

## Disrupsi Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Studi tentang Penggunaan *Game Online* pada Praktik Sholat Fardhu Siswa

Muhammad Hamdani<sup>1</sup>, Wiranda Bayu Aditama<sup>2</sup>, Ahmad Taufik Hidayat<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Pendidikan Agama Islam, Institut Agama Islam Qamarul Huda, Mataram, Indonesia

<sup>2</sup> Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Agama Islam Qamarul Huda, Mataram, Indonesia

<sup>3</sup> Pendidikan Agama Islam, Institut Agama Islam Qamarul Huda, Mataram, Indonesia

Email Korespondensi: [bayuaditamalttk@gmail.com](mailto:bayuaditamalttk@gmail.com)

Dikirim: 24 April 2026	Revisi: 27 April 2026	Diterima: 28 April 2026
Korespondensi Phone: +6285337776262		

**Abstract:** The development of digital technology has increased the intensity of online game use among elementary school-age children. One of the popular games is *Free Fire*, a battle royale genre game released by Garena on September 30, 2017. This study aims to analyze the impact of the *Free Fire* online game on the learning of obligatory prayer materials for SDN 1 Murbaya students for the 2023/2024 school year and its implications for student learning outcomes. The research uses a descriptive qualitative approach with a case study design. The research subjects are students in grades II, III, IV, and V. Data collection techniques are carried out through observation, interviews, and documentation. Data analysis is carried out through data reduction, data presentation, and conclusion drawing with validity tests through triangulation. The results of the study showed that *Free Fire* games had a positive impact in the form of reducing stress and increasing concentration in the short term. However, the negative impact was more dominant, including a decrease in interest in learning, physical health disorders, psychological disorders in the form of addiction, reduced worship practices, and a decrease in learning outcomes of obligatory prayer materials. Students who experience addiction tend to get below average scores. This study emphasizes the need for parental and school supervision in controlling the use of online games in elementary school-age children.

**Keywords:** online games, free fire, pie learning, obligatory prayer, elementary school

**Abstrak:** Perkembangan teknologi digital telah meningkatkan intensitas penggunaan game online di kalangan anak usia sekolah dasar. Salah satu game yang populer adalah *Free Fire*, sebuah game bergenre battle royale yang dirilis oleh Garena pada 30 September 2017. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak game online *Free Fire* terhadap pembelajaran materi sholat fardhu siswa SDN 1 Murbaya Tahun Ajaran 2023/2024 serta implikasinya terhadap hasil belajar siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus. Subjek penelitian adalah siswa kelas II, III, IV, dan V. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dengan uji keabsahan melalui triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game *Free Fire* memiliki dampak positif berupa pengurangan stres dan peningkatan konsentrasi dalam jangka pendek. Namun, dampak negatifnya lebih dominan, meliputi penurunan minat belajar, gangguan kesehatan fisik, gangguan psikologis berupa kecanduan, berkurangnya praktik ibadah, serta penurunan hasil belajar materi sholat fardhu. Siswa yang mengalami kecanduan cenderung memperoleh nilai di bawah rata-rata. Penelitian ini menegaskan perlunya pengawasan orang tua dan sekolah dalam pengendalian penggunaan game online pada anak usia sekolah dasar.

**Kata Kunci:** game online, free fire, pembelajaran pai, sholat fardhu, sekolah dasar

## **Pendahuluan**

Perkembangan teknologi digital di era globalisasi telah membawa transformasi besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan dan pola aktivitas anak-anak. Kemajuan teknologi memungkinkan anak-anak mengakses berbagai bentuk hiburan secara instan melalui perangkat digital seperti smartphone dan komputer. Kondisi ini menjadikan anak sebagai generasi yang sangat akrab dengan teknologi sejak usia dini. Akibatnya, terjadi pergeseran pola aktivitas dari permainan tradisional menuju aktivitas digital yang lebih kompleks dan interaktif.

Salah satu bentuk aktivitas digital yang mengalami perkembangan pesat adalah game online. Game online merupakan permainan berbasis jaringan internet yang dapat dimainkan melalui berbagai perangkat digital dan memungkinkan interaksi antar pemain secara real-time (Kurniawan dkk., 2019). Keberadaan game online tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga telah menjadi bagian dari gaya hidup anak-anak. Intensitas penggunaan yang tinggi menjadikan game online berpotensi memengaruhi perilaku dan kebiasaan sehari-hari siswa.

