



## REMAJA ERA DIGITAL, GAME ONLINE DAN RELEVANSI NILAI-NILAI AL-QUR'AN

Ahmad Fauzan<sup>1</sup>, Ahmad Firdaus<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> STIQ Rakha Amuntai

<sup>1</sup> [ahmadfauzan301004@gmail.com](mailto:ahmadfauzan301004@gmail.com), <sup>2</sup> [firdausabi232@gmail.com](mailto:firdausabi232@gmail.com)

### ARTICLE INFO

#### History

Published: 21 Februari 2026

**Keywords:** remaja era digital, game online, nilai-nilai Al-Qur'an, pendidikan karakter, self-control, etika digital



© Author(s) 2026

This work is licensed

under a [Creative](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

[Commons Attribution](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

[4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



### ABSTRACT

#### Indonesia:

Perkembangan era digital telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan remaja, terutama melalui meningkatnya penggunaan game online. Fenomena ini menghadirkan dampak yang kompleks, baik positif maupun negatif, terhadap aspek psikologis, sosial, akademik, dan spiritual remaja. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis fenomena game online di kalangan remaja serta mengkaji relevansi nilai-nilai Al-Qur'an dalam menyikapi fenomena tersebut. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kepustakaan (library research). Data primer berupa ayat-ayat Al-Qur'an yang berkaitan dengan nilai tauhid, moderasi (wasathiyah), pengendalian diri, manajemen waktu, dan akhlak, dianalisis menggunakan pendekatan tafsir tematik (maudhu'i). Data sekunder diperoleh dari jurnal nasional dan literatur ilmiah yang membahas dampak game online terhadap remaja. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai-nilai Al-Qur'an memiliki relevansi kuat dalam membimbing remaja menghadapi tantangan game online. Prinsip keseimbangan antara hiburan dan ibadah, penguatan self-control, pengendalian hawa nafsu, konsep muhasabah, serta etika digital Qur'ani dapat menjadi fondasi pembentukan karakter remaja di era digital. Implementasi nilai-nilai tersebut memerlukan kolaborasi antara keluarga, lembaga pendidikan, dan masyarakat religius agar tercipta ekosistem pembinaan karakter yang integratif.

#### English:

*The rapid development of the digital era has significantly transformed adolescents' lives, particularly through the increasing use of online games. This phenomenon presents complex impacts both positive and negative on adolescents' psychological, social, academic, and spiritual dimensions. This study aims to analyze the phenomenon of online gaming among adolescents and examine the relevance of Qur'anic values in addressing this issue. The research employs a qualitative approach using a library research method. Primary data consist of Qur'anic verses related to the values of tawhid (monotheism), moderation (wasathiyah), self-control, time management, and moral conduct, analyzed through a thematic (maudhu'i) interpretation approach. Secondary data were collected from national academic journals and relevant scholarly literature discussing the impact of online games on adolescents. The findings indicate that Qur'anic values provide a strong normative framework for guiding adolescents in navigating online gaming challenges. Principles such as balance between entertainment and worship, strengthening self-control, managing desires (al-nafs), practicing self-reflection (muhasabah), and implementing Qur'anic digital ethics can serve as a foundation for character development in the digital era. The implementation of these values requires collaboration among families, educational institutions, and religious communities to create an integrative character-building ecosystem.*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam kehidupan manusia, terutama bagi generasi muda atau remaja. Era digital ditandai oleh kemudahan akses internet dan penggunaan perangkat pintar seperti ponsel, tablet, dan komputer yang semakin masif di kalangan remaja. Kondisi ini mendorong perubahan pola interaksi sosial, gaya hidup, serta preferensi aktivitas hiburan remaja, tidak terkecuali dalam fenomena game online yang menjadi salah satu bentuk hiburan digital yang paling populer di kalangan usia remaja saat ini. Game online menawarkan pengalaman interaktif, kompetitif, dan sosial yang kuat, sehingga menarik minat remaja dari berbagai latar belakang budaya dan sosial.<sup>1</sup>

Fenomena game online di kalangan remaja Indonesia menunjukkan dinamika yang kompleks, dengan munculnya berbagai temuan empiris terkait dampaknya pada kehidupan remaja. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa kecanduan game online dapat mengubah perilaku remaja, seperti menurunnya keterampilan interaksi sosial, meningkatnya isolasi diri, serta perubahan emosi yang berpengaruh terhadap kesejahteraan psikologis mereka. Selain itu, intensitas bermain yang tinggi juga dikaitkan dengan penurunan kualitas hidup dan prestasi akademik remaja pada beberapa studi kasus di Indonesia. Fenomena ini menimbulkan pertanyaan penting tentang bagaimana remaja memahami, menyikapi, dan menyeimbangkan aktivitas digital mereka dalam kehidupan sehari-hari.<sup>2</sup>

Game online tidak hanya berdampak pada aspek sosial dan psikologis semata, tetapi juga berkaitan dengan dimensi spiritual dan moral remaja. Beberapa penelitian di konteks keagamaan mengindikasikan bahwa aktivitas bermain game online dapat berdampak pada perilaku keagamaan remaja, termasuk pada pola pelaksanaan ibadah, nilai-nilai moral, dan komitmen spiritual mereka. Meskipun sebagian besar literatur menyoroti aspek negatif dari kecanduan game online, game online dapat memiliki dampak positif jika dimanfaatkan secara bijak dan seimbang, seperti pengembangan keterampilan kognitif dan kerja sama.<sup>3</sup>

Nilai-nilai Al-Qur'an menempatkan pendidikan akhlak, moderasi, disiplin, dan pengendalian diri sebagai komponen penting dalam pembentukan karakter remaja. Nilai-nilai tersebut relevan untuk menghadapi tantangan hidup di era digital, termasuk dalam menyikapi game online. Nilai moderasi (*wasathiyah*) yang diajarkan dalam Al-Qur'an mengajarkan keseimbangan antara aktivitas duniawi dan kewajiban religius, sehingga menjadi kerangka normatif untuk merespons fenomena digital. Nilai pengendalian diri dan manajemen waktu juga menjadi aspek penting untuk mencegah perilaku adiktif serta menjaga kualitas kehidupan remaja secara holistik.

