

## DAMPAK GAMES ONLINE TERHADAP GHAZWUL FIKR PADA SISWA SEKOLAH DASAR

1. Zulfitria

Universitas Muhammadiyah Jakarta

[zulfitria@umj.ac.id](mailto:zulfitria@umj.ac.id)

2. Zainal Arif

Universitas Muhammadiyah Jakarta

[zarifpambon@gmail.com](mailto:zarifpambon@gmail.com)

3. Abdul Basyit

Universitas Muhammadiyah Tangerang

[abdulbasyit@umt.ac.id](mailto:abdulbasyit@umt.ac.id)

4. Mahmudin Sudin

Universitas Muhammadiyah Jakarta

5. Siti Hamidah Rustiana

Universitas Muhammadiyah Jakarta

6. Muflikhun

STIPI Maghfirah Bogor

### ABSTRACT

*Against the background of the rapid number of online games that offer a change in the mindset of monotheism in children, of course this is a concern for parents and educators. Ghazwul fikri is the newest strategy of the enemies of Islam where attacking Islam no longer uses weapons but uses thought. As the saying goes, if you want to destroy Islam, destroy the young generation, if you want to destroy the young generation, destroy morals. The development of online games that are easy and interesting to play makes students become complacent and forget about studying and worship. The aim of this research is to determine the impact of online games on Ghazwul Fikr in elementary school students. This research uses a qualitative method where data collection uses correspondence interviews, questionnaires and observations at the HIAMA Bogor Tuition Center. The research results showed that the negative impacts of online games were greater than the positive impacts. This is because elementary school age children must be guided a lot by adults so that they are not influenced by online game shows that are not good.*

**Keywords:** *ghazwul fikr, learning, online games.*

### ABSTRAK

Dilatarbelakangi oleh pesatnya jumlah game online yang menghadirkan sebuah penawaran adanya perubahan mindset tauhid pada anak, tentu saja hal ini menjadi kekhawatiran tersendiri bagi orang tua dan pendidik. Ghazwul fikri merupakan strategi terbaru musuh-musuh Islam dimana menyerang Islam tidak lagi menggunakan senjata melainkan menggunakan pemikiran. Sebagaimana pepatah menyatakan bila ingin menghancurkan Islam, hancurkan generasi muda,

69

Rausyan Fikr. Vol. 20 No. 1 Juni 2024 ISSN. 1979-0074 e-ISSN. 9 772580 594187



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

bila ingin menghancurkan generasi muda, hancurkan akhlak. Perkembangan game online yang mudah dan menarik dimainkan membuat siswa menjadi terlena sehingga terlupa dengan belajar dan ibadah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak games online terhadap Ghazwul Fikr pada siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dimana pengumpulan datanya menggunakan interview wawancara koresponden, angket dan observasi di Bimbel HIAMA Bogor pada siswa Sekolah Dasar. Hasil penelitian didapatkan bahwa dampak negatif games online lebih banyak dibandingkan dampak positifnya. Hal ini karena anak usia Sekolah Dasar harus banyak dibimbing oleh orang dewasa agar tidak terpengaruh oleh tayangan games online yang kurang baik.

