBT atau *Cognitive Behavior Teraphy* dapat dilakukan secara individual dengan konselor maupun format kelompok bersama individu lain yang memiliki masalah serupa. CBT dilaksanakan dalam format kelompok berupa konseling kelompok. Pendekatan konseling kelompok CBT menekankan pada upaya melatih atau mengajar individu tentang keterampilan pengolahan diri untuk mengendalikan kehidupannya dalam menangani masalah pada masa kini, dan masa datang, serta mampu berfungsi memadai tanpa terapi yang terus menerus. CBT adalah sebuah pendekatan yang menolong individu untuk merubah persepsinya, kebiasaan, pola pikir dan tingkah laku. Tujuan dari CBT yaitu mengajak konseli untuk mengidentifikasi dan menantang setiap pola perilaku dan berpikir negatif yang dapat menyebabkan kesulitan. Individu diubah cara berpikir dan memungkinkan untuk mengubah perilaku di masa depan. Proses pelaksanaan dilakukan sistematis, terstruktur, dan dirancang untuk meringankan gejala yang ada pada individu agar lebih efektif menyelesaikan permasalahan yang dialaminya.

Konselor dalam pendekatan CBT bekerja dalam “*here and now*”, konselor berfokus pada masalah yang terjadi sekarang dan menerapkan strategi pengentasan masalah dengan klien atau konseling. Fokus utama pendekatan ini menurut adalah pencegahan kembalinya perilaku (relapse prevention). Penyesuaian terhadap perilaku abnormal akan berkurang, akan bisa dikontrol lebih dini yang membuat individu menjadi lebih nyaman dan kembali ke aktifitas normalnya dengan baik.