Selain persoalan psikologis dan sosial, intensitas penggunaan game online pada remaja juga berkaitan erat dengan pola kontrol diri dan regulasi emosi. Masa remaja merupakan fase perkembangan yang ditandai dengan pencarian identitas, dorongan eksplorasi yang tinggi, serta kecenderungan mencoba hal-hal baru. game online sering

---

<sup>1</sup> Nanang Masrur Habibi, "Dampak Negatif Online Game terhadap Remaja," *Jurnal Bikotetik (Bimbingan dan Konseling: Teori dan Praktik)* 6, no. 1 (2022): 30–35.

<sup>2</sup> Daffa Al Sajjad Darmawati, "Dampak Ketergantungan Game Online Terhadap Keterampilan Komunikasi Remaja," *Cendikia, Jurnal Studi Keislaman* 2, no. 12 (2024).

<sup>3</sup> Irman Marwinda, "Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja," *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, no. 6 (2022).

menjadi media pelarian dari tekanan akademik maupun persoalan pribadi. Penggunaan game online yang tidak terkontrol berhubungan dengan rendahnya kemampuan pengendalian diri serta meningkatnya perilaku impulsif pada remaja. Kondisi ini memperlihatkan bahwa persoalan game online bukan sekadar persoalan hiburan, tetapi juga berkaitan dengan kematangan psikologis dan pembentukan karakter.<sup>4</sup>

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kepustakaan (library research) yang bertujuan untuk menganalisis secara mendalam fenomena remaja di era digital, khususnya terkait penggunaan game online, serta mengkaji relevansi nilai-nilai Al-Qur'an dalam merespons fenomena tersebut. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini tidak berfokus pada pengukuran angka atau statistik semata, melainkan pada pemahaman makna, interpretasi, dan analisis konseptual terhadap realitas sosial yang berkembang. Studi kepustakaan dilakukan dengan menelaah berbagai sumber ilmiah berupa jurnal nasional terakreditasi, buku akademik, artikel penelitian, serta dokumen pendukung lainnya yang relevan dengan tema penelitian.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer berupa ayat-ayat Al-Qur'an yang berkaitan dengan nilai moderasi (wasathiyah), pengendalian diri, manajemen waktu, larangan berlebih-lebihan (israf), serta prinsip akhlak dalam interaksi sosial. Ayat-ayat tersebut dianalisis menggunakan pendekatan tafsir tematik (maudhu'i), yaitu mengkaji ayat-ayat yang memiliki tema serupa untuk kemudian ditarik kesimpulan nilai dan prinsip dasarnya. Adapun data sekunder diperoleh dari jurnal penelitian Indonesia yang membahas dampak game online terhadap aspek psikologis, sosial, akademik, dan spiritual remaja, sehingga memberikan gambaran empiris tentang fenomena yang sedang dikaji.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran literatur secara sistematis dengan kriteria inklusi tertentu, seperti relevansi topik, tahun publikasi yang relatif mutakhir, serta kredibilitas penerbit jurnal. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis isi (content analysis). Analisis ini dilakukan dengan cara mengidentifikasi tema-tema utama, mengklasifikasikan temuan penelitian tentang game online pada remaja, lalu menghubungkannya dengan nilai-nilai normatif dalam Al-Qur'an. Proses analisis dilakukan secara bertahap, mulai dari reduksi data, penyajian data, hingga penarikan kesimpulan secara interpretatif.

Melalui metode ini, penelitian diharapkan mampu menghasilkan pemahaman yang komprehensif dan integratif antara realitas empiris kehidupan remaja di era digital dan kerangka normatif nilai-nilai Al-Qur'an. Dengan demikian, metodologi yang digunakan tidak hanya menggambarkan fenomena secara deskriptif, tetapi juga memberikan analisis kritis dan konseptual yang dapat menjadi dasar dalam merumuskan rekomendasi pendidikan karakter berbasis nilai Qur'ani dalam menghadapi tantangan game online di kalangan remaja.

---

<sup>4</sup> Rasmi Ria Safaria Sadif, "Dampak Kecanduan Game Online pada Remaja," *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 5, no. 1 (2023).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Remaja di Era Digital

Masa remaja merupakan fase perkembangan yang penuh dinamika, di mana individu mengalami perubahan signifikan secara biologis, psikologis, sosial, dan moral. Dalam konteks *era digital*, karakteristik psikologis remaja semakin dipengaruhi oleh kehadiran teknologi digital yang mengubah hampir seluruh aspek kehidupan mereka. Pada fase ini, remaja tidak hanya mencari identitas diri dan pengakuan sosial, tetapi juga mulai mengeksplorasi berbagai ruang pengalaman baru yang dibuka oleh internet dan media sosial. Keberadaan teknologi digital, khususnya platform media sosial, telah menggeser cara remaja berinteraksi, mengembangkan minat, serta memahami dunia di sekitar mereka. Penelitian-penelitian psikologi remaja menunjukkan bahwa penggunaan media sosial yang intens dapat memengaruhi kesejahteraan psikologis mereka, baik secara positif maupun negatif, tergantung pada konteks penggunaan dan dukungan lingkungan sekitarnya.<sup>5</sup>

Transformasi pola interaksi sosial remaja di era digital sangat terlihat dari cara mereka menjalin hubungan dengan teman sebaya dan keluarga. Interaksi sosial yang dulu didominasi oleh pertemuan tatap muka kini banyak dialihkan ke platform digital seperti WhatsApp, Instagram, TikTok, dan aplikasi pesan instan lainnya. Perubahan ini membawa kedua sisi di satu pihak, remaja memiliki akses lebih luas kepada jaringan sosial global, kesempatan belajar hal-hal baru, serta ruang ekspresi diri yang lebih besar di pihak lain, interaksi digital sering kali bersifat lebih dangkal, kurang intim, serta memunculkan kecenderungan isolasi sosial di dunia nyata. Sebagai contoh, penggunaan WhatsApp di kalangan remaja dapat mempercepat pertukaran informasi dan memperkuat solidaritas kelompok, tetapi di sisi lain juga dapat mengurangi partisipasi sosial langsung dan mengubah gaya berbicara menjadi kurang sopan atau bahkan kurang menghormati norma budaya lokal.<sup>6</sup>

