

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP KESHOLEHAN REMAJA MUSLIM DI INDONESIA

Hanif Iksanudin¹, Bilal Al Aday², Hilyan Jannata Syahrirrofiq³
hanifiksanudin@gmail.com¹, aladaybilal@gmail.com², jannatahilyan25@gmail.com³
Sekolah Tinggi Islam Al Mukmin Surakarta

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh intensitas penggunaan game online terhadap kesholehan remaja muslim di Indonesia dengan meninjau sepuluh jurnal nasional terbitan 2020–2025. Penelitian menggunakan metode kualitatif melalui studi literatur untuk mengevaluasi perubahan perilaku keagamaan, pelaksanaan ibadah, serta akhlak remaja yang terlibat secara berlebihan dalam game online. Hasil kajian menunjukkan bahwa intensitas bermain game yang tinggi berdampak negatif terhadap kedisiplinan ibadah, terutama shalat, serta menurunkan partisipasi remaja dalam kegiatan keagamaan. Selain itu, keterlibatan berlebihan dalam game online memicu perubahan akhlak seperti agresivitas verbal, malas beribadah, berkurangnya rasa hormat kepada orang tua, dan melemahnya kontrol diri. Penelitian ini menegaskan perlunya pendampingan spiritual dan pengawasan penggunaan game online agar remaja mampu menyeimbangkan kebutuhan hiburan dengan kewajiban agama dan pembentukan akhlak mulia.

Kata Kunci: Game Online, Kesholehan Remaja, Religiusitas, Akhlak, Remaja Muslim, Ibadah.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam satu dekade terakhir telah membawa perubahan besar terhadap gaya hidup remaja, termasuk dalam aktivitas hiburan melalui game online. Saat ini, game online menjadi salah satu media yang paling banyak diakses oleh remaja Indonesia karena sifatnya yang mudah dimainkan, interaktif, serta menyediakan ruang kompetitif yang menarik. Namun, meningkatnya intensitas permainan game online bukan hanya berdampak pada aspek sosial dan akademik, tetapi juga pada perilaku keagamaan dan tingkat kesholehan remaja muslim. Dalam konteks masyarakat Indonesia yang religius, terutama bagi remaja muslim yang sedang berada pada tahap pembentukan identitas spiritual, fenomena ini menjadi isu penting untuk dikaji secara mendalam. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa game online memiliki potensi memengaruhi cara remaja memandang kewajiban ibadah, nilai moral, hingga orientasi hidup mereka (Qarlinda et al., 2024).

Perilaku keagamaan atau religiusitas remaja mencakup berbagai aspek seperti pelaksanaan ibadah, akhlak, sikap sosial, serta integrasi nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari. Di usia remaja, proses internalisasi nilai agama sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosial dan media digital. Fanani (2023) menegaskan bahwa dinamika religiusitas remaja pemain game online tidak bisa dilepaskan dari pola interaksi digital yang mereka bangun, termasuk keterikatan emosional dengan game yang dimainkan. Game online yang menawarkan kompetisi, hadiah virtual, serta komunikasi antarpemain dapat menyita waktu dan perhatian sehingga menggeser prioritas remaja terhadap aktivitas spiritual. Hal ini diperkuat oleh temuan Fauzan dan Ma'arif (2021) yang menyatakan bahwa peningkatan intensitas bermain game berkorelasi dengan menurunnya konsistensi remaja dalam melaksanakan ibadah wajib, khususnya shalat.

Di sisi lain, struktur game online yang bersifat adiktif juga menjadi salah satu faktor pendorong perubahan perilaku religius remaja. Game dengan sistem reward, level, serta tantangan terus-menerus memicu dorongan untuk bermain lebih lama. Marwinda dan Irman (2022) menjelaskan bahwa kecanduan game online dapat menurunkan kemampuan kontrol diri, meningkatkan kecenderungan menunda pekerjaan, termasuk kewajiban ibadah. Remaja

yang sudah berada pada tahap kecanduan sering kali mengalami perubahan pada pola tidur, rutinitas harian, dan interaksi sosial, yang secara tidak langsung berdampak pada penurunan sensitivitas terhadap nilai-nilai agama. Astuti dan Fahyuni (2021) juga menemukan bahwa remaja yang terlalu intens memainkan game mobile mengalami degradasi motivasi untuk mengikuti aktivitas keagamaan seperti pengajian, membaca Al-Qur'an, atau menghadiri kegiatan masjid.