Indonesia menjadi salah satu negara dengan pertumbuhan pengguna game online yang sangat signifikan. Jumlah pemain aktif yang mencapai jutaan orang menunjukkan bahwa game online telah mengakar dalam kehidupan masyarakat, termasuk pada usia sekolah dasar (Hilal dkk., 2024; Robbani dkk., 2022). Fenomena ini menunjukkan bahwa anak-anak tidak hanya menjadi pengguna pasif, tetapi juga menjadi bagian dari ekosistem digital yang terus berkembang. Hal ini tentu membawa implikasi terhadap perkembangan kognitif, sosial, dan perilaku mereka.

Di antara berbagai jenis game online, Free Fire menjadi salah satu permainan yang paling populer di kalangan siswa sekolah dasar. Game ini merupakan permainan bergenre battle royale yang menuntut pemain untuk bertahan hidup melalui strategi, kecepatan, dan ketepatan dalam mengambil keputusan (Harap & Ramadan, 2021). Desain permainan yang menarik, sistem kompetisi, serta reward yang diberikan membuat pemain terdorong untuk terus bermain. Kondisi ini berpotensi memunculkan perilaku adiktif, terutama pada anak-anak yang belum memiliki kontrol diri yang matang.

Tingginya intensitas bermain game online memunculkan berbagai dampak dalam dunia pendidikan. Siswa yang terlalu sering bermain game cenderung mengalami penurunan konsentrasi dalam belajar. Aktivitas akademik yang seharusnya menjadi prioritas sering kali tergeser oleh keinginan untuk bermain. Hal ini menunjukkan adanya disrupsi dalam proses belajar siswa akibat dominasi aktivitas digital yang tidak terkontrol.

Selain berdampak pada aspek akademik, penggunaan game online secara berlebihan juga berimplikasi pada aspek psikologis dan sosial siswa. Anak yang mengalami kecanduan game cenderung memiliki kontrol diri yang rendah, kurang disiplin, serta mengalami kesulitan dalam mengatur waktu. Kondisi ini menunjukkan bahwa game online tidak hanya memengaruhi perilaku belajar, tetapi juga membentuk pola kebiasaan dan karakter siswa. Dalam jangka panjang, hal ini dapat memengaruhi kualitas perkembangan individu secara menyeluruh.

Dampak yang lebih kompleks terlihat pada aspek religius siswa, khususnya dalam pelaksanaan ibadah sholat fardhu. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa kecanduan game online dapat menyebabkan penurunan aktivitas belajar dan pengabaian kewajiban keagamaan (Anhar, 2014; Izza, 2019). Bahkan, siswa yang terlalu fokus bermain game cenderung melupakan waktu sholat yang telah ditentukan. Hal ini menunjukkan adanya pergeseran nilai dan prioritas dalam kehidupan siswa.

Sholat fardhu merupakan ibadah wajib yang memiliki kedudukan fundamental dalam Islam sebagai rukun Islam kedua dan tiang agama (Rasjid, 2016; Fadh & Aziz, 2011). Pelaksanaan sholat tidak hanya bersifat ritual, tetapi juga memiliki dimensi pendidikan karakter yang sangat kuat, seperti disiplin, tanggung jawab, dan kesadaran spiritual. Oleh karena itu, pembelajaran sholat fardhu di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membentuk karakter religius siswa. Kegagalan dalam menanamkan nilai ini dapat berdampak pada lemahnya fondasi keagamaan anak.

Sekolah dasar sebagai lembaga pendidikan formal memiliki tanggung jawab dalam menanamkan nilai-nilai keagamaan melalui pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pembelajaran sholat fardhu tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik. Namun, realitas menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik pada aktivitas bermain game dibandingkan dengan kegiatan ibadah. Hal ini menjadi tantangan serius bagi pendidik dalam menginternalisasikan nilai-nilai keagamaan.

Fenomena ini menunjukkan adanya disrupsi digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, di mana teknologi yang seharusnya mendukung pembelajaran justru berpotensi menghambatnya. Dalam perspektif teori adiksi, intensitas penggunaan game online dapat menyebabkan ketergantungan yang memengaruhi perilaku individu. Sementara itu, dalam perspektif teori belajar, pengalaman bermain game dapat membentuk pola perilaku baru yang cenderung menjauh dari aktivitas belajar dan ibadah. Hal ini menunjukkan pentingnya pendekatan teoritis dalam memahami fenomena tersebut.