Dalam ranah komunikasi, peralihan dari offline ke online juga membawa perubahan signifikan yang tidak hanya teknis, tetapi juga kultural. Remaja kini lebih banyak memanfaatkan pesan singkat, komentar cepat, emotikon, dan berbagai fitur digital lain untuk berinteraksi dengan orang lain. Berbicara melalui teks atau video daring dapat mempercepat komunikasi, tetapi sering kali informasi yang disampaikan menjadi kurang jelas secara emosional karena hilangnya konteks nonverbal seperti ekspresi wajah atau intonasi suara. Kondisi ini menjadikan remaja terbiasa berkomunikasi secara cepat dan efisien, namun tantangan muncul ketika remaja harus mentransfer keterampilan komunikasi digital tersebut ke konteks nyata yang lebih kompleks dan menuntut sensitivitas sosial yang lebih tinggi. Hal ini turut mempengaruhi bagaimana mereka memahami norma sosial, empati, serta

---

<sup>5</sup> Saiful Basori dan Zainuddin Fanani, "Dampak Game Online terhadap Akhlak Remaja di Era Digital di Desa Sidoasri Kecamatan Sumbermanjing Wetan," *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora* 5, no. 4 (2025): 101–15.

<sup>6</sup> Ana Fatimah Suryawan dan Hazim, "Emotional Intelligence of Teenagers Addicted to Online Games: Kecerdasan Emosional Remaja yang Kecanduan Permainan Online," *Indonesian Journal of Education Methods Development* 20, no. 1 (2025).

kemampuan menyelesaikan konflik yang dalam banyak situasi baru dapat ditemukan melalui interaksi langsung.<sup>7</sup>

Tantangan moral dan spiritual menjadi isu penting yang tak bisa diabaikan ketika membahas remaja di era digital. Ruang digital menawarkan akses informasi yang luas termasuk konten pendidikan, dakwah, dan perkembangan ilmu pengetahuan; di sisi lain, remaja juga terpapar konten yang tidak sesuai dengan nilai-nilai moral dan agama, seperti konten kekerasan, pornografi, ujaran kebencian, serta perilaku hedonistik. Dinamika moral remaja digital menunjukkan bahwa kebebasan berekspresi dalam ruang maya seringkali berpotensi menimbulkan krisis moral jika tidak dibarengi dengan literasi digital dan pembinaan nilai yang kuat. Remaja Muslim dihadapkan pada tantangan untuk menyeimbangkan antara kebebasan berkreasi dan kebutuhan untuk memelihara integritas moral serta spiritualitas mereka. Pendidikan moral, baik yang bersumber dari keluarga maupun lembaga pendidikan agama, menjadi faktor penting dalam membentuk kesadaran nilai yang membantu remaja memahami batas-batas etika digital serta memperkuat kompas moral mereka di tengah gejolak budaya digital kontemporer.<sup>8</sup>

## B. Game Online dalam Kehidupan Remaja

Fenomena *game online* telah menjadi salah satu aspek penting dalam kehidupan remaja Indonesia masa kini. Secara konseptual, game online dapat didefinisikan sebagai permainan digital yang dimainkan melalui jaringan internet dan memungkinkan interaksi antar pemain secara real time. Perkembangan teknologi informasi dan peningkatan akses internet di kalangan masyarakat Indonesia turut mempercepat pertumbuhan game online sebagai bentuk media hiburan yang populer. Hal ini terlihat dari jumlah pemain remaja yang terus meningkat dari tahun ke tahun, serta beragam genre permainan daring yang tersedia, mulai dari permainan casual sederhana hingga game strategi dan simulasi kompleks. Evolusi permainan dari bentuk konvensional seperti board game, permainan arcade, atau konsol offline menuju game berbasis daring menunjukkan bagaimana teknologi telah mentransformasi pengalaman bermain dan memperluas dimensinya. Perubahan ini tidak hanya sekadar teknis, tetapi juga kultural, karena game online kini menjadi ruang ekspresi sosial, kreativitas, dan kompetisi bagi banyak remaja.<sup>9</sup>

Perkembangan game online juga melahirkan fenomena *e-sport* atau kompetisi game elektronik yang semakin populer baik secara nasional maupun global. E-sport telah berubah dari sekadar aktivitas permainan menjadi *industri kompetitif* yang serius dengan turnamen berskala besar, dukungan sponsor, dan bahkan peluang karier profesional bagi pemain muda. Di Indonesia, komunitas e-sport remaja tumbuh pesat, dengan tim dan klub yang aktif mengikuti kompetisi lokal maupun internasional. Popularitas e-sport mencerminkan bagaimana game online tidak hanya

---

<sup>7</sup> Agung Romadon dkk., "Pengaruh Game Online Berbasis Android di Era Digital Terhadap Interaksi Sosial Remaja," *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 6, no. 2 (2022): 168–78.

<sup>8</sup> Syifa Sofia Wibowo dan Alfieta Nisa Belladina, "Effects Of Online Gaming Addiction On Adolescent Physical Health," *Jurnal Riset Kesehatan* 13, no. 1 (2024): 37–43.