**Kata Kunci:** *ghazwul fikr, pembelajaran, games online.*

## A. PENDAHULUAN

Kesadaran terhadap adanya musuh dalam agama membuat kita semakin peka terhadap apa yang sebenarnya terjadi dan saat itulah kita akan terbebas dari tipu daya atau paling tidak kita mampu mengantisipasi tipu daya yang mungkin terjadi pada diri kita yang akan mencelakakan kita. Salah satu di antara permasalahan yang paling penting untuk disadari oleh umat Islam khususnya pada saat sekarang ini adalah tentang *ghazwul fikri* (perang pemikiran) yakni suatu inovasi pemikiran atau suatu gerakan yang sangat hebat dalam persoalan pemikiran. Perang pemikiran menyangkut berbagai aspek kehidupan manusia. Tidak hanya mengenai masalah-masalah ilmu pengetahuan, tapi juga seluruh dimensi kehidupan diawali dengan pemikiran itu sendiri. Terutama persepsi yang seringkali kita munculkan, seringkali kita dengar dari orang-orang, itu jelas merupakan bagian dari proses yang sedang digarap dalam proses *Al Ghazwul Fikri*. Al Qur'an surat Al-Baqarah Ayat 120: Yang Artinya: Orang-orang Yahudi dan Nasrani tidak akan senang kepada kamu hingga kamu mengikuti agama mereka. Katakanlah: "Sesungguhnya petunjuk Allah itulah petunjuk (yang benar)". Dan sesungguhnya jika kamu mengikuti kemauan mereka setelah pengetahuan datang kepadamu, maka Allah tidak lagi menjadi pelindung dan penolong bagimu. Jadi dapat kita simpulkan bahwa orang diluar Islam akan selalu berusaha menjatuhkan umat Islam apaun caranya agar umat Islam runtuh. Salah satu yang dilakukan dengan teknologi games sehingga umat Islam terbuai akan permainan tersebut.

Pengenalan nilai agama Islam pada anak-anak merupakan masa persiapan, latihan dan pembiasaan. Melalui pembiasaan yang baik anak akan terkondisikan dengan baik dan akan menjadi teratur dan disiplin sehingga berpengaruh bagi kehidupan selanjutnya. Saat anak memasuki masa dewasa mereka mengetahui bahwa dalam keagamaan ada kewajiban untuk beribadah dan dapat dilakukan dengan rasa kesadaran dan keikhlasan karena mereka sudah terbiasa melakukan ibadah. Oleh karena itu pengenalan nilai agama Islam perlu diajarkan sejak



kecil. Pengenalan agama Islam pada anak-anak dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya yaitu melalui metode bermain, melalui bermain anak lebih senang dalam kegiatan pembelajaran sehingga lebih semangat dalam menerima apa yang telah diajarkan. Di zaman teknologi sekarang ini ketertarikan anak-anak untuk bermain dengan media komputer sangatlah besar terutama game komputer. Game merupakan sebuah hal yang sangat digemari oleh kaum muda terutama anak-anak. Dengan bermain seseorang dapat menuangkan kreatifitas dan daya pikirnya sesuai dengan kemampuan masing – masing. Game itupun sesungguhnya memiliki beberapa karakter yang sifatnya dapat membangun atau menghancurkan sekalipun. Dilatarbelakangi oleh semakin maraknya game online yang mengandung kekerasan sehingga menyebabkan masalah adab dan akhlak anak cenderung destruktif dan mengkhawatirkan menjadikan penelitian ini sangat penting untuk dilakukan. Permasalahan yang akan diteliti dengan banyaknya game yang telah ada terkadang kurang memperhatikan dari segi pendidikan dan manfaat islami. Hal ini yang mendorong penulis untuk meneliti dampak game online terhadap Ghazwul Fikr Pada Siswa Sekolah Dasar.

## **B. METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif, yaitu penelitian yang digunakan untuk memperoleh pemahaman yang rinci dan mendalam mengenai suatu permasalahan. (Creswell, J. W. 2014). Secara khusus penelitian ini menggunakan desain studi kasus yaitu, desain penelitian yang digunakan untuk mengungkap secara lebih rinci dan komprehensif mengenai situasi dari objek yang dianalisis. (Alwasilah, A. C.2002). Penelitian dilakukan pada siswa Sekolah Dasar di Bimbel Hiama Bogor.

