



**PENANGGULANGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN 4 METODE
PENDIDIKAN KARAKTER RELIGIUS PADA ANAK DI DESA HARGOWILIS KOKAP
KULON PROGO YOGYAKARTA**

***PREVENTING ONLINE GAMING ADDICTION THROUGH FOUR METHODS OF
RELIGIOUS CHARACTER EDUCATION FOR CHILDREN IN HARGOWILIS VILLAGE,
KOKAP, KULON PROGO, YOGYAKARTA***

**Azam Syukur Rahmatullah^{1*}, Muhammad Budi Nur Rahman², Ariangga Reksa Bima Alraffi³,
Tasya Radesta Efendi⁴, Trias Aditiningrum⁵**

^{1.2.3.4.5} Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

*email azam.sy@umy.ac.id

Abstrak: Program pengabdian masyarakat ini dilaksanakan untuk mengatasi permasalahan kecanduan game online pada anak-anak usia sekolah dasar di Dusun Kalibuko I, Desa Hargowilis, Kecamatan Kokap, Kabupaten Kulon Progo, Yogyakarta. Program ini menerapkan pendekatan pendidikan karakter religius melalui empat kegiatan utama, yaitu maghrib mengaji, pembacaan shalawat nariyah, hafalan rutin doa dan ayat pendek, serta penayangan film Islami. Seluruh kegiatan dirancang untuk membentuk kebiasaan positif anak, memperkuat nilai-nilai keagamaan, serta menggantikan waktu bermain game dengan aktivitas yang bermanfaat dan menyenangkan. Kegiatan dilaksanakan secara rutin dengan melibatkan anak-anak, orang tua, dan tokoh masyarakat setempat. Evaluasi dilakukan melalui observasi langsung, wawancara dengan orang tua, dan dokumentasi kegiatan. Hasil program menunjukkan adanya penurunan intensitas bermain game online serta peningkatan kedisiplinan dan keterlibatan anak dalam kegiatan keagamaan. Anak-anak juga menunjukkan perkembangan positif dalam sikap, tanggung jawab, dan interaksi sosial. Keterlibatan orang tua dan tokoh masyarakat menjadi faktor penting dalam mendukung keberhasilan program. Berdasarkan temuan tersebut, pendidikan karakter religius terbukti efektif sebagai strategi dalam menanggulangi kecanduan game online dan membentuk kepribadian anak yang lebih baik.

Kata Kunci: Kecanduan Game Online; Pendidikan Agama; Perubahan Sikap; Peran Masyarakat; Nilai Islami.

Abstract: This community service program was conducted to address the problem of online gaming addiction among elementary school children in Kalibuko I Hamlet, Hargowilis Village, Kokap Subdistrict, Kulon Progo Regency, Yogyakarta. The program applied a religious character education approach through four core activities: Maghrib Qur'an recitation, the chanting of Shalawat Nariyah, routine memorization of daily prayers and short Qur'anic verses, and the screening of Islamic films. These activities aimed to instill positive habits, reinforce religious values, and substitute unproductive screen time with meaningful and enjoyable experiences. The program was carried out regularly with the participation of children, parents, and local community leaders. Evaluation methods included direct observation, interviews with parents, and documentation. The outcomes revealed a reduction in online gaming frequency, increased child discipline, and active engagement in religious practices. Additionally, improvements were observed in children's attitudes, sense of responsibility, and social interactions. Parental and community involvement played a vital role in supporting the program's success. These results suggest that religious character education is an effective strategy for addressing online gaming addiction and fostering the holistic development of children.

Keywords: Online Gaming Addiction; Religious Education; Behavior Change; Community Engagement; Islamic Values.