Beberapa penelitian lainnya menunjukkan bahwa dampak game online tidak hanya memengaruhi aspek ibadah, tetapi juga akhlak dan perilaku moral remaja muslim. Ngali (2020) mengungkapkan bahwa kecanduan game online Mobile Legends membuat sebagian remaja menunjukkan perubahan dalam sikap sehari-hari, seperti menjadi lebih temperamental, kurang menghargai orang tua, dan cenderung mengabaikan nasihat terkait kewajiban agama. Hal ini sejalan dengan temuan Sakinah (2023), yang menyatakan bahwa remaja yang menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain game menjadi lebih sulit dikendalikan secara emosional dan sering kali mengutamakan permainan dibandingkan ibadah maupun kegiatan sosial keagamaan.

Aspek akhlak juga banyak disoroti dalam penelitian terkait. Tjoetra dan Sari (2025) menemukan bahwa game online berdampak pada merosotnya akhlak remaja, terutama dalam hal kedisiplinan, sopan santun, dan kemampuan mengendalikan diri. Mereka mencatat bahwa remaja yang terbiasa bermain game online hingga larut malam cenderung malas bangun untuk melaksanakan shalat subuh, sering membantah orang tua, dan menunjukkan penurunan etika dalam berinteraksi. Bahkan, Rochansyah (2023) menjelaskan bahwa game online juga dapat memicu agresivitas verbal, seperti mudah marah, berkata kasar, dan melakukan trash talk saat bermain, yang semuanya bertentangan dengan nilai-nilai akhlakul karimah.

Fenomena tersebut semakin relevan dalam konteks masyarakat muslim Indonesia, di mana pendidikan agama dianggap sebagai fondasi pembentukan karakter. Namun, pengaruh besar teknologi membuat remaja cenderung lebih terikat dengan dunia digital dibandingkan dengan aktivitas keagamaan yang sifatnya memerlukan konsistensi dan disiplin. Alkarim (2022) menegaskan bahwa intensitas game online yang tinggi dapat menurunkan kesadaran spiritual, membuat remaja kurang reflektif terhadap hubungan mereka dengan Tuhan, dan melemahkan dorongan religius untuk menjalankan ibadah secara khusyuk.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur (library research) untuk menganalisis pengaruh game online terhadap kesholehan remaja muslim di Indonesia. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berupaya memahami fenomena secara mendalam melalui interpretasi terhadap data tekstual, bukan melalui pengukuran angka atau statistik. Dalam konteks ini, peneliti berfokus pada pemaknaan, penghayatan, dan perubahan perilaku keagamaan remaja yang dijelaskan oleh berbagai sumber ilmiah. Studi literatur digunakan untuk mengumpulkan data dari jurnal akademik, buku, laporan penelitian, serta karya ilmiah terkait yang mengkaji perilaku keagamaan, religiusitas, akhlak remaja, serta dampak permainan digital. Sumber-sumber tersebut kemudian dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi pola-pola yang muncul, baik terkait aspek positif maupun negatif dari penggunaan game online terhadap kesadaran beragama dan praktik ibadah remaja muslim.

Proses analisis dilakukan melalui beberapa tahap. Pertama, peneliti melakukan identifikasi dan seleksi sumber berdasarkan relevansi, kredibilitas, dan tahun publikasi, terutama dalam kurun waktu 2020–2025. Kedua, setiap sumber dibaca secara mendalam untuk menemukan tema-tema utama, seperti perubahan perilaku ibadah, akhlak, kontrol diri,

dan dinamika religiusitas pemain game online. Ketiga, peneliti melakukan analisis isi (content analysis) untuk mengelompokkan temuan menjadi kategori-kategori konseptual yang dapat mendukung pembahasan, misalnya dampak kecanduan game, perubahan akhlak, serta hubungan intensitas bermain dengan konsistensi ibadah. Selanjutnya, seluruh temuan dibandingkan (comparative analysis) untuk melihat kesamaan dan perbedaan antara berbagai penelitian sebelumnya. Dengan demikian, metode studi literatur ini memberikan gambaran komprehensif mengenai fenomena yang diteliti dan memungkinkan penyusunan argumen ilmiah yang kuat mengenai pengaruh game online terhadap kesholehan remaja muslim di Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAAN

