

Kecanduan Game Online dan Krisis Pendidikan Karakter: Urgensi Pengembangan Game Edukatif Berbasis Nilai-Nilai Islam

Ali Imron, Hamid Sakti Wibowo, Laila Ngindana Zulfa

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Wahid Hasyim

Email: aliimron@unwahas.ac.id

Abstrak

Kecanduan gim daring (online game) di kalangan peserta didik telah berkembang menjadi persoalan yang tidak lagi sekadar berdampak pada prestasi akademik, tetapi juga memicu krisis pendidikan karakter berupa lemahnya kontrol diri, tanggung jawab, dan etika sosial. Artikel ini bertujuan menganalisis akar penyebab dan dampak kecanduan gim daring terhadap karakter peserta didik, mengevaluasi keterbatasan pendekatan penanganan konvensional yang bersifat represif, serta merumuskan urgensi pengembangan game edukatif berbasis nilai-nilai Islam sebagai strategi mitigasi yang lebih strategis. Metode yang digunakan adalah tinjauan literatur (library research) terhadap publikasi ilmiah nasional dan internasional periode 2009–2026. Hasil kajian menunjukkan bahwa kecanduan gim daring berkorelasi dengan menurunnya keterampilan sosial, disiplin diri, dan capaian belajar peserta didik, dengan faktor pendorong utama berupa pengaruh lingkungan sosial dan kecenderungan pelarian diri (escapism). Sementara itu, sejumlah preseden pengembangan game edukatif berbasis nilai Islam dan kearifan lokal di Indonesia telah menunjukkan hasil yang menjanjikan, namun sebagian besar masih dirancang sebagai media pembelajaran kelas berskala kecil, bukan sebagai produk kompetitif yang secara sengaja dirancang untuk mengalihkan atensi peserta didik dari gim daring konvensional. Artikel ini merumuskan kerangka konseptual pengembangan game edukatif Islami yang memadukan mekanika permainan yang menarik dengan tiga dimensi pembentukan karakter—moral knowing, moral feeling, dan moral action—sebagai arah strategis penanganan kecanduan gim daring yang lebih proaktif dibandingkan pendekatan pelarangan semata.

Kata Kunci: kecanduan game online, krisis pendidikan karakter, game edukatif, nilai-nilai Islam, mitigasi kecanduan digital

Abstract

Online game addiction among students has grown beyond an academic performance issue into a character education crisis marked by weakened self-control, responsibility, and social ethics. This article aims to analyze the root causes and impacts of online game addiction on students' character, evaluate the limitations of conventional, largely repressive handling approaches, and formulate the urgency of developing Islamic values-based educational games as a more strategic mitigation strategy. The method used is a library research review of national and international scholarly publications from 2009–2026. The findings show that online game addiction correlates with declining social skills, self-discipline, and learning achievement, with the main driving factors being social environment influence and escapism tendencies. Meanwhile, a number of precedents in developing Islamic values-based and local-wisdom-based educational games in Indonesia have shown promising results, although most are still designed as small-scale classroom learning media rather than as competitive products deliberately designed to divert students' attention from conventional online games. This article formulates a conceptual framework for developing Islamic educational games that combine engaging game mechanics with three dimensions of character formation—moral knowing,

moral feeling, and moral action—as a more proactive strategic direction for handling online game addiction compared to mere prohibition.

Keywords: online game addiction, character education crisis, educational games, Islamic values, digital addiction mitigation

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah menempatkan gim daring (online game) sebagai salah satu aktivitas hiburan yang paling diminati oleh peserta didik di Indonesia. Data Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo, 2023) menunjukkan lebih dari 62% siswa menghabiskan rata-rata 3–5 jam per hari untuk bermain gim daring, sejalan dengan pertumbuhan industri gim digital nasional yang mencapai sekitar 40% dalam lima tahun terakhir (Newzoo, 2023). Intensitas bermain yang tinggi ini, jika tidak terkendali, berpotensi berkembang menjadi kecanduan (game addiction) yang secara empiris terbukti membawa dampak yang jauh melampaui ranah akademik.