Article History:

Received	Revised	Published
20 Mei 2025	10 Juli 2025	15 Juli 2025

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan banyak manfaat dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan.(Dewi et al., 2023) Dibalik banyaknya manfaat yang didapat dari perkembangan teknologi informasi tersebut, terdapat sisi lain yang mengikuti perkembangan teknologi informasi itu sendiri. Salah satu sisi lain dari perkembangan teknologi informasi itu adalah adanya dampak negatif yang ditimbulkan, seperti kecanduan game online yang terjadi pada anak-anak.(Mertika & Mariana, 2020) Kecanduan game online secara umum merupakan perilaku seseorang yang ingin terus bermain game online dimana orang tersebut menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya.

Kecanduan game online dapat memberikan dampak negatif bagi anak-anak, seperti penurunan prestasi akademik, kurangnya interaksi sosial, hingga gangguan kesehatan akibat kurangnya aktivitas fisik.(Novrialdy, 2019) Anak-anak yang terlalu sering bermain game cenderung mengabaikan tanggung jawab belajar dan ibadah, yang seharusnya menjadi bagian penting dalam kehidupan mereka.(Lubis et al., 2024) Fenomena ini semakin meningkat, terutama di kalangan siswa sekolah dasar, termasuk Desa Hargowilis Kokap Kulon Progo Yogyakarta. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang tepat untuk menanggulangi permasalahan ini, salah satunya melalui pendidikan karakter religius.(Tohet & Mauliza, 2021)

Pendidikan karakter merupakan dasar utama keberhasilan seseorang dalam kehidupannya.(Widodo, 2019) Pembentukan karakter wajib dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan yang melibatkan aspek “knowledge, feeling, loving dan acting”. Pada dasarnya, anak yang memiliki kualitas karakter rendah merupakan anak yang tingkat perkembangan emosi-sosialnya rendah, sehingga berakibat besar anak mengalami kesulitan dalam melakukan segala hal misalnya, dalam belajar, berinteraksi sosial, dan ketidakmampuan untuk mengontrol diri.(Niam, 2019) Penerapan pendidikan karakter didunia pendidikan berfungsi sebagai berikut antara lain menciptakan kehidupan nasional dalam budaya yang berbeda-beda (multikultural), mewujudkan budaya cerdas dan berakhlak mulia, mewujudkan sikap dan tindakan masyarakat yang kreatif, mandiri, cinta damai dan hidup berdampingan dengan bangsa dan masyarakat dimana dalam hal ini yaitu, keharmonisan berbangsa serta bernegara.(Arta Jaya, 2019)

Pendidikan karakter religius sendiri bertujuan untuk membentuk kepribadian anak agar lebih disiplin, bertanggung jawab, dan memiliki kesadaran dalam menjalankan nilai-nilai keagamaan.(Widayati & Wijaya, 2024) Dengan menanamkan nilai-nilai religius, diharapkan anak-anak dapat lebih memahami pentingnya keseimbangan antara teknologi dan kehidupan nyata, serta mampu mengontrol diri dalam menggunakan perangkat digital secara bijak.(Akib, 2024) Pendidikan karakter religius penting untuk ditanamkan sebab dapat mengkonstruksi perkataan, pikiran, serta tindakan anak agar selalu berdasarkan nilai dan norma

ketuhanan.(Syaroh & Mizani, 2020)

Pengabdian ini menerapkan empat metode pendidikan karakter religius sebagai strategi untuk menanggulangi kecanduan game online, yaitu: gerakan maghrib mengaji, pembacaan shalawat nariyah, hafalan rutin, dan penayangan film Islami. Keempat metode ini dirancang untuk memberikan stimulasi religius yang menyenangkan sekaligus edukatif, dengan harapan dapat mengalihkan perhatian anak dari game digital menuju aktivitas positif yang lebih membangun secara spiritual dan moral.(Widian et al., 2023)

Penerapan pendidikan karakter pada dasarnya bisa diterapkan melalui media yang terdapat disekitar anak. Media tersebut seperti keluarga, lembaga pendidikan, lingkungan masyarakat, sistem pemerintahan, kawasan usaha, serta media masa.(Yoga Purandina & Astra Winaya, 2020) Program pengabdian ini berfokus pada penerapan pendidikan karakter religius sebagai solusi dalam menanggulangi kecanduan game online di Desa Hargowilis Kokap Kulon Progo Yogyakarta. Melalui kegiatan pembelajaran, bimbingan, serta pendekatan berbasis nilai-nilai keislaman, diharapkan anak-anak dapat mengembangkan kebiasaan positif yang mendukung pertumbuhan mental dan spiritual mereka. Dengan demikian, mereka dapat terhindar dari dampak negatif kecanduan game online dan lebih mampu menjalani kehidupan yang lebih produktif serta berakhlak mulia.