Hasil

Tabel 1 Review 9 Jurnal

No	Judul & Penulis	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1	Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Desa Tompo — Qarlinda, Tahir & Ishaq (2024)	Kualitatif (wawancara & observasi)	Game online menurunkan konsistensi ibadah, terutama shalat, serta mengurangi motivasi mengikuti kegiatan keagamaan.
2	Dynamics of Religiosity of Online Game Players — Fanani (2023)	Kualitatif (analisis fenomenologis)	Religiusitas pemain game dipengaruhi keterikatan emosional dengan game; semakin tinggi intensitas bermain, semakin rendah kesadaran religius.
3	Pengaruh Game Online terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat — Fauzan & Ma'arif (2021)	Kuantitatif	Terdapat korelasi negatif antara durasi bermain game dengan kedisiplinan shalat; remaja sering menunda ibadah demi bermain.
4	Dampak Kecanduan Game Online terhadap Perilaku Remaja — Marwinda & Irman (2022)	Deskriptif kualitatif	Kecanduan game menurunkan kontrol diri, mengganggu rutinitas ibadah, dan memicu perilaku emosional yang tidak sesuai norma agama.
5	Pengaruh Game Mobile terhadap Perilaku Keagamaan Remaja — Astuti & Fahyuni (2021)	Kualitatif	Remaja mengalami penurunan motivasi mengikuti kegiatan keagamaan, malas beribadah, serta lebih memilih game dibanding aktivitas spiritual.
6	Religiusitas Remaja yang Kecanduan Game Online Mobile Legends — Ngali (2020)	Studi kualitatif	Remaja mengalami penurunan sikap hormat pada orang tua, menurunnya performa ibadah, dan perubahan akhlak ke arah negatif.

7	Dampak Game Online terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Desa Labuhan-Labo — Sakinah (2023)	Kualitatif (field research)	Game online membuat remaja sulit mengontrol emosi, sering mengabaikan ibadah, dan kurang terlibat dalam kegiatan masjid.
8	Dampak Game Online terhadap Akhlak Remaja Era Digital — Tjoetra & Sari (2025)	Deskriptif kualitatif	Terjadi penurunan akhlak: malas ibadah, berkata kasar, kecanduan game hingga mengganggu disiplin keagamaan.
9	Religiusitas dan Agresivitas Verbal Remaja Pemain Game Online — Rochansyah (2023)	Kualitatif	Pemain game menunjukkan agresivitas verbal (mudah marah, berkata kasar) yang berlawanan dengan nilai akhlakul karimah.

Pembahasan

Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Online terhadap Perilaku Keagamaan dan Pelaksanaan Ibadah Remaja Muslim di Indonesia

Intensitas penggunaan game online menjadi salah satu faktor yang sangat memengaruhi perilaku keagamaan dan pelaksanaan ibadah remaja muslim di Indonesia. Remaja yang menghabiskan waktu bermain game dalam durasi panjang cenderung mengalami perubahan pola hidup, kebiasaan, hingga cara mereka memaknai kewajiban agama. Qarlinda, Tahir, dan Ishaq (2024) menemukan bahwa semakin tinggi intensitas bermain game, semakin besar kecenderungan remaja untuk menurunkan prioritas ibadah, terutama shalat lima waktu. Hal ini ditunjukkan dengan banyaknya remaja yang memilih menunda shalat atau mengabaikannya karena sedang berada dalam sesi permainan. Durasi dan fokus yang tersita dalam permainan membuat remaja kehilangan kesadaran waktu, sehingga ibadah yang seharusnya menjadi rutinitas wajib justru terpinggirkan oleh aktivitas digital.

Fenomena ini semakin diperjelas oleh Fanani (2023), yang menjelaskan bahwa dinamika religiusitas pemain game tidak hanya dipengaruhi oleh game sebagai hiburan, tetapi juga oleh keterlibatan emosional yang intens. Pemain game yang merasa terikat dengan komunitas dan kompetisi online cenderung menempatkan permainan sebagai prioritas, sehingga aktivitas keagamaan menjadi nomor dua. Keterikatan emosional ini menciptakan ruang psikologis di mana remaja lebih terdorong untuk menyelesaikan misi permainan, meningkatkan level, atau mempertahankan peringkat daripada melaksanakan kewajiban ibadah tepat waktu. Ketika game menjadi bagian dominan dalam rutinitas harian, nilai-nilai keagamaan perlahan mengalami desensitisasi, dan remaja menjadi kurang responsif terhadap panggilan ibadah seperti adzan atau pengingat dari orang tua.

Faktor kecanduan menjadi penjelasan paling kuat mengenai mengapa intensitas game online berdampak buruk pada perilaku keagamaan remaja. Penelitian Marwinda dan Irman (2022) menunjukkan bahwa kecanduan game menyebabkan turunnya kemampuan kontrol diri, yang merupakan aspek penting dalam pelaksanaan ibadah. Remaja yang kecanduan game sering kali kehilangan kapasitas untuk mengatur waktu, sehingga aktivitas spiritual yang membutuhkan kedisiplinan menjadi terabaikan. Kecanduan juga memicu perubahan emosi dan perilaku, membuat remaja menjadi lebih impulsif, mudah gelisah, dan sulit fokus ketika diminta beribadah. Kondisi emosional yang tidak stabil ini dapat mengurangi kekhusyukan dan kualitas ibadah, meskipun mereka tetap melaksanakannya.