Sejumlah penelitian di Indonesia melaporkan bahwa kecanduan gim daring berkorelasi dengan menurunnya kepribadian sosial anak (Jurnal Educatio FKIP UNMA, 2021), lemahnya keterampilan sosial remaja (Rizal dkk., dalam Attadib: Journal of Elementary Education), serta menurunnya kontrol diri, tanggung jawab, dan etika sosial peserta didik (Prosiding SEMDIKJAR, 2023). Fajar, Masyhuri, dan Muda (2024) bahkan menemukan bahwa kecanduan gim daring pada remaja dipengaruhi oleh kombinasi faktor eksternal, seperti lingkungan dan lemahnya perhatian orang tua, maupun faktor internal seperti rendahnya kesejahteraan psikososial dan kecerdasan emosi. Temuan ini menegaskan bahwa persoalan kecanduan gim daring pada hakikatnya adalah persoalan pembentukan karakter, bukan semata persoalan manajemen waktu layar.

Pendekatan penanganan yang selama ini banyak diterapkan—berupa larangan, pembatasan akses, atau konseling represif setelah kecanduan terjadi (Adiningtiyas, 2017)—terbukti memiliki keterbatasan karena hanya menyasar gejala, bukan kebutuhan psikologis yang mendorong peserta didik mencari kesenangan dan pelarian melalui gim daring. Di sisi lain, secara terpisah, sejumlah penelitian telah mengembangkan dan menguji game edukatif berbasis nilai Islam maupun kearifan lokal sebagai media pembelajaran karakter (Bahri & Wahdian, 2021; Anakta: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 2025; Prosiding SEMDIKJAR mengenai budaya Jawa), namun kajian-kajian ini umumnya berdiri sendiri dan belum diposisikan secara eksplisit sebagai strategi tandingan (counter-strategy) terhadap kecanduan gim daring konvensional.

Kesenjangan inilah yang mendasari artikel ini: literatur mengenai kecanduan gim daring dan literatur mengenai pengembangan game edukatif berbasis nilai Islam selama ini berjalan pada dua jalur yang terpisah, padahal keduanya berpotensi disintesis menjadi satu kerangka strategi yang saling melengkapi—mengggunakan daya tarik mekanika permainan untuk melawan dampak negatif permainan itu sendiri. Tujuan artikel ini adalah: (1) menganalisis akar penyebab dan dampak kecanduan gim daring terhadap karakter peserta didik; (2) mengevaluasi keterbatasan pendekatan penanganan konvensional; (3) memetakan preseden pengembangan game edukatif berbasis nilai Islam di Indonesia; serta (4) merumuskan kerangka konseptual urgensi pengembangan game edukatif Islami sebagai strategi mitigasi kecanduan gim daring yang lebih proaktif.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kepustakaan (library research). Metode ini dipilih karena tujuan penelitian bersifat konseptual-analitis, yaitu mensintesis dua kelompok literatur yang selama ini berjalan terpisah—kajian kecanduan gim daring dan kajian pengembangan game edukatif Islami—untuk merumuskan kerangka strategi yang terintegrasi (Danandjaja, 2014).

Sumber data terdiri dari artikel jurnal ilmiah nasional dan internasional yang ditelusuri melalui Google Scholar, SINTA, dan Garuda, dengan kata kunci 'kecanduan game online', 'game addiction remaja', 'pendidikan karakter digital', 'game edukasi nilai Islam', dan 'game edukatif berbasis nilai religius'. Rentang tahun publikasi yang digunakan adalah 2009–2026 untuk mengakomodasi baik literatur klasik mengenai skala dan teori kecanduan gim (seperti instrumen Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2009) maupun perkembangan penelitian terbaru mengenai game edukatif Islami di Indonesia.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui identifikasi dan inventarisasi literatur, seleksi berdasarkan relevansi dan kredibilitas sumber, serta ekstraksi data mengenai temuan kunci dari masing-masing artikel. Analisis dilakukan melalui dua tahap: analisis isi (content analysis) terhadap masing-masing kelompok literatur secara terpisah, kemudian analisis sintesis-komparatif untuk menghubungkan temuan mengenai dampak dan penyebab kecanduan gim daring dengan preseden dan potensi pengembangan game edukatif berbasis nilai Islam sebagai solusi.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Potret Kecanduan Gim Daring dan Dampaknya terhadap Karakter Peserta Didik

Kecanduan gim daring secara konseptual dipahami sebagai pola bermain gim yang berlebihan dan sulit dikendalikan sehingga mengganggu fungsi kehidupan sehari-hari (Griffiths, 2009). Lemmens, Valkenburg, dan Peter (2009) mengembangkan instrumen Game Addiction Scale yang mengukur dimensi salience, tolerance, mood modification, withdrawal, relapse, conflict, dan problems, sementara Jap, Tiatri, Jaya, dan Suteja (2013) mengadaptasi konsep tersebut ke dalam konteks Indonesia melalui Indonesian Online Game Addiction Questionnaire. Kerangka-kerangka ini menjadi rujukan penting untuk memahami bahwa kecanduan gim bukan sekadar preferensi hiburan, melainkan pola perilaku bertingkat mulai dari kecanduan ringan hingga berat.