Meskipun berbagai penelitian telah mengkaji dampak game online terhadap prestasi belajar dan perilaku siswa, namun masih terdapat keterbatasan dalam kajian yang secara spesifik menghubungkan penggunaan game online dengan pembelajaran ibadah sholat fardhu pada siswa sekolah dasar. Sebagian besar penelitian lebih berfokus pada aspek akademik umum, tanpa menyoroti dimensi religius secara mendalam. Hal ini menunjukkan adanya celah penelitian (research gap) yang perlu diisi melalui kajian yang lebih kontekstual dan terfokus.

Selain itu, penelitian sebelumnya cenderung menggunakan pendekatan deskriptif tanpa mengaitkan temuan dengan kerangka teori yang kuat. Padahal, pemahaman terhadap fenomena ini memerlukan analisis yang lebih mendalam dengan menggunakan perspektif teoritis, seperti teori adiksi, teori belajar behavioristik dan kognitif, serta teori pendidikan Islam. Ketiadaan pendekatan teoritis ini menyebabkan hasil penelitian kurang mampu menjelaskan fenomena secara komprehensif. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang tidak hanya deskriptif, tetapi juga argumentatif dan konseptual.

Berdasarkan celah tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan (novelty) dengan mengkaji dampak game online Free Fire terhadap pembelajaran sholat fardhu melalui pendekatan teoritis yang integratif. Penelitian ini tidak hanya melihat dampak secara umum, tetapi juga menganalisis bagaimana game online memengaruhi perilaku belajar dan praktik ibadah siswa. Selain itu, penelitian ini secara spesifik dilakukan pada siswa sekolah dasar, sehingga memberikan kontribusi kontekstual dalam bidang pendidikan dasar.

Dengan demikian, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan guna memahami secara mendalam relasi antara penggunaan game online dan pembelajaran ibadah dalam konteks pendidikan Islam. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi dasar dalam merumuskan kebijakan pendidikan yang mampu menyeimbangkan antara kemajuan teknologi dan penguatan nilai-nilai keagamaan.

## **Metode**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif dan desain studi kasus untuk memahami secara mendalam fenomena penggunaan game online dalam konteks pembelajaran ibadah sholat fardhu. Pendekatan kualitatif memungkinkan eksplorasi makna, pengalaman, dan perilaku subjek secara kontekstual dalam setting alami (Creswell, 2014). Desain studi kasus dipilih karena penelitian berfokus pada satu fenomena spesifik yang

terjadi dalam lingkungan tertentu, sehingga memungkinkan analisis yang holistik dan mendalam (Yin, 2018).

Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Murbaya pada Tahun Ajaran 2023/2024 dengan subjek siswa kelas II, III, IV, dan V serta guru Pendidikan Agama Islam. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive berdasarkan keterlibatan siswa dalam aktivitas game online, khususnya Free Fire, sehingga data yang diperoleh relevan dengan fokus penelitian (Sugiyono, 2017). Guru diposisikan sebagai informan kunci untuk memperoleh perspektif pedagogis terkait perubahan perilaku belajar dan praktik ibadah siswa.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati perilaku nyata siswa dalam aktivitas belajar dan kebiasaan bermain game. Wawancara mendalam dilakukan untuk menggali pengalaman, motivasi, serta dampak penggunaan game terhadap pembelajaran dan ibadah siswa. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa nilai, catatan pembelajaran, dan aktivitas religius siswa, sehingga memperkuat validitas temuan (Moleong, 2018).

Analisis data dilakukan secara interaktif melalui tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles et al., 2014). Reduksi data bertujuan untuk menyaring informasi yang relevan, sedangkan penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi tematik yang sistematis. Penarikan kesimpulan dilakukan secara berkelanjutan dengan mempertimbangkan pola, hubungan, dan interpretasi data secara mendalam. Proses ini memungkinkan hasil penelitian tidak hanya bersifat deskriptif, tetapi juga analitis dan argumentatif.