Korelasi negatif antara durasi bermain game dan pelaksanaan ibadah juga diperkuat oleh temuan Fauzan dan Ma'arif (2021). Mereka menyatakan bahwa remaja yang bermain

game lebih dari dua jam sehari menunjukkan penurunan signifikan dalam kedisiplinan melaksanakan ibadah shalat. Remaja sering kali memilih menyelesaikan pertandingan terlebih dahulu karena game online berlangsung secara real-time, dan keluar dari permainan sebelum pertandingan selesai dianggap merugikan tim. Dengan demikian, ibadah sering diposisikan sebagai aktivitas yang dapat ditunda, padahal dalam ajaran Islam, ibadah wajib memiliki waktu tertentu yang harus dijaga. Sikap menunda-nunda ini kemudian menjadi kebiasaan yang mengakar dan berpotensi menurunkan kepekaan spiritual.

Selain memengaruhi ibadah wajib, intensitas game online juga berdampak pada partisipasi remaja dalam kegiatan keagamaan lainnya. Astuti dan Fahyuni (2021) mencatat bahwa remaja yang bermain game secara intens mengalami penurunan motivasi mengikuti kegiatan masjid, pengajian, maupun membaca Al-Qur'an. Game online yang menyediakan hiburan instan menciptakan preferensi baru pada remaja, di mana aktivitas spiritual yang memerlukan ketenangan, fokus, dan ketekunan dianggap kurang menarik dibandingkan permainan yang interaktif dan penuh stimulasi. Perubahan orientasi ini menunjukkan adanya pergeseran nilai dalam diri remaja, dari kegiatan yang sifatnya membangun spiritualitas menuju aktivitas yang berfokus pada hiburan digital.

Dampak intensitas game online tidak hanya terbatas pada ibadah, tetapi juga terlihat pada perubahan akhlak dan perilaku sosial remaja muslim. Ngali (2020) menemukan bahwa remaja yang kecanduan game Mobile Legends mengalami perubahan signifikan pada perilaku harian, seperti menjadi kurang menghormati orang tua, sering mengabaikan nasihat, dan menunjukkan sikap temperamental. Perubahan akhlak ini menjadi indikator bahwa intensitas bermain game telah memengaruhi cara remaja mengelola emosi dan interaksi sosial, yang pada akhirnya berpengaruh pada perilaku keagamaan. Ketika akhlak remaja menurun, kualitas ibadah pun ikut terpengaruh karena ibadah dalam Islam tidak hanya ritual, tetapi juga mencakup perilaku moral.

Penelitian Sakinah (2023) memberikan gambaran serupa, bahwa remaja yang bermain game dalam durasi panjang menjadi sulit mengontrol emosi dan sering kali menunjukkan perilaku agresif. Mereka juga lebih sering melewatkan ibadah dan tidak lagi terlibat aktif dalam kegiatan keagamaan di lingkungan sekitar. Hal ini menunjukkan bahwa intensitas game online dapat mengisolasi remaja dari lingkungan sosial keagamaan mereka, sehingga mengurangi kesempatan untuk memperkuat nilai spiritual. Rendahnya keterlibatan dalam komunitas keagamaan membuat remaja semakin jauh dari aktivitas pembinaan spiritual, memperlemah pemahaman mereka terhadap ajaran agama.

Penelitian lain juga menyoroti aspek akhlak yang terdampak akibat intensitas game online. Tjoetra dan Sari (2025) mencatat penurunan moralitas remaja, termasuk malas beribadah, sering berkata kasar, dan kehilangan sikap sopan santun akibat terlalu sering bermain game hingga larut malam. Perubahan akhlak seperti ini jelas berpengaruh pada kualitas ibadah remaja, karena ibadah yang baik memerlukan kesiapan mental, fisik, dan emosional. Jika remaja tidur larut atau mengalami kelelahan karena game, ibadah menjadi tidak maksimal, bahkan sering terlewat. Selain itu, Rochansyah (2023) menemukan bahwa remaja pemain game online menunjukkan agresivitas verbal seperti berkata kasar dan mudah marah, yang bertentangan dengan akhlakul karimah. Perilaku seperti ini menunjukkan bahwa intensitas game memengaruhi kepribadian remaja secara keseluruhan, termasuk nilai keagamaan yang seharusnya menuntun mereka pada kesabaran dan kelembutan. Sementara itu, Alkarim (2022) menegaskan bahwa intensitas game yang tinggi menurunkan kesadaran spiritual remaja, membuat mereka kurang reflektif terhadap hubungan mereka dengan Tuhan, serta melemahkan dorongan religius untuk melaksanakan ibadah secara khusyuk.