## **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Hakekat Ghazwul Fikr**

Perkembangan agama Islam yang semakin pesat menimbulkan kekhawatiran dan ketakutan oleh bangsa-bangsa Eropa khususnya Yahudi dan Nasrani (Ahli Kitab). Berbagai perang demi perang dilancarkan satu persatu melawan kekuatan Islam namun tetap saja gagal, terutama kegagalan besar mereka pada Perang Salib yang berlangsung selama 200 tahun lamanya. Dari sini mereka menyadari kekuatan Islam yang tidak akan pernah luntur, yaitu kekuatan jihad membela agama Allah dan tertanamnya nilai-nilai Al-Qur'an dalam hati umat Islam. Dari sini mereka mulai bersatu padu dengan tujuan yang sama, yaitu menghancurkan Islam dari dalam menggunakan strategi yang lebih dikenal dengan istilah ghazw al-fikr (perang pemikiran)



Para musuh Islam mencoba menyusun langkah strategis dengan jalan merusak akidah umat Islam, menebar keragu-raguan di benak dan hati mereka, mencabik-cabik persatuan dan persaudaraan mereka, mereduksi serta membelokkan aspek kesejarahan mereka. Samuel Zwemer, Ketua Umum Asosiasi Agen Yahudi, menyatakan bahwa jalan satu-satunya menghancurkan Islam dan kaum muslimin adalah dengan merusak akidah Islam dan menceraiberaikan persatuan Islam. Penghancuran ini adalah menanggalkan akidah Islam agar mereka tidak percaya kepada Al-Qur'an atau menjadikan mereka ateis. (Al-Thail, Abdullah. (2008).

Perang pemikiran (ghazw al-fikr), perang tanpa darah, perang tanpa peluru, tapi korban dan lukanya jauh lebih dalam dan lebih parah dari perang-perang yang telah dilancarkan pada negara-negara Islam seperti Irak, Afghanistan, Palestina, dan yang lainnya. Yang mereka perlukan hanya dengan menyebarkan ide-ide yang mereka usung ke seluruh belahan dunia. Bahkan dengan cara ini yang tidak terjangkau oleh perang fisik bisa terjangkau dengan perang pemikiran. Perang yang satu ini mampu dan bisa mengubah tidak saja cara berpikir, tapi jauh lebih dalam lagi mampu mengubah nilai-nilai fundamental ajaran Islam. Islam tentu tidak berubah, karena Allah yang menjaga dan menyucikan agama ini. Yang berubah adalah cara kita melihat Islam. Yang berubah adalah cara kita mengartikan Islam. Dan sesungguhnya, itulah yang dikehendaki musuh-musuh Islam, sesuai dengan cara yang mereka tentukan. (Nurdi Herry. 2007).

Musuh-musuh Islam secara gencar dan sistematis berupaya keras mengeliminasi Islam supaya tidak berkembang dan berupaya pula menghancurkan Islam dari dalam. Program eliminasi dan penghancuran ini terangkum dalam program ghazw al-fikr yang mereka rencanakan. (Muas, Tardjono Abu 2004). Ghazwul Fikri dapat disebut dengan perang pemikiran. dinamakan perang karena hal ini tentu saja merugikan diri kita dan menghancurkan diri kita terutama umat islam. musuh islam lebih memilih menyerang umat islam dengan hal ini karena bagi mereka perang senjata tentu tidak akan berhasil sebab umat islam sangat banyak di dunia dan tentunya memiliki visi yang sama yaitu Allah SWT. Berikut merupakan bentuk Ghazwul Fikri yang perlu dipahami, berupa:

- a. Dalam Media berupa: TV, sosial media tanpa kita sadari, kita menerima konten-konten yang berdampak negatif luar biasa kepada diri sendiri dan anak kecil pada umurnya.
- b. Dalam pendidikan: misi pendidikan sekarang pun disetting untuk meraih pekerjaan, dari pekerjaan itulah mereka dapat mengejar materi dan hal itulah yang dikatakan sebagai kesuksesan, hingga mindset kata sukses menjadi sempit yakni yang bergelimang harta dunia belaka. setiap ilmu memang patut dipelajari, namun semua harus kembali pada ajaran islam. jangan sampai kita cerdas terhadap ilmu dunia namun tidak tau sejarah manusia pertama.