<sup>9</sup> S. Suyanto dkk., "Empowering high school students with online game literacy," *Journal of Community Service and Empowerment* 5, no. 1 (2024): 130–35.

dianggap sebagai hiburan pasif, tetapi juga sebagai sarana pengembangan keterampilan, kerja tim, strategi kompetitif, serta peluang ekonomi baru. Bagi beberapa remaja, e-sport menjadi wadah untuk mengejar prestasi dan mendapatkan pengakuan sosial, sehingga turut mengubah pandangan masyarakat terhadap game online dari sesuatu yang hanya rekreasional menjadi kegiatan potensial berdaya guna.<sup>10</sup>

Game online memiliki beberapa dampak yang dapat memberi manfaat jika dimanfaatkan secara bijak. Pertama, permainan strategi dan simulasi dapat membantu melatih kemampuan berpikir kritis, perencanaan, serta problem solving. beberapa genre game yang kompleks dapat memicu pemain untuk mengembangkan keterampilan logika dan strategi, karena mereka dituntut membuat keputusan cepat, merencanakan langkah, serta menilai berbagai kemungkinan solusi dalam permainan. game online sering kali membutuhkan kolaborasi antar pemain dalam tim, sehingga dapat mendorong keterampilan kerja sama dan komunikasi antarremaja yang terlibat. Dalam konteks ini, permainan tidak lagi hanya bersifat individu, melainkan pengalaman sosial yang memperkuat respons tim, koordinasi, dan tanggung jawab kolektif.<sup>11</sup>

Game online juga memiliki potensi dalam dimensi ekonomi digital. Remaja yang terlibat dalam ekosistem game online memiliki peluang untuk menghasilkan pendapatan, baik melalui streaming konten permainan di platform digital, menjadi *content creator*, maupun berpartisipasi dalam turnamen e-sport dengan hadiah kompetitif. Beberapa studi di Indonesia bahkan menunjukkan bahwa keterlibatan remaja dalam aktivitas game online berdampak positif terhadap pemahaman mereka tentang ekonomi digital, monetisasi konten, dan kesiapan menghadapi peluang kerja berbasis teknologi. game online dapat dilihat bukan hanya sebagai alat hiburan, tetapi juga sebagai ruang belajar tentang keterampilan digital dan peluang karier masa depan.<sup>12</sup>

Dampak negatif game online juga tidak dapat diabaikan. Salah satu isu yang paling banyak dibahas dalam literatur akademik adalah kecanduan game online yang dapat mengganggu keseimbangan hidup remaja, terutama ketika permainan mengambil alih waktu belajar, istirahat, atau aktivitas sosial offline lainnya. kecenderungan bermain secara berlebihan berkaitan dengan gangguan tidur, menurunnya prestasi akademik, serta pola relasi interaksi yang kurang sehat. Selain itu, sebagian konten game juga dapat memuat unsur kekerasan atau perilaku negatif yang berpotensi memengaruhi sikap dan kebiasaan remaja, tergantung pada frekuensi dan konteks paparan mereka terhadap materi tersebut. Hal ini menunjukkan pentingnya pendekatan yang seimbang dalam penggunaan game online, di mana

---

<sup>10</sup> Dwi Kartika Cahyaningtyas Evi Diliiana Rospia dan Nurchaerani Nurchaerani Aulia Amini, "Deteksi dini dan edukasi kesejahteraan psikologis remaja generasi Z era digitalisasi," *Selaparang. Jurnal Pengabdian Masyarakat* 8, no. 3 (2024).

<sup>11</sup> Diva Adyana Saraswati dkk., "Psychological Well-being pada Remaja: Bagaimana Peranan Kecenderungan Kecanduan Media Sosial?," *JiWA: Jurnal Psikologi Indonesia* 2, no. 1 (2024).

<sup>12</sup> Irta Sulatri Nuradila dan Hermawati, "Transformasi Perilaku Sosial Remaja Era Media Sosial: Penggunaan Whatsapp di Kalangan Remaja Desa Penyagun," *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat* 13, no. 1 (2025).

aspek hiburan dan pembelajaran dipadukan dengan kontrol waktu, sadar diri, serta pengawasan dari orang tua dan lingkungan pendidikan.<sup>13</sup>

### C. Konsep Nilai – Nilai Al – Qur'an dalam Pembentukan Karakter Remaja

Konsep nilai-nilai Al-Qur'an dalam pembentukan karakter remaja menjadi fondasi penting dalam pendidikan karakter berbasis agama Islam, terutama dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan modern. Salah satu nilai fundamental dalam Al-Qur'an adalah nilai tauhid, yaitu kesadaran bahwa Allah adalah satu-satunya sumber kekuatan, tujuan hidup, dan pengendali seluruh aspek kehidupan manusia. Nilai tauhid tidak hanya berbicara mengenai aspek teologis semata, tetapi juga mengarah pada pembentukan *kesadaran diri* seseorang untuk selalu bergantung kepada Allah dan bertanggung jawab atas setiap pilihan hidupnya. Kesadaran diri ini sangat penting bagi remaja yang tengah berada dalam fase pencarian identitas, karena mereka dibimbing untuk memahami bahwa eksistensi mereka tidak hanya ditentukan oleh tekanan sosial atau budaya populer, melainkan oleh hubungan spiritual yang teguh kepada Sang Pencipta.<sup>14</sup>

Nilai moderasi (*wasathiyah*) dalam Al-Qur'an menekankan pentingnya keseimbangan dan tidak berlebih-lebihan dalam segala aspek kehidupan. Dalam konteks pembentukan karakter remaja, moderasi berarti remaja diajarkan untuk mengatur setiap aktivitas hidupnya secara proporsional, termasuk dalam penggunaan waktu untuk belajar, beribadah, bermain, dan mengembangkan diri secara sosial. Nilai moderasi menjadi relevan ketika remaja dihadapkan pada godaan hiburan digital seperti game online yang jika berlebihan dapat mengganggu fungsi keseharian mereka. Melalui moderasi, remaja diajak memahami bahwa segala aktivitas yang dilakukan harus memiliki tujuan, manfaat, serta batasan yang jelas, sehingga kehidupan mereka tidak terjebak pada kebiasaan konsumtif atau perilaku adiktif yang merugikan. Penelitian menunjukkan bahwa internalisasi moderasi dalam kehidupan remaja dapat membantu mereka menjadi individu yang lebih bertanggung jawab, sadar akan hak dan kewajiban, serta memiliki ketahanan terhadap tekanan sosial yang kurang sehat.<sup>15</sup>

Nilai disiplin dan manajemen waktu merupakan nilai yang sangat ditekankan dalam Al-Qur'an dan hadits Nabi Muhammad ﷺ sebagai bagian dari pendidikan diri. Manajemen waktu yang efektif merupakan keterampilan penting yang harus dimiliki oleh remaja agar mereka dapat memaksimalkan potensi diri dan memenuhi berbagai kewajiban hidup. Dalam banyak ayat Al-Qur'an terdapat anjuran untuk memanfaatkan waktu secara bijak, seperti firman Allah yang menganjurkan umat manusia untuk memperhatikan waktu dan merenungkan ciptaan-Nya sebagai bentuk kesyukuran dan kewaspadaan spiritual. Dalam praktiknya, nilai ini menuntun remaja

---

<sup>13</sup> Aiska Firanaya Ramadhani dan Dyana Chusnulitta Jatnika, "Dinamika Interaksi Sosial Remaja di Era Digital dan Peran Pekerja Sosial," *Share : Social Work Journal* 14, no. 2 (2025): 148–55.