Secara keseluruhan, seluruh temuan tersebut menunjukkan bahwa intensitas

penggunaan game online memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku keagamaan dan pelaksanaan ibadah remaja muslim di Indonesia. Semakin tinggi intensitas bermain, semakin besar kemungkinan terjadinya penurunan konsistensi ibadah, melemahnya motivasi spiritual, serta terganggunya akhlak dan perilaku moral. Dengan demikian, diperlukan pendampingan dari keluarga, sekolah, dan masyarakat untuk membantu remaja mengelola penggunaan game online secara seimbang agar tidak menghambat perkembangan spiritual dan keagamaan mereka.

Perubahan Akhlak dan Sikap Religius Remaja Muslim akibat Keterlibatan Berlebihan dalam Game Online

Keterlibatan berlebihan dalam game online telah menjadi fenomena yang semakin mengkhawatirkan di kalangan remaja muslim di Indonesia, terutama karena berdampak nyata pada perubahan akhlak dan sikap religius mereka. Ketika game online menjadi aktivitas dominan dalam keseharian remaja, orientasi nilai dan perilaku mereka mengalami pergeseran yang signifikan. Qarlinda, Tahir, dan Ishaq (2024) mencatat bahwa remaja yang terlalu sering bermain game menunjukkan penurunan kedisiplinan dalam menjalankan ibadah wajib dan berkurangnya motivasi untuk mengikuti kegiatan keagamaan. Fenomena ini bukan hanya persoalan manajemen waktu, tetapi menunjukkan adanya perubahan dalam cara remaja memaknai kewajiban agama. Tindakan menunda, mengabaikan, atau mengurangi kualitas ibadah merupakan indikasi awal terjadinya penurunan sensitivitas religius yang penting dalam kehidupan seorang muslim.

Perubahan akhlak yang lebih spesifik juga ditemukan pada remaja yang terlalu terlibat dalam game online hingga mengalami kecanduan. Menurut Ngali (2020), remaja yang kecanduan game menunjukkan perilaku yang kurang sopan terhadap orang tua, menjadi lebih sulit diatur, serta sering membantah nasihat. Akhlak terhadap orang tua merupakan pilar penting dalam ajaran Islam, dan ketika remaja mulai kehilangan kesadaran akan kewajiban tersebut, dapat disimpulkan bahwa game online telah mulai memengaruhi nilai moral yang seharusnya dijaga. Perubahan ini sering kali muncul karena remaja lebih memprioritaskan permainan dibanding interaksi sosial keluarga, sehingga mereka cenderung berperilaku kasar, terburu-buru, dan tidak menghargai waktu atau nasihat yang diberikan oleh orang tua.

Selain itu, intensitas bermain game online juga memengaruhi kemampuan remaja mengontrol emosi. Sakinah (2023) menemukan bahwa remaja yang sering bermain game cenderung mudah marah, bersikap agresif, dan menunjukkan perilaku temperamental dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini disebabkan oleh dinamika permainan yang kompetitif dan penuh tekanan, di mana remaja terbiasa bereaksi cepat dan emosional. Sikap agresif tersebut sering terbawa ke dunia nyata dan berpengaruh pada interaksi sosial mereka dengan teman, keluarga, maupun masyarakat. Kondisi ini menunjukkan kemerosotan akhlak, karena Islam mengajarkan pentingnya kesabaran, kelembutan, serta kemampuan mengendalikan emosi sebagai bagian dari akhlakul karimah.

Perubahan sikap religius juga terlihat pada bagaimana remaja memandang kegiatan keagamaan. Astuti dan Fahyuni (2021) menjelaskan bahwa remaja yang aktif bermain game memiliki kecenderungan menurunnya minat mengikuti kegiatan masjid, pengajian, maupun aktivitas keagamaan lainnya. Game online menawarkan hiburan instan, visual menarik, serta interaksi cepat, sehingga kegiatan keagamaan yang membutuhkan ketenangan dan kesabaran sering dianggap kurang menarik. Ketika preferensi hiburan digital menggantikan kegiatan spiritual, hal ini mencerminkan perubahan orientasi religius remaja dari aktivitas yang seharusnya memperkuat iman menuju aktivitas yang bersifat hiburan semata.

Salah satu bentuk perubahan akhlak yang paling sering ditemukan adalah meningkatnya penggunaan kata-kata kasar dan agresivitas verbal. Rochansyah (2023)

menemukan bahwa remaja pemain game online sering berkata kasar, mencela, atau memarahi pemain lain saat kalah atau sedang dalam kondisi tertekan. Bahasa kasar ini bahkan terbawa dalam interaksi sehari-hari di luar permainan. Ini merupakan indikator nyata bahwa intensitas bermain game telah mempengaruhi akhlak verbal remaja yang seharusnya dijaga sesuai ajaran Islam. Penggunaan kata-kata kasar merupakan perilaku tercela dan mencerminkan melemahnya kontrol diri, empati, serta akhlak mulia.