Keabsahan data dijaga melalui teknik triangulasi sumber dan teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data dari siswa dan guru, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi (Sugiyono, 2017). Langkah ini bertujuan untuk meningkatkan kredibilitas dan keandalan data sehingga hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

## **Hasil dan Pembahasan**

### **A. Hasil**

#### **1. Intensitas Bermain Game Free Fire**

Berdasarkan hasil wawancara mendalam, sebagian besar siswa memainkan game Free Fire dengan durasi antara 2 hingga 5 jam per hari, bahkan pada kondisi tertentu dapat melebihi durasi tersebut. Intensitas bermain cenderung meningkat pada hari libur

atau setelah pulang sekolah. Salah satu siswa menyatakan, *“Kalau sudah main, bisa sampai malam, kadang lupa belajar dan sholat”* (Siswa Kelas IV, 2024). Siswa lain juga mengungkapkan, *“Mainnya tiap hari, paling lama pas hari libur bisa lebih dari 5 jam”* (Siswa Kelas V, 2024).

Temuan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas bermain game telah menjadi bagian dari rutinitas harian siswa. Waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar atau beristirahat sering kali dialihkan untuk bermain game. Hal ini mengindikasikan adanya kecenderungan penggunaan berlebihan yang berpotensi mengarah pada perilaku adiktif. Siswa tampak kesulitan dalam mengontrol durasi bermain serta mengatur prioritas kegiatan sehari-hari.

Hasil observasi juga memperkuat temuan tersebut, di mana siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap game. Hal ini terlihat dari kebiasaan siswa yang sering membahas strategi permainan saat berada di sekolah serta menunjukkan ekspresi antusias ketika membicarakan game. Selain itu, beberapa siswa terlihat kurang terlibat dalam aktivitas belajar, namun sangat aktif dalam diskusi terkait game. Kondisi ini menunjukkan dominasi aktivitas digital dalam kehidupan siswa.

## **2. Dampak terhadap Aspek Akademik**

Hasil observasi di kelas menunjukkan bahwa siswa yang memiliki intensitas bermain game yang tinggi cenderung mengalami penurunan konsentrasi dalam pembelajaran. Siswa terlihat kurang fokus saat guru menjelaskan materi, mudah terdistraksi, serta tidak mampu mempertahankan perhatian dalam waktu yang lama. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

Wawancara dengan guru juga menguatkan temuan tersebut. Guru menyampaikan, *“Siswa yang sering bermain game terlihat sulit memahami materi, terutama saat praktik sholat”* (Guru PAI, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain game tidak hanya memengaruhi kesiapan belajar siswa, tetapi juga berdampak pada kemampuan mereka dalam memahami materi pembelajaran, khususnya yang bersifat praktik.

Selain itu, data dokumentasi menunjukkan bahwa sebagian siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada materi sholat fardhu. Siswa juga menunjukkan ketidaksiapan dalam mengikuti pembelajaran, seperti tidak mengerjakan tugas dan tidak membawa perlengkapan belajar. Temuan ini

mengindikasikan adanya hubungan antara intensitas bermain game dengan penurunan kualitas akademik siswa.

### **3. Dampak terhadap Aspek Religius**

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game online berdampak pada menurunnya kesadaran siswa dalam melaksanakan ibadah, khususnya sholat fardhu. Berdasarkan hasil wawancara, beberapa siswa mengaku sering menunda bahkan meninggalkan sholat karena sedang bermain game. Salah satu siswa menyatakan, *“Kalau lagi seru main, saya pilih lanjut dulu, sholatnya nanti”* (Siswa Kelas III, 2024).

Observasi di sekolah juga menunjukkan bahwa siswa kurang antusias dalam mengikuti praktik sholat berjamaah. Beberapa siswa terlihat kurang serius dan tidak fokus dalam melaksanakan ibadah. Selain itu, ditemukan bahwa sebagian siswa belum menguasai gerakan dan bacaan sholat secara baik, yang menunjukkan bahwa pembelajaran belum terinternalisasi secara optimal.

Guru juga mengungkapkan bahwa minat siswa dalam mengikuti kegiatan ibadah mengalami penurunan. *“Minat siswa dalam praktik sholat menurun, mereka kurang serius dan kurang fokus”* (Guru PAI, 2024). Hal ini menunjukkan adanya pergeseran prioritas dalam diri siswa, di mana aktivitas bermain game lebih dominan dibandingkan dengan kewajiban ibadah.

### **4. Dampak Psikologis dan Kesehatan**

Hasil wawancara menunjukkan bahwa penggunaan game online secara berlebihan berdampak pada kondisi fisik siswa. Beberapa siswa mengeluhkan mata lelah, sakit kepala, serta gangguan tidur akibat terlalu lama bermain game. Salah satu siswa menyatakan, *“Kalau main lama, mata jadi perih dan kadang susah tidur”* (Siswa Kelas IV, 2024).