<sup>14</sup> Nur Khasanah Aulia Damayanti, "Pengaruh media sosial terhadap sosialisasi remaja di era digital," *Jurnal Al Ikbilas, Jurnal Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah* 2, no. 2 (2025).

<sup>15</sup> Adnan Faris Naufal Siregar dan Ali Nurdin Siregar, "Al Ghazali's Social Manners In Bidayatul Hidayah, Solutions For Teenage Social Interaction In The Modern Era," *HUNAF A Jurnal Studia Islamika* 21, no. 2 (2025): 153–68.

untuk belajar mengatur waktu antara kewajiban akademik, aktivitas sosial, ibadah, istirahat, dan juga hiburan digital. Dengan pembiasaan disiplin sejak dini, remaja dapat menghindari pemborosan waktu yang tidak produktif dan belajar menyusun prioritas hidup secara bertanggung jawab. Penelitian pendidikan Islam di Indonesia menunjukkan bahwa remaja yang menerapkan disiplin waktu cenderung memiliki pencapaian akademik yang lebih baik dan keseimbangan emosional yang lebih stabil.<sup>16</sup>

Nilai yang tak kalah pentingnya adalah nilai akhlak dan pengendalian diri yang menjadi esensi utama dalam ajaran Al-Qur'an. Akhlak mencakup karakter moral yang mencerminkan kebaikan hati, kejujuran, kesabaran, rendah hati, dan saling menghormati antarsesama manusia. Nilai ini sangat relevan dalam membentuk karakter remaja yang tidak hanya cerdas secara intelektual tetapi juga matang secara moral. Dalam konteks era digital, remaja sering dihadapkan pada pilihan gaya bahasa, konten, serta pola interaksi yang mudah memicu emosi negatif seperti kemarahan, kebencian, atau ejekan<sup>17</sup>. Dengan internalisasi nilai akhlak dan pengendalian diri, remaja belajar untuk bertindak secara hati-hati dan bijak dalam setiap interaksi, baik di dunia nyata maupun dunia maya. Pengendalian diri juga menjadi kunci dalam menghadapi godaan hiburan digital, karena mampu membantu remaja menahan impuls, mengevaluasi manfaat suatu perilaku, dan memilih tindakan yang lebih konstruktif. Beberapa studi di Indonesia menunjukkan bahwa pendidikan karakter berbasis akhlak terbukti efektif dalam mengurangi perilaku negatif seperti bullying, kekerasan, serta ketergantungan pada media digital yang berlebihan.<sup>18</sup>

#### **D. Relevansi Nilai – Nilai Al – Qur'an terhadap Fenomena Game Online**

Fenomena *game online* dalam kehidupan remaja modern menimbulkan kebutuhan mendalam untuk menempatkan pengalaman digital tersebut dalam kerangka nilai yang sehat dan bermakna. salah satu nilai penting yang relevan dalam menyikapi fenomena ini adalah prinsip keseimbangan antara hiburan dan ibadah. Al-Qur'an menempatkan kehidupan duniawi termasuk kebutuhan hiburan dalam posisi yang diatur oleh kewajiban spiritual dan tanggung jawab moral kepada Allah SWT<sup>19</sup>. Nilai moderasi itu menegaskan bahwa segala aktivitas, termasuk hiburan digital seperti game online, seharusnya tidak menghilangkan fokus individu terhadap kewajiban kepada Tuhan dan tanggung jawab sosial. Dalam konteks remaja, nilai ini menuntun mereka untuk menyusun prioritas hidup sehingga waktu untuk hiburan tidak dominan mengalahkan waktu untuk ibadah, belajar, dan aktivitas produktif lainnya. Ketidakseimbangan antara hiburan dan kewajiban spiritual sering kali

---

<sup>16</sup> Erni Yusnita dkk., "Shaping Teenagers' Moral in the Digital Era: Islamic Education Perspective," *Jurnal Intelektual: Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman* 13, no. 1 (2023): 1–15.

<sup>17</sup> Zainal Arifin, *Panduan Menghafal AlQuran Bagi Anak-Anak* (2025).

<sup>18</sup> Nila Trisna dkk., "Pentingnya Pendidikan Moral bagi Remaja di Era Digital untuk Interaksi yang Positif di Masyarakat," *Lok Seva: Journal of Contemporary Community Service* 4, no. 1 (2025).

<sup>19</sup> Zadrian Ardi, *Resiliensi Akademik Fondasi Sukses Pendidikan* (Eureka Media Aksara, 2024).

menjadi akar dari perilaku adiktif yang mengganggu fungsi kehidupan, baik dalam aspek akademik, sosial, maupun emosional.<sup>20</sup>

Penguatan self-control berbasis nilai Qur'ani menjadi relevan dalam menghadapi daya tarik kuat dari game online yang sering kali memicu kebiasaan berlebihan. Konsep *self-control* dalam Islam berkaitan erat dengan pengendalian hawa nafsu (*al-nafs*) yang sering disebutkan dalam berbagai ayat Al-Qur'an dan hadits Nabi. Ayat-ayat Al-Qur'an mengajarkan bahwa manusia harus mampu menahan dorongan yang destruktif dan memilih tindakan yang membawa manfaat. Dalam pembentukan karakter remaja, pengendalian hawa nafsu menjadi aspek penting karena remaja biasanya berada pada fase eksplorasi intens terhadap pengalaman baru dan godaan hedonistik di era digital. Kurangnya self-control berkaitan dengan perilaku impulsif serta ketergantungan pada aktivitas yang memberikan kepuasan instan seperti game online yang memicu sensasi adrenalin dan penghargaan. Internalisasi nilai Qur'ani tentang pengendalian diri dapat membantu remaja memahami bahwa kehidupan memiliki dimensi spiritual yang lebih tinggi daripada sekadar mencari kenikmatan sesaat.<sup>21</sup>