Perubahan perilaku keagamaan juga terlihat dalam cara remaja menjalani aktivitas ibadah secara personal. Fanani (2023) menyebut bahwa religiusitas pemain game dipengaruhi oleh keterikatan emosional terhadap permainan; semakin tinggi keterikatan tersebut, semakin rendah perhatian mereka terhadap aktivitas spiritual. Remaja yang kecanduan game sering kali melaksanakan ibadah secara terburu-buru, tanpa kekhusyukan, dan hanya sebagai rutinitas formal. Bahkan dalam beberapa kasus, ibadah hanya dilakukan untuk memenuhi tuntutan orang tua, bukan sebagai bentuk penghayatan iman. Penurunan kualitas ibadah ini menegaskan adanya degradasi spiritual yang muncul seiring meningkatnya intensitas bermain game.

Selain itu, Tjoetra dan Sari (2025) menemukan bahwa remaja yang terlibat berlebihan dalam game online sering kali tidur larut malam karena bermain hingga dini hari, sehingga menyebabkan mereka malas bangun untuk shalat Subuh atau menjalankan ibadah lainnya. Perubahan pola tidur ini berimplikasi langsung pada menurunnya kualitas spiritual remaja. Dalam Islam, menjaga waktu tidur dan bangun untuk ibadah merupakan bentuk kedisiplinan religius yang penting, sehingga ketika game online mengganggu pola ini, perubahan sikap religius tidak dapat dihindari.

Dari sisi moral sosial, perubahan akhlak juga terlihat pada kecenderungan remaja menjadi lebih individualistik. Alkarim (2022) mencatat bahwa remaja yang bermain game secara intens sering menarik diri dari interaksi sosial di dunia nyata, lebih memilih dunia virtual sebagai ruang aman mereka. Akibatnya, mereka menjadi kurang peka terhadap lingkungan sosial dan religius di sekitarnya. Kurangnya partisipasi dalam kegiatan sosial keagamaan dan menurunnya sensitivitas sosial ini menunjukkan adanya masalah dalam perkembangan akhlak sosial mereka, karena Islam mendorong umatnya untuk terlibat aktif dalam masyarakat dan memberikan manfaat bagi orang lain.

Sementara itu, perubahan akhlak juga mencakup munculnya perilaku tidak jujur, seperti berbohong kepada orang tua mengenai durasi bermain game atau mengabaikan tanggung jawab sekolah dan rumah. Temuan Marwinda dan Irman (2022) menunjukkan bahwa kecanduan game mendorong remaja untuk mencari pembenaran atas tindakan mereka, meskipun tindakan tersebut bertentangan dengan nilai kejujuran yang diajarkan agama. Ketika kebiasaan tidak jujur ini berkembang, maka perubahan akhlak remaja semakin jelas dan memengaruhi integritas moral mereka secara keseluruhan.

Secara keseluruhan, keterlibatan berlebihan dalam game online menyebabkan berbagai perubahan akhlak dan sikap religius remaja muslim di Indonesia. Perubahan tersebut mencakup menurunnya disiplin ibadah, berkurangnya motivasi keagamaan, munculnya sikap agresif, menurunnya kontrol emosi, penggunaan bahasa kasar, berkurangnya kepedulian sosial, hingga turunnya kualitas akhlak terhadap orang tua. Temuan dari berbagai penelitian tersebut menegaskan bahwa game online bukan hanya memengaruhi sisi hiburan remaja, tetapi juga berdampak signifikan pada perkembangan spiritual dan moral mereka. Oleh karena itu, diperlukan pendampingan intensif dari keluarga dan lingkungan pendidikan agar remaja dapat menjalani aktivitas digital secara seimbang tanpa mengorbankan nilai religius dan akhlak yang seharusnya menjadi fondasi kehidupan mereka.

Fenomena meningkatnya intensitas penggunaan game online di kalangan remaja

muslim Indonesia memperlihatkan dinamika sosial-keagamaan yang kompleks. Aktivitas bermain game yang dilakukan secara berlebihan telah terbukti membawa pengaruh signifikan terhadap perilaku keagamaan, pelaksanaan ibadah, serta kualitas akhlak remaja. Berdasarkan hasil kajian dari sepuluh jurnal yang dianalisis, tampak bahwa pola perubahan religiusitas yang terjadi bukan hanya bersifat parsial, tetapi menyentuh berbagai aspek kehidupan spiritual remaja, mulai dari kedisiplinan menjalankan ibadah wajib, komitmen terhadap kegiatan keagamaan, hingga pembentukan karakter dan akhlak sehari-hari.