- c. Dalam penerbitan: banyak sisipan-sisipan konten dewasa, hingga banyak beredar berita, buku pelajaran SD pun sudah terkandung konten yang tidak pantas untuk dilihat. model fasion pakaian yang seksi dan tren membuat orang-orang juga ingin mengikutinya padahal pakaian terbaik islam adalah cukup dengan pakaian yang menutupi aurat
- d. Dalam hiburan: tenggelan dalam kesenangan yang justru menjerumuskan seperti pacaran, konser, challenge kekinian yang tidak berfaedah, minuman keras, sex bebas, dan masih banyak lagi musuh islam yang bertujuan menjauhkan kita dari Al-Quran.
- e. Dalam olah raga: orang-orang barat menyontohkan olah raga dengan pakain mini dan ketat, jadi kita menganggap bahwa olah raga ya memang pakai pakaian seperti itu sehingga disinilah letak Ghazwul Fikri yang menyesatkan kita. padahal seorang muslim punya kewajiban menutup aurat secara sempurna.

Ghazwul Fikri sangat banyak menyerang generasi milenial saat ini sebab dari pada membuat diri kita mati lebih baik mereka menyerang kita secara halus dengan cara menjerumuskan generasi penerus bangsa dan agama, menyesatkan kita dari jalan kebenaran menuju kesesatan. menganggap perbuatan buruk sebagai hal biasa saja.

Saat ini sangat banyak godaan yang kita hadapi, adapun cara kita membentengi diri kita dari perang pemikiran ini adalah dengan takwa. hal yang dapat kita lakukan adalah dengan mempelajari islam secara mendalam dan menjauhi lingkungan yang dapat mempengaruhi pola pikir kita. ujian dari Allah tentu berat karena balasannya adalah syurga. semoga kita diberi kesadaran dan menjauhkan diri dari Ghazwul Fikri ini.

## 2. Hakekat Game Online

Bermain game bukanlah sesuatu yang asing, hingga kini telah banyak mesin-mesin pemutar game atau console yang mampu memanjakan dengan gamegame yang bervariasi. Perkembangan game memang begitu pesat, dunia game diawali dengan console-console pendahulu seperti Nintendo, Super Nintendo dan SEGA yang menampilkan game-game 2 dimensi yang cukup sederhana namun untuk jamanya banyak diminati masyarakat. Seiring dengan berkembangnya teknologi Game online dapat dapat menyebabkan terjadinya adiksi (kecanduan) seseorang, yang dapat berdampak buruk pada bayak hal dalam kehidupan anak atau remaja. Permainan ini dapat menyita waktu karena para pemain bisa bertahan lama dengan betah duduk berjam-jam.2 (al tail) Akibatnya, bermain game online tersebut dapat berdampak pada lupa akan waktu. Segala kegiatan atau aktivitasnya dihabiskan dengan bermain game online seharian.

Game online ini merupakan permainan modern yang sudah menjadi trend untuk masa sekarang dan peminatnya dimulai dari anak-anak sampai usia dewasa. Anak di anggap lebih sering dan rentang terhadap penggunaan permainan game online dari pada orang dewasa.



Problematika minat belajar pada siswa sekarang ini semakin kompleks termasuk candu game online berkembang pada dinamika masyarakat kita khususnya Indonesia yang begitu pesat, hal ini berdampak terhadap perkembangan dunia game, inovasi game terus dilakukan seperti merambahnya game ke komputer atau Personal Computer (PC) yang kini pun telah menjadi console game yang cukup diperhitungkan. (Henry,S. 2005)

Game atau permainan adalah suatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refresing.”Secara singkat game merupakan permainan. Di dalam dunia teknologi informasi istilah ini digunakan untuk hiburan menggunakan perangkat elektronik. (Anggra. 2008).