Al-Qur'an juga menekankan pentingnya konsep *mubasabah* atau evaluasi diri, yang berarti secara sadar melakukan introspeksi terhadap perilaku dan pilihan hidup yang dilakukan setiap hari<sup>22</sup>. *Mubasabah* mengarahkan remaja untuk secara rutin mengevaluasi cara mereka menghabiskan waktu, termasuk aktivitas bermain game online. *mubasabah* inilah yang mendorong remaja untuk menyadari kapan permainan mulai mengganggu tanggung jawab lain seperti kewajiban belajar atau ibadah, sehingga mereka dapat mengambil langkah korektif. Dengan memiliki kebiasaan evaluasi diri yang kuat, remaja diajarkan untuk menetapkan batasan yang sehat dalam menikmati hiburan digital tanpa mengorbankan aspek penting kehidupan lainnya. Beberapa penelitian pendidikan Islam di Indonesia menunjukkan bahwa kebiasaan *mubasabah* yang ditanamkan sejak dini berkontribusi signifikan dalam menumbuhkan kedewasaan emosional dan kestabilan perilaku remaja secara umum.

Relevansi etika digital dalam perspektif Al-Qur'an turut menjadi pijakan penting dalam menyikapi fenomena game online yang tidak lepas dari interaksi sosial dan komunikasi daring. Etika digital berkaitan dengan norma, sopan santun, dan prinsip moral dalam penggunaan teknologi informasi, sehingga remaja tidak hanya menjadi konsumen pasif dari konten digital, tetapi juga bertanggung jawab atas dampak dari interaksi mereka<sup>23</sup>. Al-Qur'an menekankan pentingnya ucapan yang baik, menjunjung tinggi kehormatan diri dan orang lain, serta menjaga amanah dalam

---

<sup>20</sup> Siti Nur Suciowati Hilalludin dan Erna Dwi Maryani Dedi Sugari, "Dinamika Perubahan Sosial Masyarakat Digital dan Dampaknya terhadap Identitas Remaja," *SciNusa Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora* 1, no. 3 (2025).

<sup>21</sup> Arie Sumartini, "Tanggapan Siswa Kelas XII Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan terhadap Penggunaan Google Classroom sebagai Upaya Peningkatan Kemandirian Belajar," *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, no. 6 (2022).

<sup>22</sup> Yenti Arsini Nurussakinah Daulay dan Bania Maulina Ozar Rahmi Putri, *Resiliensi Masyarakat Indonesia* (Umsu Press, 2024).

<sup>23</sup> Anggraini Agung Dwi Wibowo, *Dasar-Dasar Psikologi* (Aksara Sastra, 2025).

setiap bentuk komunikasi. Nilai-nilai ini dapat diterjemahkan ke dalam penggunaan bahasa yang sopan dalam forum game online, menghormati rekan tim maupun lawan main, serta menghindari ujaran kebencian atau perilaku tidak etis yang sering terjadi dalam ruang digital yang anonim.<sup>24</sup>

#### **E. Strategi Implementasi Nilai – Nilai Al – Qur'an dalam Menghadapi Game Online**

Menghadapi fenomena *game online* yang semakin dominan dalam kehidupan remaja kontemporer, diperlukan strategi implementasi nilai-nilai Al-Qur'an yang konkrit dan kontekstual agar remaja tidak hanya menjadi konsumen teknologi pasif, tetapi juga individu yang bertanggung jawab secara moral dan spiritual. Salah satu strategi kunci adalah penguatan pendidikan di lingkungan keluarga. Orang tua berperan sebagai pendidik pertama dengan menanamkan nilai-nilai Al-Qur'an dalam kehidupan sehari-hari, misalnya melalui pengaturan waktu bermain game, pembiasaan dzikir dan ibadah rutin, serta diskusi nilai tentang tujuan hidup berlandaskan tauhid. Keluarga yang kuat secara spiritual terbukti membantu remaja menghadapi tantangan digital dengan ketahanan moral yang lebih baik. Keterlibatan orang tua dalam bimbingan perilaku digital anak dapat menurunkan risiko perilaku adiktif serta meningkatkan kesadaran terhadap kontrol diri.<sup>25</sup>

Selain peran keluarga, lembaga pendidikan formal memiliki posisi strategis dalam memadukan pendidikan agama dan literasi digital. Integrasi kurikulum yang mencakup *etika digital berbasis nilai Al-Qur'an*, pembahasan dampak positif maupun negatif game online, serta pembiasaan manajemen waktu secara Islami dapat membekali remaja dengan keterampilan berpikir kritis terhadap penggunaan teknologi<sup>26</sup>. Model pembelajaran semacam ini telah diteliti terbukti efektif dalam memperkuat karakter dan kesadaran etis siswa terhadap media digital. Lembaga pendidikan juga dapat memfasilitasi pelatihan bimbingan konseling yang menekankan *self-regulation* dan evaluasi diri (*muhasabah*) sebagai bagian dari pembelajaran nilai.<sup>27</sup>

Pembentukan komunitas remaja berbasis nilai yang menjadi ruang dukungan sosial untuk berbagi pengalaman dan refleksi tentang penggunaan teknologi. Komunitas ini bisa berada di sekolah, pesantren, atau lembaga sosial keagamaan yang secara khusus mengkaji tantangan digital melalui perspektif Al-Qur'an. Lingkungan sosial yang positif meningkatkan kemampuan remaja untuk menerapkan prinsip moderasi dan kebijaksanaan dalam memilih konten digital serta mengatur waktu bermain game. Komunitas juga dapat memfasilitasi mentoring antar-anggota yang

---

<sup>24</sup> Aulia Damayanti, "Pengaruh media sosial terhadap sosialisasi remaja di era digital."