Berbagai penelitian empiris di Indonesia mengonfirmasi dampak kecanduan gim daring terhadap karakter peserta didik. Jurnal Educatio FKIP UNMA (2021) menemukan pengaruh negatif kecanduan gim daring terhadap kepribadian sosial anak. Prosiding SEMDIKJAR (2023) melaporkan bahwa kecanduan gim daring mengganggu perkembangan karakter peserta didik, tercermin dari lemahnya kontrol diri, tanggung jawab, dan etika sosial. Rizal dan kawan-kawan, dalam kajian mereka di Attadib: Journal of Elementary Education, menemukan hubungan antara kecanduan gim daring dengan menurunnya keterampilan sosial remaja, sejalan dengan temuan bahwa waktu yang dihabiskan untuk bermain gim menggantikan waktu interaksi sosial secara nyata. Fajar, Masyhuri, dan Muda (2024) menegaskan bahwa faktor internal seperti rendahnya kesejahteraan psikososial turut memperberat kecenderungan kecanduan, sehingga penanganannya tidak dapat dilakukan semata melalui pembatasan akses teknologi.

2. Akar Penyebab dan Keterbatasan Pendekatan Penanganan Konvensional

Kajian mengenai faktor pendorong kecanduan gim daring menunjukkan bahwa interaksi sosial dengan teman sebaya dan lingkungan keluarga yang juga gemar bermain gim menjadi salah satu faktor paling kuat, di samping kecenderungan pelarian diri (escapism) dari tekanan akademik maupun personal (Sosial: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS, 2025). Temuan ini penting karena mengindikasikan bahwa gim daring, pada dasarnya, memenuhi kebutuhan psikologis peserta didik akan pencapaian, pengakuan sosial, dan pelepasan tekanan—kebutuhan yang sama yang idealnya dapat dipenuhi melalui aktivitas pendidikan yang lebih konstruktif.

Pendekatan penanganan yang selama ini banyak diadopsi oleh sekolah dan keluarga cenderung bersifat reaktif dan represif, seperti pembatasan waktu akses gawai atau konseling individual setelah kecanduan teridentifikasi (Adiningtiyas, 2017). Pendekatan semacam ini memiliki keterbatasan mendasar: ia berupaya menghilangkan sumber kesenangan tanpa menyediakan alternatif yang secara psikologis setara menariknya, sehingga rentan menimbulkan resistensi atau kembalinya perilaku kecanduan (relapse) begitu pengawasan berkurang. Diperlukan pendekatan yang lebih proaktif, yaitu menyediakan alternatif aktivitas yang sama-sama menggunakan mekanika permainan namun sarat muatan nilai dan pendidikan karakter.

3. Preseden Pengembangan Game Edukatif Berbasis Nilai Islam di Indonesia

Terlepas dari keterbatasan pendekatan represif, penelitian dan pengembangan game edukatif berbasis nilai Islam di Indonesia sesungguhnya telah menunjukkan sejumlah preseden yang menjanjikan. Kajian pada Anakta: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini (2025) menganalisis urgensi permainan edukatif berbasis nilai Al-Qur'an sebagai model inovatif pengembangan karakter siswa madrasah ibtidaiyah. Bahri dan Wahdian (2021) dalam Jurnal Basicedu menunjukkan bahwa penguatan nilai-nilai pendidikan karakter dapat dilakukan melalui game edukasi berbasis nilai religius. Pada aspek yang lebih spesifik, kajian pada Kreatif: Jurnal Pemikiran Pendidikan Agama Islam mengembangkan instrumen asesmen berbasis game edukasi untuk mengukur pemahaman prosedur salat siswa sekolah dasar, menunjukkan bahwa mekanika permainan dapat difungsikan tidak hanya sebagai media pengajaran tetapi juga sebagai alat asesmen yang lebih menarik dibandingkan tes konvensional. Penelitian pada Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan Islam juga melaporkan bahwa permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI di jenjang sekolah dasar.

Sebagai perbandingan pendekatan berbasis nilai non-agama, Prosiding SEMDIKJAR juga melaporkan upaya mengatasi kecanduan gim daring melalui pendidikan karakter berbasis budaya lokal Jawa, dengan mengintegrasikan nilai-nilai seperti *eling lan waspada*, *sabar lan narimo*, *unggah-ungguh*, dan *gotong royong* ke dalam proses pembelajaran dan konseling. Preseden ini memperkuat argumen bahwa pendekatan berbasis nilai—baik nilai keislaman maupun kearifan lokal—memiliki potensi sebagai kerangka etis alternatif dalam menghadapi kecanduan gim daring, sepanjang dikemas dalam format yang menarik bagi peserta didik.