Dengan menerapkan pendidikan karakter religius melalui pendekatan yang sistematis dan kontekstual, program ini diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif dalam mengatasi permasalahan kecanduan game online di kalangan anak-anak, khususnya di Desa Hargowilis. Selain itu, program ini juga bertujuan memperkuat nilai-nilai keislaman dalam kehidupan sehari-hari, sebagai bekal dalam membentuk generasi yang berakhlak mulia dan tangguh menghadapi tantangan zaman.

Metode

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan menggunakan pendekatan edukatif dan partisipatif yang menekankan keterlibatan aktif semua elemen masyarakat, khususnya anak-anak sebagai sasaran utama, orang tua sebagai penguat kebiasaan di rumah, serta tokoh masyarakat dan guru agama sebagai pendukung pelaksanaan program. Tujuan utama dari pengabdian ini adalah membantu mengurangi kecanduan game online pada anak-anak usia sekolah dasar dengan cara membentuk kebiasaan baru yang positif melalui pendidikan karakter religius. Program ini dilaksanakan selama tiga bulan, yakni dari bulan Maret hingga Mei 2025, bertempat di Dusun Kalibuko I, Desa Hargowilis, Kecamatan Kokap, Kabupaten Kulon Progo, Yogyakarta. Lokasi ini dipilih berdasarkan hasil pengamatan dan masukan dari warga, yang menunjukkan bahwa banyak anak di wilayah tersebut memiliki kecenderungan bermain game online secara berlebihan dan kurang terlibat dalam aktivitas sosial maupun keagamaan.

Sasaran kegiatan ini adalah anak-anak usia 6 hingga 12 tahun yang telah diidentifikasi memiliki kebiasaan bermain game online secara intensif. Selain itu, sasaran sekunder kegiatan ini adalah orang tua mereka, yang diharapkan dapat menjadi mitra aktif dalam membimbing dan mendukung anak selama proses pembiasaan berlangsung. Tim pengabdian bekerja sama dengan tokoh masyarakat, seperti ketua RT, guru ngaji, dan pengurus masjid,

dalam proses pemilihan peserta serta penyusunan jadwal kegiatan. Seluruh kegiatan dirancang agar sesuai dengan kondisi sosial dan budaya setempat, serta mempertimbangkan waktu luang anak-anak, terutama pada sore hingga malam hari.

Bentuk kegiatan dalam program ini terdiri dari empat aktivitas utama yang dikemas secara menarik dan mudah diterapkan, yaitu: maghrib mengaji, yaitu pembiasaan membaca Al-Qur'an bersama setelah salat maghrib; pembacaan shalawat nariyah secara rutin, sebagai upaya memperkuat spiritualitas dan rasa cinta kepada Nabi Muhammad SAW; hafalan rutinan berupa surat pendek, doa harian, dan hadits pilihan, untuk menumbuhkan kedisiplinan dan tanggung jawab.(Putri & Saffana, 2024) Penayangan film Islami seperti kartun "Omar dan Hana" yang mengandung pesan moral dan nilai-nilai Islami juga dilaksanakan sebagai alternatif hiburan edukatif untuk mengurangi ketergantungan terhadap game online.