<sup>25</sup> Novianto Raharjo, "Peran Media Digital dalam Pembentukan Literasi Keagamaan Santri di Indonesia," *Ta'wiluna, Jurnal Ilmu Al Quran, Tafsir dan Pemikiran Islam* 5, no. 2 (2024).

<sup>26</sup> Nurussakinah Haerani Nur, *Dinamika Perkembangan Remaja, Problematika dan Solusi* (Kencana, 2020).

<sup>27</sup> Alfina Aisatus Saadah Titin Wahyuni dkk., "Penguatan Literasi Digital Kesehatan Berbasis Nilai Islam pada Remaja Perempuan," *Al Khidmah, Jurnal Pengabdian Masyarakat* 5, no. 2 (2025).

mendorong tanggung jawab sosial dan kerja sama yang sehat, sehingga nilai-nilai toleransi, empati, dan akhlak mulia terinternalisasi lebih kuat.<sup>28</sup>

Strategi implementasi tidak lengkap tanpa kolaborasi antara pihak keluarga, sekolah, dan masyarakat religius (misalnya masjid, pesantren, organisasi pemuda Islam). Kolaborasi ini dapat menciptakan satu ekosistem nilai yang saling mendukung untuk membimbing remaja menghadapi tantangan digital. Kegiatan seperti kajian remaja tentang media digital, pelatihan literasi digital berbasis nilai Islam, serta kegiatan sosial atau volunteer yang menguatkan rasa empati terbukti efektif dalam memperkuat karakter remaja secara menyeluruh. Keterlibatan berbagai pihak juga memungkinkan terciptanya ruang dialog yang sehat antara generasi yang lebih tua dan remaja dalam membahas etika digital, fenomena game online, serta bagaimana menyeimbangkan hiburan dengan kewajiban ibadah dan tanggung jawab sosial.<sup>29</sup>

Pembinaan self-control (pengendalian diri) menjadi strategi penting dalam menghadapi kecenderungan impulsif remaja dalam bermain game online. Quran secara eksplisit mengajarkan pentingnya pengendalian hawa nafsu (*al-nafs*) dan evaluasi diri sebagai fondasi akhlak yang baik. Program bimbingan konseling yang menekankan teknik evaluasi diri (*muhasabah*) secara rutin membantu remaja untuk menilai pertumbuhan spiritual, manajemen waktu, serta juga kecenderungan bermain yang tidak terkendali.<sup>30</sup>

## KESIMPULAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam kehidupan remaja, terutama melalui fenomena game online yang semakin populer. Game online bukan sekadar bentuk hiburan, tetapi telah menjadi bagian dari gaya hidup, ruang sosial, bahkan peluang ekonomi bagi remaja di era digital. Dampaknya bersifat ambivalen di satu sisi dapat mengembangkan kemampuan kognitif, kerja sama tim, serta literasi digital di sisi lain berpotensi menimbulkan kecanduan, penurunan prestasi akademik, gangguan sosial, serta melemahnya kedisiplinan spiritual apabila tidak dikelola secara seimbang.

Nilai-nilai Al-Qur'an menawarkan kerangka normatif yang relevan dalam menyikapi fenomena tersebut. Prinsip tauhid membangun kesadaran spiritual dan tanggung jawab hidup, nilai moderasi (*wasathiyah*) mengajarkan keseimbangan antara hiburan dan ibadah, sedangkan nilai disiplin dan manajemen waktu membantu remaja mengatur prioritas hidup secara proporsional. Selain itu, konsep pengendalian diri (*self-control*) dan pengendalian hawa nafsu (*al-nafs*) menjadi fondasi penting dalam mencegah perilaku adiktif terhadap game online. Konsep muhasabah (evaluasi diri) juga berperan dalam membentuk kesadaran reflektif agar remaja mampu menilai dan memperbaiki perilaku digitalnya secara berkelanjutan.

---

<sup>28</sup> Juni Erpida Nasution, "Strategi Pengembangan Pembelajaran PAI Berbasis Pendidikan Karakter di Era Digital," *Baitul Hikmah: Jurnal Ilmiah Keislaman* 3, no. 1 (2025): 59–65.

<sup>29</sup> Suvino Dinata Fiter Stiawan dkk., "Strategi Guru PAI dalam Menumbuhkan Literasi Al Quran pada Generasi Digidil," *Jurnal Pendidikan dan Profesi Keguruan* 4, no. 2 (2025).

<sup>30</sup> Arifannisa Nurhabibi, "Strategi Lembaga Pendidikan Islam dalam Membentuk Karakter Siswa di Era Digital," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 5, no. 2 (2025).