Game online adalah terhubung, terkoneksi, aktif dan siap untuk operasi, dapat berkomunikasi dengan atau di kontrol oleh komputer. Online ini juga bisa di artikan suatu keadaan yang dimana sebuah komputer (device) terhubung dengan(device) lain seperti modem (Henry,S. 2005)

Ciri-Ciri Game Online Game online merupakan permainan yang cukup mengasikkan apabila kita mainkan dan bisa membuat penggunaanya merasa kecanduan ingin terus memainkannya. Adapun ciri-ciri dari game online adalah:

- 1) Permainan yang bisa berjalan atau bisa dimainkan melalui sebuah jaringan elektronik yaitu internet.
- 2) Ada sifat timbal balik dalam permainan game online.
- 3) Permainan berkembang, tidak statis melainkan dimamis.
- 4) Bermain menuntut ruangan untuk bermain dan menuntut aturan-aturan permainan.
- 5) Permainannya memiliki sifat tegang dan bergairah. (Alif Harsan, Trans Media, 2011)

Game online banyak dimainkan oleh para remaja, anak-anak, maupun dewasa, oleh karena itu masa anak anak adalah masa perubahan dari anak-anak menuju dewasa, Jika masa anak-anak tidak bisa melaksanakan nilai-nilai keagamaan dengan baik, maka akan berdampak negatif pada ketaatan ketika remaja denganterpengaruh adanya paham-paham atau pemikiran yang kurang baik seperti terpengaruhnya Ghazwul Fikr serta kurangnya ketaatan dalam hal melaksanakan ibadah, seperti sholat 5 waktu, puasa, mengaji, maupun mengikuti kegiatan-kegiatan keagamaan di Masjid. Memang tidak semua game online mempunyai dampak yang buruk. Tetapi apabila bermain game online ini sudah menjadi kecanduan bagi anak, hal inilah yang akan menimbulkan dampak buruk terhadap anak.

Berikut beberapa tips dan cara agar bagaimana kita dapat menghadang dan melawan dalam perang pemikiran (*Ghazwul Fikr*).(<https://kammikarawang.or.id/perang-pemikiran-ghazwul-fikr.html>)



1) **Tinggalkan Nafsu Dan Cinta Dunia**

Bagaimana cara meninggalkannya? kembalilah ke jalan Allah. Kerjakanlah apa yang Allah perintahkan dan jauhilah segala larangannya, insya allah jiwa dan akal kita akan memerintahkan pada allah, tidak hanya cinta dunia.

2) **Amalkan Al-Qur'an & Sunnah**

Harus berpegang teguh pada Al-Quran dan sunnah Rasul. Jangan lupa untuk selalu membaca, mengkaji, mengamalkan, menyebarkan ayat Al-Quran dan mengerjakan sunnah-sunnah Rasulullah yang merupakan solusi dari setiap masalah dan insya Allah kita diberi keselamatan. Aamiin.

3) **Jangan Malas Mengkaji Islam.** Untuk menghadapi perang pemikiran (*ghazwul fikriy*), selain dengan mengetahui gaya hidup dan kelemahan mereka, kita juga wajib mengkaji Islam. Apalagi bagi teman-teman yang sudah terjun dalam dakwah. Ilmu Islam wajib untuk dimiliki dan dikuasai. Sebab, tanpa ilmu Islam kita tidak bisa melawan mereka dan juga menyelamatkan kaum muslimin yang lain. Karena, yang sedang berlangsung sekarang adalah perang pemikiran, maka langkah bijak adalah melawan kembali dengan pemikiran. Nah, kalau kita tidak tahu ilmunya, apa yang mau dijadikan senjata untuk menghadapinya?. Jadi, mari kita ajak teman untuk meninggalkan budaya jahiliyahnya dengan mengenalkan budaya dan pemikiran Islam.

4) **Kritis Dalam Menyaring Informasi Dari Media.** Secara tidak sadar, kita telah dijajah melalui informasi dari media. Mulai dari menyebarkan berita-berita kebohongan (hoax), memutarbalikkan informasi, serta tulisan-tulisan yang mengelabui masyarakat, sedangkan masyarakat yang masih awam akan mempercayainya sebagai sebuah pemberitaan yang layak diketahui. Maka dari itu kita harus pandai dalam memilah mana berita yang benar sesuai fakta dengan berita hoax.