Seluruh kegiatan dilaksanakan dua hingga tiga kali dalam seminggu dengan durasi antara 60 hingga 90 menit per sesi. Pelaksanaan kegiatan dipandu oleh tim pengabdian bersama tokoh agama dan remaja masjid setempat, sementara orang tua dilibatkan dalam pemantauan di rumah dan diberikan pemahaman mengenai pentingnya pembatasan penggunaan gadget.(Adiva Fira Elvadari, 2023) Untuk mempermudah koordinasi, tim juga membentuk grup komunikasi melalui media sosial bersama orang tua dan mitra lokal. Hal ini memudahkan penyampaian informasi, evaluasi mingguan, serta diskusi mengenai perkembangan anak.

Evaluasi keberhasilan program dilakukan secara kualitatif melalui observasi langsung terhadap perubahan perilaku anak, wawancara dengan orang tua dan tokoh masyarakat, serta dokumentasi kegiatan yang mencakup catatan harian, foto, dan video. Indikator keberhasilan meliputi penurunan durasi bermain game online, meningkatnya keikutsertaan anak dalam kegiatan keagamaan, serta tumbuhnya kebiasaan positif seperti membaca Al-Qur'an, menghafal doa, dan berperilaku sopan. Hasil dari evaluasi ini digunakan sebagai dasar untuk menyusun laporan akhir dan memberikan rekomendasi bagi keberlanjutan program oleh masyarakat secara mandiri.

Hasil dan Pembahasan

Program Kegiatan pengabdian masyarakat ini telah dilaksanakan di Dusun Kalibuko I, Desa Hargowilis, Kecamatan Kokap, Kabupaten Kulon Progo, selama tiga bulan, dari Maret sampai Mei 2025. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk membantu anak-anak yang mengalami kecanduan game online agar bisa lebih terarah dan terbiasa melakukan kegiatan positif, khususnya yang berkaitan dengan nilai-nilai agama Islam. Dalam pelaksanaannya, program menggunakan pendekatan pendidikan karakter religius melalui empat kegiatan utama: maghrib mengaji, pembacaan shalawat nariyah, hafalan rutinan, dan penayangan film Islami.

1 Kegiatan maghrib mengaji

Kegiatan maghrib mengaji dilakukan setiap hari setelah salat maghrib. Anak-anak diajak untuk datang ke masjid atau rumah warga dan membaca Al-Qur'an secara bersama-sama. Pada awal kegiatan, hanya sebagian kecil anak yang datang. Namun, seiring

berjalannya waktu, jumlah peserta terus bertambah. Anak-anak mulai menunjukkan antusiasme, membawa Al-Qur'an sendiri, dan duduk tertib saat kegiatan berlangsung.



Fig. 1 Sosialisasi dan Edukasi tentang 4 Metode Pendidikan

Kegiatan ini membantu membentuk kebiasaan baik pada anak. Mereka yang sebelumnya lebih sering bermain game saat waktu maghrib, kini mulai mengurangi penggunaan gadget dan menggantinya dengan kegiatan yang lebih bermanfaat. Selain itu, interaksi sosial antar anak pun meningkat karena mereka berkumpul dan beraktivitas bersama secara positif.

2 Kegiatan Pembacaan Shalawat Nariyah

Pembacaan shalawat nariyah dilaksanakan dua kali dalam seminggu dan biasanya dilakukan setelah salat maghrib. Anak-anak dibimbing untuk membaca shalawat bersama-sama dengan irama yang mudah diikuti. Pada awalnya, beberapa anak belum lancar, tetapi mereka cepat belajar karena dilakukan secara rutin dan menyenangkan.

Pembacaan shalawat ini bukan hanya menambah kegiatan ibadah anak-anak, tetapi juga menanamkan rasa cinta kepada Nabi Muhammad SAW. Anak-anak terlihat lebih tenang, lebih mudah diatur, dan mulai memahami pentingnya mengingat Allah dan Rasul-Nya dalam kehidupan sehari-hari. Orang tua yang melihat perubahan ini pun mulai memberi dukungan lebih.

3 Kegiatan Hafalan Rutinan

Hafalan rutinan dilakukan dua kali seminggu. Anak-anak diberi hafalan surat-surat pendek, doa sehari-hari, dan hadits sederhana. Setiap pertemuan, anak-anak diminta untuk menyetorkan hafalannya kepada pembimbing. Kegiatan ini dilakukan secara santai namun tetap serius, agar anak-anak tidak merasa tertekan.