Strategi implementasi nilai-nilai Al-Qur'an dalam menghadapi game online perlu dilakukan secara komprehensif melalui sinergi antara keluarga, sekolah, dan masyarakat religius. Keluarga berperan dalam pembiasaan nilai dan pengawasan penggunaan teknologi; sekolah berfungsi mengintegrasikan literasi digital dan pendidikan karakter berbasis Qur'ani dalam kurikulum; sementara masyarakat dan lembaga keagamaan menciptakan lingkungan sosial yang mendukung pembentukan karakter positif. Dengan pendekatan integratif ini, remaja di era digital diharapkan mampu menjadi generasi yang tidak hanya cakap teknologi, tetapi juga matang secara moral, spiritual, dan sosial dalam memanfaatkan game online secara bijak dan bertanggung jawab.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung Dwi Wibowo, Anggraini. *Dasar-Dasar Psikologi*. Aksara Sastra, 2025.
- Arie Sumartini. "Tanggapan Siswa Kelas XII Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan terhadap Penggunaan Google Classroom sebagai Upaya Peningkatan Kemandirian Belajar." *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, no. 6 (2022).
- Aulia Damayanti, Nur Khasanah. "Pengaruh media sosial terhadap sosialisasi remaja di era digital." *Jurnal Al Iklas, Jurnal Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah* 2, no. 2 (2025).
- Darmawati, Daffa Al Sajjad. "Dampak Ketergantungan Game Online Terhadap Keterampilan Komunikasi Remaja." *Cendikia, Jurnal Studi Keislaman* 2, no. 12 (2024).
- Evi Dilia Rospia, Dwi Kartika Cahyaningtyas, dan Nurchaerani Nurchaerani Aulia Amini. "Deteksi dini dan edukasi kesejahteraan psikologis remaja generasi Z era digitalisasi." *Selaparang, Jurnal Pengabdian Masyarakat* 8, no. 3 (2024).
- Fiter Stiawan, Suvino Dinata, Agung Fahmi Abdul Hafiz, dan Muhamad Putra Ramadan. "Strategi Guru PAI dalam Menumbuhkan Literasi Al Quran pada Generasi Digil." *Jurnal Pendidikan dan Profesi Keguruan* 4, no. 2 (2025).
- Habibi, Nanang Masrur. "Dampak Negatif Online Game terhadap Remaja." *Jurnal Bikotetik (Bimbingan dan Konseling: Teori dan Praktik)* 6, no. 1 (2022): 30–35.
- Haerani Nur, Nurussakinah. *Dinamika Perkembangan Remaja, Problematika dan Solusi*. Kencana, 2020.
- Hilalludin, Siti Nur Suciowati, dan Erna Dwi Maryani Dedi Sugari. "Dinamika Perubahan Sosial Masyarakat Digital dan Dampaknya terhadap Identitas Remaja." *SciNusa Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora* 1, no. 3 (2025).
- Marwinda, Irman. "Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja." *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, no. 6 (2022).
- Nasution, Juni Erpida. "Strategi Pengembangan Pembelajaran PAI Berbasis Pendidikan Karakter di Era Digital." *Baitul Hikmah: Jurnal Ilmiah Keislaman* 3, no. 1 (2025): 59–65.
- Naufal Siregar, Adnan Faris, dan Ali Nurdin Siregar. "Al Ghazali's Social Manners In Bidayatul Hidayah, Solutions For Teenage Social Interaction In The Modern Era." *HUNAFEA Jurnal Studia Islamika* 21, no. 2 (2025): 153–68.
- Novianto Raharjo. "Peran Media Digital dalam Pembentukan Literasi Keagamaan Santri di Indonesia." *Ta'wiluna, Jurnal Ilmu Al Quran, Tafsir dan Pemikiran Islam* 5, no. 2 (2024).
- Nuradila, Irta Sulatri, dan Hermawati. "Transformasi Perilaku Sosial Remaja Era Media Sosial: Penggunaan Whatsapp di Kalangan Remaja Desa Penyagun." *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat* 13, no. 1 (2025).
- Nurhabibi, Arifannisa. "Strategi Lembaga Pendidikan Islam dalam Membentuk Karakter Siswa di Era Digital." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 5, no. 2 (2025).
- Nurussakinah Daulay, Yenti Arsini, dan Bania Maulina Ozar Rahmi Putri. *Resiliensi Masyarakat Indonesia*. Umsu Press, 2024.
- Ramadhani, Aiska Firanaya, dan Dyana Chusnulitta Jatnika. "Dinamika Interaksi Sosial Remaja di Era Digital dan Peran Pekerja Sosial." *Share : Social Work Journal* 14, no. 2 (2025): 148–55.

- Ria Safaria Sadif, Rasmi. "Dampak Kecanduan Game Online pada Remaja." *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 5, no. 1 (2023).
- Romadon, Agung, Daman Huri, dan Dinar Sugiana Fitrayadi. "Pengaruh Game Online Berbasis Android di Era Digital Terhadap Interaksi Sosial Remaja." *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 6, no. 2 (2022): 168–78.
- Saiful Basori dan Zainuddin Fanani. "Dampak Game Online terhadap Akhlak Remaja di Era Digital di Desa Sidoasri Kecamatan Sumbermanjing Wetan." *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora* 5, no. 4 (2025): 101–15.
- Saraswati, Diva Adyana, Iga Novickayati, dan Aliffia Ananta. "Psychological Well-being pada Remaja : Bagaimana Peranan Kecenderungan Kecanduan Media Sosial?" *JIIWA: Jurnal Psikologi Indonesia* 2, no. 1 (2024).
- Suryawan, Ana Fatimah dan Hazim. "Emotional Intelligence of Teenagers Addicted to Online Games: Kecerdasan Emosional Remaja yang Kecanduan Permainan Online." *Indonesian Journal of Education Methods Development* 20, no. 1 (2025).
- Suyanto, S., Chelsy Yesicha, Belli Nasution, dkk. "Empowering high school students with online game literacy." *Journal of Community Service and Empowerment* 5, no. 1 (2024): 130–35.
- Titin Wahyuni, Alfina Aisatus Saadah, Salsabilla Fadhilatul Lailia Eka Wilda Faida, dan Ahniyatul Ilmiyah Rosyari. "Penguatan Literasi Digital Kesehatan Berbasis Nilai Islam pada Remaja Perempuan." *Al Khidmah, Jurnal Pengabdian Masyarakat* 5, no. 2 (2025).
- Trisna, Nila, Muharrir Muharrir, Nouvan Moulia, dkk. "Pentingnya Pendidikan Moral bagi Remaja di Era Digital untuk Interaksi yang Positif di Masyarakat." *Lok Seva: Journal of Contemporary Community Service* 4, no. 1 (2025).
- Wibowo, Syifa Sofia, dan Alfiena Nisa Belladiena. "Effects Of Online Gaming Addiction On Adolescent Physical Health." *Jurnal Riset Kesehatan* 13, no. 1 (2024): 37–43.
- Yusnita, Erni, Andika Eko Prasetyo, Uswatun Hasanah, Era Octafiona, dan Zahra Rahmatika. "Shaping Teenagers' Moral in the Digital Era: Islamic Education Perspective." *Jurnal Intelektual: Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman* 13, no. 1 (2023): 1–15.
- Zadrian Ardi. *Resiliensi Akademik Fondasi Sukses Pendidikan*. Eureka Media Aksara, 2024.
- Zainal Arifin. *Panduan Menghafal AlQuran Bagi Anak-Anak*. 2025.