5) **Berkumpul Dengan Orang Shalih.** Teman yang taat akan senantiasa mengingatkan kita kapanpun dan dimanapun. Sebagaimana disebutkan dalam sebuah hadis, Rasulullah shallallahu 'alaihi wa sallam bersabda: "Permisalan teman yang baik dan teman yang buruk ibarat seorang penjual minyak wangi dan seorang pandai besi. Penjual minyak wangi mungkin akan memberimu minyak wangi atau engkau bisa membeli minyak wangi darinya, dan walaupun tidak engkau tetap mendapatkan bau harum darinya. Sedangkan pandai besi, bisa jadi (percikan apinya) mengenai pakaianmu dan walaupun tidak, engkau tetap mendapatkan bau asapnya yang tak sedap." (HR Bukhari 5534 dan Muslim 2628). Hadis ini mengandung makna bahwa paling tidak ada dua kemungkinan jika bersahabat dengan teman yang baik, kita akan menjadi baik atau minimal kita mendapati kebaikan teman kita. Jadi teruslah berkumpul dengan orang-orang shalih agar kita bisa istiqomah dalam taat.



- 6) Berdakwah **Di Jalan Allah**. Setelah kita tahu dan mengetahui Islam, maka kita harus mensyiarkan Agama Islam dan menerapkan syariat Allah agar terhindar dari GhazwulFikri. “*Berjihadlah melawan orang-orang musyrikin dengan harta, jiwa dan lisan kalian.*” (Hr Ahmad, Abu Dawud, dan AnNasa’i). Jihad yaitu meninggikan kalimat Allah. Kita lah yang akan meninggikan kalimat-kalimat Allah. Yaitu dengan melawan menggunakan lisan kita, bisa dengan bicara, bisa juga dengan tulisan. Kita punya pemikiran-pemikiran, ide-ide, ilmu-ilmu, maka berikanlah ilmu itu untuk berjihad. Termasuk harta kita, waktu kita, tenaga kita. Harta kita adalah kompetensi yang kita miliki, maka berjihadlah dengan apapun yang kita miliki.
- 7) **Bertahan Dan Menyerang**. Bertahan artinya, jangan mudah tergoda dengan paham-paham dari Barat. Misalnya, paham *permisivisme* alias paham serba boleh dalam berbuat. Kita tidak boleh tergoda untuk mengamalkannya, sebab jelas sekali bahwa hal ini sangat bertentangan dengan Agama Islam. Islam mewajibkan bagi setiap Muslim untuk terikat dengan syariat Islam ketika berbuat. Jadi, bertahan di sini maksudnya adalah tidak tergoda untuk melakukan perbuatan maksiat (beristiqomah). Caranya bagaimana agar bisa istiqomah? kita cari temen-temen yang memang sudah duluan kenal Islam, kurus semua ilmu dalam dirinya untuk dijadikan tambahan ilmu untuk kita. Selain itu, kita juga bisa aktif hadir di acara seminar, pengajian umum, atau di majlis taklim dan masjid. Janganlah kita memahami Islam dengan setengah-setengah atau hanya sekedar informasi belaka, tetapi kita juga harus menjadikan Islam sebagai pemahaman. Artinya, Islam harus dipahami sebagai akidah dan syariat (ideologi). Insya Allah dengan taktik ini, kita bisa bertahan dari godaan berbagai paham dari Barat.

Jika kita terus-terusan diserang oleh Ghazwul Fikri, kita harus lawan menyerang juga. Kita harus melawan paham ini. Kita pahami setiap ide yang berkembang di tengah masyarakat dengan tekun dan teliti, lalu kita sikapi dengan sudut pandang Islam. Yakni dengan menjelaskan kepada masyarakat tentang tujuan dan akibat dari ide-ide tersebut dengan sudut pandang Islam, baik secara lisan maupun tulisan, dengan sekuat kemampuan kita. (Muas, Tardjono Abu, 2004). Perang pemikiran yang mereka lancarkan sebenarnya adalah pemikiran yang lemah dan tidak berarti apa-apa jika landasan iman dan pengetahuan kita tentang islam telah kuat. Karena sesungguhnya akal manusia selamanya tak akan mampu mengalahkan wahyu yang datang dari Allah subhanahu wa ta’ala.