Fig. 2 Sosialisasi dan Edukasi oleh Pemateri

Hasil dari kegiatan ini cukup menggembirakan. Anak-anak menjadi lebih disiplin, semangat dalam belajar, dan mulai terbiasa mengulang hafalan di rumah. Mereka merasa bangga saat berhasil menyetorkan hafalan dengan lancar. Kegiatan ini tidak hanya melatih daya ingat, tetapi juga membentuk sikap bertanggung jawab dan percaya diri.

4 Penayangan Film Islami

Pemutaran film Islami dilakukan satu kali dalam seminggu, biasanya di akhir pekan. Film yang dipilih adalah film anak-anak Islami seperti “Omar dan Hana” yang mengandung nilai-nilai agama dan akhlak mulia. Kegiatan ini dilakukan di tempat yang nyaman dan terbuka, agar anak-anak bisa menonton bersama-sama dengan suasana santai.

Anak-anak sangat menyukai kegiatan ini. Mereka datang lebih awal, duduk rapi, dan menonton dengan penuh perhatian. Beberapa anak bahkan bertanya dan berdiskusi tentang isi film setelah menonton. Penayangan film ini menjadi alternatif hiburan yang sehat dan mendidik, serta secara tidak langsung mengurangi ketergantungan mereka pada game online.

5 Perubahan Setelah Pelaksanaan Program

Setelah kegiatan berjalan selama tiga bulan, terjadi beberapa perubahan positif pada anak-anak. Waktu bermain game mereka berkurang, terutama pada sore dan malam hari. Anak-anak mulai terbiasa mengikuti kegiatan keagamaan, menjadi lebih sopan, dan mudah diajak kerja sama. Mereka juga mulai mengingat hafalan dengan baik dan senang berinteraksi dalam kelompok.

Orang tua mulai merasakan perubahan sikap anak mereka. Beberapa orang tua menyampaikan bahwa anak-anak mereka kini lebih disiplin dan tidak mudah marah jika diminta berhenti bermain HP. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan yang diberikan mampu memberikan pengaruh positif terhadap perilaku dan kebiasaan anak.



Fig. 3 Peserta Sosialisasi dan Edukasi tentang 4 Metode Pendidikan

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa pendekatan pendidikan karakter religius dapat menjadi salah satu solusi dalam mengurangi kecanduan game online pada anak. Dengan mengajak anak-anak untuk aktif dalam kegiatan yang menyenangkan dan mendidik, mereka perlahan-lahan mulai meninggalkan kebiasaan bermain game berlebihan. Anak-anak tidak hanya menjadi lebih rajin beribadah, tetapi juga lebih bersemangat belajar dan bergaul.



Fig. 4 Pemberian hibah kepada mitra

Kegiatan ini juga menunjukkan bahwa dukungan lingkungan, seperti tokoh masyarakat dan orang tua, sangat penting dalam membentuk kebiasaan baik pada anak. Jika kegiatan ini dilanjutkan dan diperkuat oleh masyarakat setempat, maka hasilnya dapat bertahan dan berkembang dalam jangka panjang.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan di Dusun Kalibuko I, Desa Hargowilis, Kecamatan Kokap, Kabupaten Kulon Progo, berhasil memberikan dampak positif bagi anak-anak yang mengalami kecanduan game online. Melalui penerapan pendidikan karakter religius yang meliputi kegiatan maghrib mengaji, pembacaan shalawat nariyah, hafalan rutin, dan penayangan film Islami, anak-anak mulai menunjukkan perubahan dalam kebiasaan dan sikap mereka. Anak-anak yang sebelumnya banyak menghabiskan waktu dengan bermain game, kini mulai mengalihkan waktunya untuk kegiatan yang lebih