Selain dampak fisik, ditemukan pula perubahan pada aspek psikologis siswa. Guru mengamati bahwa siswa yang sering bermain game cenderung lebih mudah marah, kurang sabar, dan sulit dikendalikan. Kondisi ini menunjukkan adanya perubahan emosi yang dipengaruhi oleh intensitas penggunaan game.

Lebih lanjut, beberapa siswa menunjukkan gejala ketergantungan, seperti merasa gelisah ketika tidak bermain game. Hal ini mengindikasikan adanya dampak psikologis yang cukup serius. Dengan demikian, penggunaan game online tidak hanya memengaruhi aspek akademik dan religius, tetapi juga kesehatan fisik dan mental siswa secara keseluruhan.

## 5. Dampak Positif Game Online

Meskipun didominasi oleh dampak negatif, penelitian ini juga menemukan beberapa dampak positif dari penggunaan game online. Siswa mengaku bahwa bermain game dapat memberikan hiburan dan mengurangi rasa jenuh setelah belajar. Salah satu siswa menyatakan, “*Main game bikin senang dan tidak bosan*” (Siswa Kelas II, 2024).

Selain itu, game online juga dinilai dapat melatih kemampuan berpikir strategis dan respons cepat. Siswa belajar mengambil keputusan dalam waktu singkat serta mengembangkan kemampuan koordinasi. Hal ini menunjukkan bahwa game memiliki potensi sebagai media stimulasi kognitif dalam batas tertentu.

Namun demikian, dampak positif tersebut bersifat sementara dan tidak memberikan kontribusi signifikan terhadap pembelajaran maupun pembentukan karakter religius siswa. Dalam konteks pendidikan Islam, manfaat tersebut tidak dapat menggantikan pentingnya pembelajaran dan praktik ibadah. Oleh karena itu, penggunaan game tetap perlu dikontrol agar tidak menimbulkan dampak yang lebih besar.

## B. Pembahasan

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa intensitas bermain game Free Fire yang tinggi berimplikasi signifikan terhadap perilaku belajar dan praktik ibadah siswa. Dalam perspektif teori adiksi, penggunaan game yang berlebihan dapat menyebabkan ketergantungan yang ditandai dengan hilangnya kontrol diri dan pengabaian tanggung jawab (Izza, 2019). Hal ini selaras dengan temuan penelitian di mana siswa lebih memprioritaskan bermain game dibandingkan belajar dan beribadah.

Dari sudut pandang teori behavioristik, perilaku bermain game yang berulang diperkuat oleh sistem reward dalam permainan, sehingga membentuk kebiasaan yang sulit diubah. Penguatan positif dalam game, seperti kemenangan dan pencapaian level, mendorong siswa untuk terus bermain tanpa mempertimbangkan konsekuensi (Hamalik, 2008). Akibatnya, perilaku belajar dan ibadah yang tidak mendapatkan penguatan serupa menjadi terabaikan.

Sementara itu, dalam perspektif teori kognitif, intensitas bermain game memengaruhi proses perhatian, memori, dan pemrosesan informasi siswa. Siswa yang terlalu sering bermain game mengalami gangguan konsentrasi, sehingga proses internalisasi materi pembelajaran, termasuk shalat fardhu, menjadi tidak optimal (Suprijono, 2009). Hal ini menjelaskan mengapa siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mempraktikkan ibadah secara benar.

Dalam konteks pendidikan Islam, pembelajaran sholat fardhu tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik. Proses internalisasi nilai ibadah memerlukan pembiasaan, keteladanan, serta konsistensi dalam praktik (Rasjid, 2016). Namun, dominasi aktivitas bermain game menghambat proses tersebut karena mengurangi waktu, perhatian, dan kesadaran siswa terhadap kewajiban ibadah.

Temuan penelitian ini juga memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa kecanduan game online berdampak pada penurunan kesadaran beribadah (Anhar, 2014). Selain itu, dampak terhadap hasil belajar juga sejalan dengan temuan bahwa game online dapat menurunkan prestasi akademik siswa (Harap & Ramadan, 2021). Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengonfirmasi temuan sebelumnya, tetapi juga memperluasnya pada konteks pembelajaran ibadah.