4. Kesenjangan: Game Edukasi Islami Belum Dirancang sebagai Strategi Mitigasi Kecanduan

Meskipun preseden di atas menunjukkan kelayakan konsep game edukasi berbasis nilai Islam, kajian literatur mengungkap kesenjangan penting: mayoritas game edukasi Islami yang dikembangkan selama ini diposisikan sebagai media pembelajaran tambahan di dalam kelas atau alat asesmen, bukan sebagai produk yang secara sengaja dirancang untuk bersaing merebut atensi peserta didik dari gim daring konvensional non-edukatif. Elemen-elemen yang membuat gim konvensional adiktif—seperti mekanika *multiplayer*, sistem *progres berkelanjutan*, dan interaksi sosial kompetitif (Lemmens et al., 2009)—jarang diadopsi secara serius dalam desain

game edukasi Islami yang ada, sehingga daya tariknya secara psikologis belum sebanding dengan gim non-edukatif yang menjadi ‘pesaingnya’ dalam merebut waktu dan atensi peserta didik.

5. Kerangka Konseptual Urgensi Pengembangan Game Edukatif Islami sebagai Strategi Mitigasi

Berdasarkan sintesis temuan di atas, artikel ini merumuskan bahwa strategi mitigasi kecanduan gim daring yang lebih proaktif memerlukan pengembangan game edukatif Islami yang secara sengaja dirancang untuk memenuhi kebutuhan psikologis yang sama dengan yang dipenuhi gim konvensional, namun dengan muatan nilai Islam sebagai substansinya. Kerangka ini dapat dipetakan ke dalam tiga dimensi pembentukan karakter menurut model Lickona (1991), yaitu moral knowing, moral feeling, dan moral action. Pada dimensi moral knowing, konten game perlu memuat pengetahuan nilai-nilai Islam—seperti akidah, akhlak, dan fikih—yang dikemas dalam narasi dan tantangan permainan. Pada dimensi moral feeling, mekanika permainan seperti sistem pencapaian, narasi tokoh teladan, dan interaksi sosial positif antarpemain perlu dirancang untuk membangun keterikatan emosional terhadap nilai-nilai yang diajarkan, bukan sekadar keterikatan terhadap skor. Pada dimensi moral action, game perlu menyediakan mekanisme yang menjembatani pencapaian di dalam permainan dengan praktik nyata, misalnya melalui tantangan yang mendorong pemain melakukan amal atau kebiasaan baik di dunia nyata sebagai syarat kemajuan dalam permainan.

Kerangka ini menegaskan bahwa urgensi pengembangan game edukatif Islami bukan terletak pada ketiadaan preseden atau bukti konsep, melainkan pada kebutuhan untuk mengangkat game edukasi Islami dari sekadar media pembelajaran kelas berskala kecil menjadi produk kompetitif yang secara sengaja dirancang untuk bersaing dengan gim daring non-edukatif dalam merebut atensi peserta didik, sekaligus menjawab krisis pendidikan karakter yang ditimbulkan oleh kecanduan gim tersebut.

6. Tantangan dan Peluang Pengembangan ke Depan

Sejumlah tantangan perlu diantisipasi dalam mewujudkan game edukatif Islami yang kompetitif, di antaranya keterbatasan kapasitas teknis dan pendanaan pengembangan game berkualitas tinggi, minimnya kolaborasi lintas disiplin antara pengembang teknologi, pendidik PAI, dan ahli keagamaan, serta kebutuhan riset lanjutan mengenai preferensi dan pola bermain generasi peserta didik saat ini. Di sisi lain, terdapat peluang strategis berupa pertumbuhan industri gim digital nasional (Newzoo, 2023) yang dapat diarahkan sebagian ke pengembangan konten edukatif, fleksibilitas Kurikulum Merdeka yang membuka ruang bagi integrasi proyek berbasis teknologi ke dalam pembelajaran PAI, serta preseden penelitian yang telah ada sebagai fondasi awal untuk dikembangkan menjadi produk yang lebih matang dan berskala lebih luas.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan kajian literatur yang telah dilakukan, dapat disimpulkan beberapa hal. Pertama, kecanduan gim daring pada peserta didik terbukti berkorelasi dengan menurunnya kontrol diri, keterampilan sosial, dan tanggung jawab, sehingga persoalan ini pada hakikatnya merupakan krisis pendidikan karakter, bukan semata masalah manajemen waktu layar. Kedua, pendekatan penanganan konvensional yang bersifat represif memiliki keterbatasan karena hanya menghilangkan sumber kesenangan tanpa menyediakan alternatif yang setara menariknya secara psikologis. Ketiga, preseden pengembangan game edukatif berbasis nilai Islam di Indonesia telah menunjukkan kelayakan konsep, namun sebagian besar masih berskala kecil