Pertama, intensitas bermain game online berhubungan erat dengan menurunnya kualitas pelaksanaan ibadah remaja muslim. Qarlinda, Tahir, dan Ishaq (2024) menunjukkan bahwa remaja yang menghabiskan banyak waktu bermain game cenderung mengabaikan shalat lima waktu, baik dengan menunda waktu shalat maupun meninggalkannya sama sekali. Temuan ini sejalan dengan penelitian Fauzan dan Ma'arif (2021) yang menemukan korelasi negatif antara durasi bermain game dan kedisiplinan shalat, di mana remaja lebih memilih menyelesaikan pertandingan dalam game daripada menghentikan permainan untuk beribadah. Fanani (2023) menambahkan bahwa keterikatan emosional dan psikologis terhadap game menyebabkan menurunnya kesadaran religius, terutama karena alokasi waktu yang semakin sedikit untuk aktivitas spiritual. Fenomena ini memperlihatkan bahwa game online berpotensi menggeser prioritas religius remaja ke prioritas hiburan digital yang lebih instan dan menarik.

Selain pengaruh terhadap aktivitas ibadah, intensitas bermain game juga berdampak pada partisipasi remaja dalam kegiatan keagamaan di lingkungan sosial. Astuti dan Fahyuni (2021) mengungkap bahwa remaja yang bermain game secara berlebihan cenderung menarik diri dari kegiatan masjid, pengajian, atau kegiatan keagamaan di sekolah, karena merasa aktivitas tersebut membosankan dibandingkan permainan digital. Sakinah (2023) memperkuat temuan ini dengan menjelaskan bahwa remaja kecanduan game sering kali tidak lagi aktif dalam kegiatan komunitas keagamaan, baik karena kelelahan akibat begadang bermain maupun karena kehilangan minat terhadap kegiatan spiritual yang dianggap kurang menarik. Dengan demikian, ketergantungan pada game tidak hanya mengganggu ritme ibadah individual, tetapi juga memengaruhi hubungan sosial-keagamaan remaja dalam komunitasnya.

Di sisi lain, perubahan akhlak yang muncul akibat penggunaan game online berlebihan menunjukkan gejala yang semakin mengkhawatirkan. Beberapa penelitian menemukan bahwa game online berkontribusi pada peningkatan perilaku agresif dan penurunan akhlak mulia. Rochansyah (2023) menunjukkan bahwa banyak remaja pemain game online mengalami kenaikan agresivitas verbal, seperti mudah marah, berkata kasar, atau menunjukkan intoleransi ketika mengalami kekalahan dalam permainan. Pola ini juga ditemukan oleh Tjoetra dan Sari (2025), yang mencatat bahwa remaja cenderung lebih sering menggunakan kata-kata kasar dalam kehidupan sehari-hari sebagai bentuk peniruan kultur kompetitif dalam game. Selain agresivitas, perubahan akhlak juga tampak dalam menurunnya rasa hormat kepada orang tua. Ngali (2020) mencatat bahwa remaja yang kecanduan game sering kali melawan, mengabaikan permintaan orang tua, bahkan cenderung berbohong untuk mempertahankan waktu bermainnya. Sikap ini menunjukkan adanya degradasi nilai akhlakul karimah karena game online menggeser nilai kedisiplinan, tanggung jawab, dan adab.

Keterlibatan berlebihan dalam game online juga memengaruhi aspek spiritualitas batin remaja. Fanani (2023) menekankan bahwa religiusitas tidak hanya terkait ibadah fisik, tetapi juga kesadaran internal untuk menghindari perilaku buruk. Namun, remaja yang terlalu fokus pada game cenderung menunjukkan penurunan kepekaan moral dan spiritual. Hal ini sejalan dengan temuan Alkarim (2022) yang menyatakan bahwa semakin intens game

dimainkan, semakin menurun pula kesadaran untuk melakukan introspeksi spiritual seperti berdoa, berdzikir, atau membaca Al-Qur'an. Sebagian remaja bahkan mengakui bahwa mereka merasa jauh dari nilai-nilai agama ketika bermain game karena game menjadi sarana pelarian dari kewajiban moral dan spiritual.

Pada tahap yang lebih luas, fenomena ini mencerminkan perubahan struktur waktu dan orientasi hidup remaja muslim di era digital. Game online yang bersifat adiktif mampu membentuk pola konsumsi waktu yang tidak seimbang antara hiburan dan kewajiban agama. Marwinda dan Irman (2022) menemukan bahwa kecanduan game mampu mengubah gaya hidup remaja menjadi pasif terhadap aktivitas berfaedah namun aktif terhadap aktivitas yang memberikan stimulasi cepat seperti permainan digital. Ketidakseimbangan ini pada akhirnya mengarah pada penurunan kualitas religiusitas secara umum. Dalam konteks ini, game tidak sepenuhnya menjadi penyebab utama kerusakan akhlak, namun menjadi faktor pemicu ketika kontrol diri, pendidikan agama, dan pengawasan keluarga lemah.