KESIMPULAN

Patologi digital yang berkembang di UPT SD Negeri 177 Tokke Kecamatan Malangke adalah patologi *game online* setiap harinya berkisar 4 jam sehari digunakan peserta didik. Peserta didik yang berlebihan dalam bermain *game* cenderung memiliki rasa emosi yang sulit terkontrol, anak mengaku cepat marah, sedih, dan kesal apabila orangtua tiba-tiba memberhentikan aktivitas bermain game onlinenya. Tidak ada pengaruh positif dalam bermain *game online* melainkan hanya berdampak buruk atau memiliki dampak negatif terhadap peserta didik yang kecanduan bermain *game online*. *Game online* dapat mempengaruhi prestasi belajar peserta didik. Bagi peserta didik yang bermain *game online* secara berlebihan akan susah konsentrasi dalam pelajaran di sekolah. Hal ini disebabkan karena pikirannya selalu ingin bermain *game* dan penasaran dengan *game* tersebut. Dampak negatif dari *game online* mengakibatkan peserta didik lebih aktif memikirkan bagaimana cara untuk maju ke tahap berikutnya atau bagaimana caranya untuk mengalahkan lawan bermainnya tanpa peduli tentang pelajaran di sekolahnya. Diharapkan kepada orang tua agar lebih memperhatikan anaknya ketika anak menghabiskan waktu belajarnya untuk bermain *game online* yang kurang bermanfaat untuk prestasi akademiknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Latief, N. S., & Retnowati, E. (2018). Kesepian Dan Harga Diri Sebagai Prediksi Dari Kecanduan Internet Pada Remaja. *Jurnal Ecopsy*, 5(3). <https://doi.org/10.20527/ecopsy.v5i3.5593>
- Aji, R. (2016). DIGITALISASI, ERA TANTANGAN MEDIA (Analisis Kritis Kesiapan Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Menyongsong Era Digital). *Islamic Communication Journal*, 1(1), 43–54. <https://doi.org/10.21580/icj.2016.1.1.1245>
- Bayu, Y., & Rahmadina, A. (2020). Peran Orang Tua dalam Menanamkan Nilai Karakter Kearifan Lokal Pada Masyarakat Pesisir, 14(2), 145–149.
- Dewi, N., & Trikusumaadi, S. K. (2017). Bahaya Kecanduan Internet dan Kecemasan Komunikasi terhadap Karakter Kerja Sama pada Mahasiswa. *Jurnal Psikologi*, 43(3), 220. <https://doi.org/10.22146/jpsi.16829>
- Elia, H. (2009). Kecanduan Berinternet dan Prinsip-Prinsip untuk Menolong Pecandu Internet. *Veritas: Jurnal Teologi Dan Pelayanan*, 10(2), 285–299. <https://doi.org/10.36421/veritas.v10i2.214>
- Febriandari, D., Nauli, F. A., & Rahmalia, S. (2016). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online terhadap Identitas Diri Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 4(1), 50–56.
- Ferry, F., Elvinawanty, R., & Manurung, Y. S. (2019). Kecanduan Internet Ditinjau dari Kecerdasan Emosional Remaja di Warung Internet Kelurahan Sekip Medan. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 2(1), 47–54. <https://doi.org/10.34007/jehss.v2i1.56>
- Hakim, S. N., & Raj, A. A. (2017). Dampak kecanduan internet (internet addiction) pada remaja. *Jurnal UNISSULA*, 978-602-22(2), 280–284.
- Hidayat, M. A. N., Susiyanto, & Sarjuni. (2020). Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Menghadapi Dampak Negatif Internet bagi Peserta Didik di SMP Plus Latansa Demak Tahun Ajaran 2019/2020. *Konferensi Ilmiah Mahasiswa Unissula (Kimu) 4*, 480–489. Retrieved from <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/kimuhum/article/view/12117>
- Julyanti, M., & Aisyah, S. (2015). Hubungan antara kecanduan internet dengan warnet di kecamatan medan kota. *Jurnal Diversita*, Vol. 1(No. 2), 17–27.
- Kamsy, A., Lekatompessy, H. R., & Pattiruhu, H. (2021). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Siswa SMK PGRI Kabupaten Kepulauan Aru. *Institutio: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 7(1), 56–64.
- Mansir et al., F. (2020). Penggunaan Literasi Digital dalam Pembelajaran Agama Islam Pada Asrama Mahasiswa Panrannuangku Takalar Yogyakarta. *Prosiding.Umy.Ac.Id*, 448–458.
- Muna, R. F., & Astuti, T. P. (2014). Hubungan antara Kontrol Diri dengan Kecenderungan Kecanduan Media Sosial pada Remaja Akhir. *Empati: Jurnal Karya Ilmiah S1 Undip*, 3(4), 481–491. Retrieved from https://www.academia.edu/37749638/Hubungan_Antara_Kontrol_Diri_Dengan_Kecenderungan_Kecanduan_Media_Sosial_Pada_Remaja_Akhir
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Rahmat Rifai Lubis, dkk. (2020). Pembelajaran Al-Qur'an Era Covid-19: Tinjauan Metode dan Tujuannya pada Masyarakat di Kutacane Aceh Tenggara. *Kutta: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 4(2), 1–9. <https://doi.org/10.30736/ktb.v4i2.275>
- Saputra, A. (2015). Potret Lokalisasi Gang Dolly dalam Perspektif Patologi Sosial Oleh : Akmal Saputra, MA (Dosen Tetap Prodi Sosiologi FISIP-UTU). *Community*, 1(1), 57–71.
- Sari, A. P., Ilyas, A., & Ifdil, I. (2017). Tingkat Kecanduan Internet pada Remaja Awal. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 3(2), 110–117. <https://doi.org/10.29210/02018190>
- Setiawan, G., Dwikurnaningsih, Y., & Setyorini. (2019). Hubungan Kontrol Diri Dengan Kecanduan Internet Pada Siswa Kelas IX SMP Kristen 2 salatiga. *Genta Mulia*, 10(1), 52–62.
- Syahrar, R. (2015). Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 1(1), 84. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v1i1.1537>
- Thompson, W. G. (2002). The effects of character education on student behavior. *Digital Commons at East Tennessee State University*, 12, 1–96. Retrieved from <http://dc.etsu.edu/etd> Recommended
- Tuanani, I., & Syarifudin, S. (2017). Teknologi Dakwah Pencegahan Patologi Sosial Di Blok Marsela Kab. MTB Provinsi Maluku. *Pusaka*, 5(2), 165–182. <https://doi.org/10.31969/pusaka.v5i2.178>
- Williams, D. (2006). Groups and goblins: The social and civic impact of an online game. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 50(4), 651–670. https://doi.org/10.1207/s15506878jobem5004_5
- Yanti, M., & Yusnaini, Y. (2018). the Narration of Digital Literacy Movement in Indonesia. *Informasi*, 48(2), 243–255. <https://doi.org/10.21831/informasi.v48i2.21148>

- Yunus, Nurseha, M. (2020). Culture of Siri' in Learning Akidah Akhlak in MAN Suli Luwu District Budaya Siri' dalam. *JIEBAR : Journal of Islamic Education: Basic and Applied Research*, 01, 107–120.
- Yunus. (2021a). Building Religious Tolerance Through Character Education Based on Local Wisdom of Bugis Culture. *Hikmatuna: Journal for Integrative Islamic Studies*, 7(1), 91–102.
- Yunus. (2021b). Nilai-Nilai Pendidikan Islam Dalam Model Pembelajaran Budaya Islamic. *Al-Hasanah : Islamic Religious Education Journal*, 6(2), 170–190.
- Yusuf, M. (2014). Pendidikan Karakter Berbasis Qurani Dan Kearifan Lokal. *Karsa*, 22(1), 54–66.