### 3. Hakekat Siswa Sekolah Dasar

Karakteristik siswa SD Usia siswa sekolah dasar (SD) berkisar antara 6 atau 7 tahun sampai 12 atau 13 tahun. Menurut Piaget, mereka berada pada masa operasional konkret. Kemampuan yang nampak pada fase ini adalah kemampuan berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret. (Sunarto dan B. Agung Hartono, 2002).

Karakter umum anak sekolah dasar, yaitu:

- a. Senang bermain Karakteristik ini memberikan guru alternatif untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan disertai permainan, terlebih untuk siswa kelas rendah.
- b. Senang bergerak Bagi orang dewasa mungkin dapat duduk berjam-jam, namun bagi anak SD biasanya duduk tenang paling lama sekitar 30 menit.
- c. Senang bekerja dalam kelompok Pada usia anak-anak akan lebih senang melakukan sesuatu secara bersama-sama atau kelompok. Mereka belajar setia kawan, memenuhi aturan-aturan kelompok, belajar menerima tanggung jawab, belajar bersaing dengan orang lain secara sehat, dan mempelajari olahraga, keadilan dan demokrasi.
- d. Senang merasakan atau memperagakan sesuatu secara langsung Anak usia SD memasuki tahap operasional konkret. Dari apa yang ia pelajari di sekolah ia hubungkan dengan kenyataan di lingkungan sekitar serta menghubungkan konsep-konsep baru dengan konsep-konsep lama (Kurnia Septa, 2011).

### D. KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa bermain game online secara berlebihan akan menimbulkan dampak negative berupa: 1) pengaruh perilaku sosial pemain game dengan ketidakpedulian terhadap sesama dan mempunyai sifat tertutup. 2) Bagi siswa sekolah sering bolos sekolah supaya bisa bermain game online di rental game ataupun warnet, 3) Prestasi belajar menurun karena sering main game online, 4) uang jajan yang diberikan oleh orang tua sering dihabiskan untuk bermain game online di warnet. 5) Jarang berolahraga karena sudah nyaman di depan computer. 6) kesehatan terganggu karena menurunnya berat badan karena lupa untuk makan dan minum bahkan sebaliknya bisa menimbulkan obesitas yang diakibatkan makan secara berlebihan, 7) penglihatan yang terganggu akibat terlalu lama melihat layar computer serta tulang belakang terasa nyeri akibat duduk terlalu lama, 8) jari tangan terasa nyeri dan terkadang terlihat membengkak akibat seringnya menekan tombol keyboard pada komputer, 9) serta pola tidur yang tidak teratur. 10) Dampak psikologi apabila kalah dalam bermain game online akan merasa stress.



## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Thail, Abdullah. (2008) *Yahudi Sang Penghancur Dunia*. Jakarta: Mirqat Publishing.
- Anggra. (2008). *Memahami Teknik Dasar Pembuatan Game Berbasis Flash*. Yogyakarta : Gava Media.
- Alif Harsan, (2011) *Jago Bikin Game Online*, Jakarta: Trans Media, 2011  
<https://mahasiswa.ung.ac.id/151420055/home/2021/3/16/ghazwul-fikri.html>
- Alwasilah, A. C. (2002). *Pokoknya kualitatif: dasar-dasar merancang dan melakukan penelitian kualitatif*. Pustaka Jaya
- Creswell, J. W. (2014). The Selection of a Research Approach. In *Research Design*.  
<https://doi.org/45593:01>
- Henry,S. (2005) *Panduan Praktis Membuat Game*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Nurdi Herry. (2007) *Belajar Islam dari Yahudi*. Jakarta: Cakrawala Publishing.
- Muas, Tardjono Abu (2004) "*Ghazwul Fikri*", dalam *Jurnal Syakhshiyah Islamiyyah*, Edisi 30/XI Maret 2014, h. 01-04
- Sri Wahyuni huwala (2021) *Ghazwul Fikri Antara perang atau damai*. 16 March 2021
- Sunarto dan B. Agung Hartono, *Perkembangan Peserta Didik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2002.