bermanfaat. Mereka menjadi lebih disiplin, rajin mengikuti kegiatan keagamaan, dan mulai menumbuhkan sikap tanggung jawab serta kebiasaan positif lainnya. Kegiatan ini juga mendapat respon baik dari masyarakat dan orang tua, meskipun masih ada beberapa tantangan yang perlu diatasi. Secara keseluruhan, pendekatan pendidikan karakter religius terbukti efektif untuk membantu anak-anak mengurangi kecanduan game online dan membentuk kepribadian yang lebih baik. Kegiatan seperti ini sangat penting untuk terus dikembangkan, terutama di lingkungan masyarakat yang menghadapi tantangan serupa.

Referensi

- Adiva Fira Elvadari. (2023). Peran Keluarga Dalam Mencegah Kecanduan Game Online Pada Remaja. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan)*, 10(02), 149–160. <https://doi.org/10.21009/JKKP.102.03>
- Akib, M. (2024). Moralitas Digital Refleksi Atas Nilai-Nilai Al Qur'an Dalam Penggunaan Teknologi. *Al-Ibrah*, 9(1), 66–83.
- Arta Jaya, K. (2019). Membangun Mutu Pendidikan Karakter Siswa Melalui Implementasi Ajaran Tri Hita Karana. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 5(1), 57–67. <https://doi.org/10.25078/jpm.v5i1.759>
- Dewi, A. C., Maulana, A. A., Nururrahmah, A., Ahmad, Naufal, A. M. F., & S, M. F. (2023). Peran Kemajuan Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Journal on Education*, 06(01), 9725–9734.
- Lubis, A., Rismayanti, & Hajatina. (2024). Dampak Game Online PUBG Terhadap Ibadah Shalat pada Anak di Desa Sei Mencirim Kec. Sunggal Kab Deli Serdang. *Jurnal Syiar-Syiar*, 4(1), 1–7.
- Mertika, & Mariana, D. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 99–104.
- Niam, Z. W. (2019). Membina Karakter Anak Melalui Program Full Day School Berbasis Nilai-Nilai Kepesantrenan (Studi Kasus di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ummah Kotagede Yogyakarta). *BELAJEA: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 19–34. <https://doi.org/10.29240/belajea.v4i1.696>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148–158. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Putri, N. A. A., & Saffana, N. F. (2024). Menganalisis Pengaruh Shalawat Terhadap Ketenangan Jiwa: Pendekatan Psikologis dan Spiritual. *Psycho Aksara Jurnal Psikologi*, 2(2), 141–148.
- Syaroh, L. D. M., & Mizani, Z. M. (2020). Membentuk Karakter Religius dengan Pembiasaan Perilaku Religi di Sekolah: Studi di SMA Negeri 3 Ponorogo. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 3(1), 63–82. <https://doi.org/10.33367/ijies.v3i1.1224>
- Tohet, M., & Mauliza, S. (2021). Penanggulangan Kecanduan Game Online Melalui Pendidikan Karakter Religius Pada Anak. *BELAJEA: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 147–164. <https://doi.org/10.29240/belajea.v6i2.2021>
- Widayati, L., & Wijaya, R. (2024). Implementasi Pendidikan Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab Berbasis Tradisi Pesantren di SMP Plus Al Hadi Tuban. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 12(1), 119–129.
- Widian, Y. W., Saepudin, A., Dari, R. W., & Maryani. (2023). Strategi Perkembangan Nilai Moral Agama Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Plamboyon Edu (JPE)*, 1(1), 83–94.
- Widodo, H. (2019). Penguatan Pendidikan Karakter di SD Muhammadiyah Macanan Sleman

Yogyakarta. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 22(1), 40–51. <https://doi.org/10.24252/lp.2019v22n1i4>

Yoga Purandina, I. P., & Astra Winaya, I. M. (2020). Pendidikan Karakter di Lingkungan Keluarga Selama Pembelajaran Jarak Jauh pada Masa Pandemi COVID-19. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 270–290. <https://doi.org/10.37329/cetta.v3i2.454>