Meskipun demikian, tidak semua penelitian menggambarkan pengaruh game online secara sepenuhnya negatif. Beberapa temuan menunjukkan bahwa dampak buruk game online bisa diminimalisasi jika remaja berada dalam lingkungan yang kuat secara religius dan memiliki kontrol diri yang baik. Namun, sepuluh jurnal yang dikaji dalam konteks ini menekankan bahwa tren yang dominan menunjukkan arah penurunan kualitas keagamaan dan akhlak ketika intensitas bermain game tinggi. Kondisi ini menunjukkan perlunya intervensi edukatif dan preventif dari keluarga, sekolah, serta komunitas keagamaan agar remaja dapat mengatur waktu bermain secara seimbang tanpa mengorbankan kewajiban spiritual.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis terhadap sepuluh jurnal terkait, dapat disimpulkan bahwa intensitas penggunaan game online memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku keagamaan dan akhlak remaja muslim di Indonesia. Game online yang dimainkan secara berlebihan terbukti mengurangi kedisiplinan remaja dalam melaksanakan ibadah wajib, terutama shalat, serta menurunkan minat mereka untuk mengikuti kegiatan keagamaan di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Fenomena ini menunjukkan bahwa game online tidak hanya menggeser prioritas waktu remaja, tetapi juga melemahkan kesadaran religius dan komitmen spiritual yang seharusnya berkembang pada masa remaja. Dengan demikian, intensitas bermain game menjadi salah satu faktor yang berpotensi menurunkan kualitas kesholehan remaja muslim.

Selain itu, penelitian ini menemukan bahwa keterlibatan berlebihan dalam game online juga berpengaruh pada perubahan akhlak dan sikap religius. Remaja menunjukkan kecenderungan meningkatnya perilaku agresif, penggunaan kata-kata kasar, menurunnya rasa hormat kepada orang tua, serta melemahnya kontrol diri dalam kehidupan sehari-hari. Penurunan akhlak ini muncul karena game online, khususnya yang bersifat kompetitif, dapat memicu emosi negatif dan menormalkan perilaku yang tidak sesuai dengan nilai-nilai Islam. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan pentingnya peran keluarga, sekolah, dan komunitas keagamaan dalam mengawasi serta memberikan edukasi mengenai penggunaan game online secara bijak agar remaja dapat menyeimbangkan hiburan digital dengan kewajiban agama dan pembentukan akhlak mulia.

DAFTAR PUSTAKA

Alkarim, U. (2022). Dampak intensitas game online terhadap remaja desa Jurnal AH. (Artikel,

- data detail terbatas).
- Astuti, F. M., & Fahyuni, E. F. (2021). Analisis pengaruh game mobile terhadap perilaku keagamaan remaja. *OASIS: Jurnal Ilmiah Kajian Islam*, 5(2), 47–58.
- Fanani, A. F. (2023). Influential the dynamics of religiosity of online game players Mobile Legends: Bang Bang in Kudus. *Asketik: Jurnal Agama dan Perubahan Sosial*, 9(1). <https://doi.org/10.30762/asketik.v9i1.1539>
- Fauzan, N. M., & Ma'arif, B. S. (2021). Pengaruh penggunaan game online terhadap perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah shalat di lingkungan Permata Kopo Kabupaten Bandung. *Jurnal Riset Komunikasi Penyiaran Islam (JRKPI)*, 1(2), 85–91. <https://doi.org/10.29313/jrkpi.v1i2.379>
- Marwinda, M., & Irman, I. (2022). Dampak kecanduan game online terhadap perilaku remaja. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7755–7761. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9587>
- Ngali, M. (2020). Religiusitas remaja yang kecanduan game online Mobile Legends di Desa Sriwedari Kecamatan Muntilan Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah. (Skripsi). *Journal of Student Research*.
- Qarlinda, N., Tahir, M., & Ishaq, M. (2024). Pengaruh game online terhadap perilaku keagamaan remaja Desa Tompo Kecamatan Barru Kabupaten Barru. *Relinesia: Jurnal Kajian Agama dan Multikulturalisme Indonesia*, 3(1), 22–29. <https://doi.org/10.572349/relinesia.v3i1.1680>
- Rochansyah, A. A. (2023). Religiusitas dan agresivitas verbal remaja pemain game online. *Inner: Jurnal Psikologi & Agama*. (Artikel; detail halaman terbatas).
- Sakinah, P. W. (2023). Dampak game online pada perilaku keagamaan remaja di Desa Labuhan-Labo. (Skripsi). UIN Syahada.
- Tjoetra, A., & Sari, A. (2025). Dampak game online terhadap akhlak remaja di era digital di Desa Sidoasri Kecamatan Sumbermanjing Wetan. *Khatulistiwa*, 5(4). (Artikel).