Secara kritis, fenomena ini menunjukkan adanya disrupsi digital dalam pendidikan, di mana teknologi yang seharusnya menjadi alat bantu justru menjadi faktor penghambat. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang seimbang dalam memanfaatkan teknologi. Pendidikan tidak dapat menolak teknologi, tetapi harus mampu mengendalikannya agar tetap selaras dengan tujuan pendidikan.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan pentingnya kolaborasi antara sekolah dan orang tua dalam mengontrol penggunaan game online. Pengawasan yang efektif, pembatasan waktu penggunaan gadget, serta penguatan pendidikan karakter menjadi langkah strategis yang perlu dilakukan. Selain itu, guru perlu mengembangkan metode pembelajaran yang lebih menarik agar mampu bersaing dengan daya tarik game online.

## **Kesimpulan**

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan game online, khususnya *Free Fire*, memiliki dampak yang signifikan terhadap pembelajaran materi sholat fardhu pada siswa sekolah dasar. Dampak tersebut bersifat dualistik, yakni negatif dan positif, namun cenderung lebih dominan pada aspek negatif.

Secara negatif, intensitas bermain game yang tinggi berkontribusi terhadap menurunnya konsentrasi belajar, rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta kurangnya keseriusan dalam memahami dan mempraktikkan materi sholat fardhu. Selain itu, kecenderungan kecanduan game juga berdampak pada penurunan kedisiplinan dan tanggung jawab siswa dalam menjalankan kewajiban ibadah.

Di sisi lain, terdapat potensi dampak positif yang muncul, seperti meningkatnya kemampuan berpikir strategis, respons cepat, dan interaksi sosial dalam konteks permainan.

Namun, potensi tersebut belum terintegrasi secara optimal dalam proses pembelajaran pendidikan agama Islam.

Dengan demikian, diperlukan peran aktif guru dan orang tua dalam melakukan pengawasan, pembatasan, serta pengelolaan penggunaan game online agar tidak mengganggu proses pembelajaran. Integrasi pendekatan pembelajaran yang adaptif dan kontekstual juga menjadi penting untuk mengarahkan penggunaan teknologi digital ke arah yang lebih edukatif dan bernilai positif bagi perkembangan kognitif, afektif, dan spiritual siswa.

### **Daftar Pustaka**

- Abdurrahman, U. A. (2023). Pengaruh game online terhadap kesadaran sholat lima waktu. Bandung Conference Series: Islamic Education.
- Adiningtiyas. (2017). Peran guru dalam mengatasi kecanduan game online. *Jurnal Kopasta*, 4(1).
- Anderson, C. A., Bushman, B. J., Donnerstein, E., Hummer, T. A., & Warburton, W. B. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 136(2), 151–173. <https://doi.org/10.1037/a0018251>
- Anhar, R. (2014). Hubungan kecanduan game online dengan keterampilan sosial remaja. UIN Malang.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Fadh, M., & Aziz, A. (2011). Sifat Wudhu & Shalat Nabi SAW. Jakarta: Al-Kautsar.
- Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., & Khoo, A. (2011). Pathological video game use among youth: A two-year longitudinal study. *Pediatrics*, 127(2), e319–e329. <https://doi.org/10.1542/peds.2010-1353>
- Griffiths, M. D. (2005). A components model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191–197. <https://doi.org/10.1080/14659890500114359>
- Hamalik, O. (2008). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Harap, M., & Ramadan, Z. H. (2021). Dampak game online terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1234–1240. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.886>
- Hilal, F. M., dkk. (2024). Hubungan peran orang tua dan penggunaan gadget. *Jurnal Ventilator*, 2(1).

- Izza, A. (2019). Kecanduan game online dan implikasinya terhadap perilaku remaja. *Jurnal Psikologi*, 7(1), 89–98.
- Izza, F. K. (2019). Dampak game online terhadap perilaku keagamaan remaja. UIN Sunan Ampel.
- Kurniawan, A. A., dkk. (2019). *Jangan Suka Game Online*. Yogyakarta: Media Grafika.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Rasjid, S. (2016). *Fiqh Islam*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Robbani, B. K., dkk. (2022). Perilaku konsumtif pemain game online. *Nursing News*, 2(3).
- Skinner, B. F. (1953). *Science and human behavior*. Macmillan.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sweller, J. (2011). Cognitive load theory. In J. P. Mestre & B. H. Ross (Eds.), *Psychology of learning and motivation* (Vol. 55, pp. 37–76). Academic Press. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-387691-1.00002-8>
- Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: Design and methods* (6th ed.). SAGE Publications.