dan diposisikan sebagai media pembelajaran kelas, belum sebagai strategi mitigasi kecanduan yang dirancang secara sengaja untuk bersaing merebut atensi peserta didik. Keempat, urgensi pengembangan game edukatif Islami terletak pada kebutuhan untuk memadukan mekanika permainan yang kompetitif dengan tiga dimensi pembentukan karakter—moral knowing, moral feeling, dan moral action—sebagai kerangka konseptual yang lebih proaktif dibandingkan pendekatan pelarangan semata.

2. Saran

Bagi pengembang teknologi pendidikan dan lembaga pendidikan Islam, perlu dijajaki kolaborasi lintas disiplin antara ahli game development, pendidik PAI, dan ahli keagamaan untuk merancang game edukatif Islami yang secara kompetitif menarik, tidak sekadar menjadi media pembelajaran tambahan. Bagi pemangku kebijakan pendidikan, dukungan pendanaan riset dan pengembangan (R&D) game edukatif Islami perlu ditingkatkan mengingat potensi dampaknya sebagai strategi mitigasi krisis karakter yang lebih proaktif dibandingkan kebijakan pembatasan akses gawai semata. Bagi peneliti selanjutnya, diperlukan penelitian pengembangan (R&D) yang menghasilkan prototipe game edukatif Islami dengan mekanika multiplayer dan sistem progres yang kompetitif, disertai uji efektivitasnya secara empiris terhadap pergeseran waktu bermain peserta didik dari gim non-edukatif ke gim edukatif, sebagai bukti konsep atas kerangka yang dirumuskan dalam artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran guru dalam mengatasi kecanduan games online. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 4(1).
- Anakta: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini. (2025). Permainan edukatif berbasis nilai Al-Qur'an sebagai model pengembangan karakter siswa MI. *Anakta: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 62–75.
- Bahri, S., & Wahdian, A. (2021). Penguatan nilai-nilai pendidikan karakter melalui game edukasi berbasis nilai religius. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4190–4197.
- Danandjaja, J. (2014). *Metode penelitian kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- 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>
- Griffiths, M. D. (2009). Online computer gaming: Advice for parents and teachers. *Education and Health*, 27(1), 3–6.
- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. (2013). The development of Indonesian online game addiction questionnaire. *PLoS ONE*, 8(4), e61098.
- Jurnal Educatio FKIP UNMA. (2021). Analisis kecanduan game online terhadap kepribadian sosial anak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1112–1119. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1347>
- Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan Islam. (2024). Optimalisasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui permainan edukatif untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa kelas III di SDN 80 Kaur.
- Kominfo. (2023). *Laporan industri game digital Indonesia 2023*. Kementerian Komunikasi dan Informatika.
- Kreatif: Jurnal Pemikiran Pendidikan Agama Islam. (2026). Pengembangan instrumen asesmen berbasis game edukasi untuk mengukur pemahaman prosedur salat siswa SD.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95.

-
- Lickona, T. (1991). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. Bantam Books.
- Newzoo. (2023). *Global games market report 2023*. Newzoo B.V.
- Prosiding SEMDIKJAR. (2023). Analisis kecanduan bermain game online siswa SMK PGRI 4 Kediri. Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran), 6.
- Prosiding SEMDIKJAR. (2025). Mengatasi kecanduan game online lewat pendidikan karakter berbasis budaya lokal Jawa. Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran), 8.
- Rizal, dkk. Hubungan kecanduan game online dengan keterampilan sosial remaja di Kota Padang. Attadib: Journal of Elementary Education.
- Sosial: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS. (2025). [Kajian faktor penyebab kecanduan game online pada siswa]. Sosial: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS, 5(3), 1196.
- Utami, N. E., Nurhakim, I., & Agustian, T. (2023). Dampak permainan game online terhadap interaksi sosial di kalangan remaja. Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial, 10(2), 129–138. <https://doi.org/10.31571/sosial.v10i2.6536>