

PERSEPSI PEMUDA TERHADAP MAJLIS DZIKIR DALAM MEMINIMALISIR KECANDUAN GAME ONLINE DI DUSUN PATEMON PAMEKASAN

Nurul Fauzi¹, Nur Hotimah², Sunu³

¹²³Sekolah Tinggi Ilmu Dakwah dan Komunikasi Islam Al-Mardliyyah Pamekasan

¹nurul.fauzi@gmail.com, ²nhotimah38@gmail.com, ³sunu.alharamain@gmail.com

Article Info

Abstrak

Kata Kunci: Tujuan penelitian ini untuk mengetahui persepsi pemuda terhadap *Majlis Dzikir* 1; *Majlis*, 2; dalam meminimalisir kecanduan *Game Online* dan mengetahui peran *Majlis Dzikir* 3; dalam meminimalisir *Game Online* yang dialami oleh pemuda Dusun Patemon Pamekasan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Sumber data dalam penelitian ini adalah Tokoh Masyarakat dan sebagian warga dusun Patemon Desa Dempo Barat. Prosedur pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisa data dilakukan dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pengecekan keabsahan data dilakukan melalui pengamatan terus-menerus, pemeriksaan sejawat, dan triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Persepsi Pemuda terhadap *Majlis Zikir* dalam meminimalisir kecanduan *game online* sangat mengapresiasi dan mendukung kegiatan-kegiatan kegamaan tersebut sehingga dapat mengurangi kecanduan *game online* (2) Kegiatan *Majlis Zikir* dalam meminimalisir kecanduan *game online* cukup berpengaruh, dikarenakan dengan kegiatan tersebut waktu bermain *game online* pemuda berkurang di tambah dengan memberikan wawasan tentang dampak negatif *game online*.

Abstrack

Keyword: The purpose of this study was to determine the youth's perception of *Majlis Dhikr* in minimizing online Game addiction and to know the role of *Majlis Dhikr* in minimizing Online Games experienced by the youth of Dusun Patemon Pamekasan. This research uses a qualitative approach with the type of case study. The data sources in this study were community leaders and some residents of Patemon hamlet, West Dempo Village. Data collection procedures used are interviews, observation, and documentation. Data analysis was carried out by data reduction, data presentation, and drawing conclusions. Checking the validity of the data is done through continuous observation, peer checking, and triangulation. The results showed that (1) Youth Perceptions of *Majlis Zikir* in minimizing addiction to online games greatly appreciated and supported these religious activities so that they could reduce online game addiction (2) The activities of *Majlis Zikir* in minimizing online game addiction were quite influential, due to the activities The youth's playing time online is reduced in addition to providing insight into the negative impact of online gaming.

A. PENDAHULUAN

Adanya era globalisasi ini merubah seluruh kehidupan di masyarakat, baik itu adat, budaya, sistem sosial politik dan lain-lain yang mempengaruhi setiap elemen kehidupan (Mutiani, 2018). Di era modern ini juga menimbulkan dampak negatif, seperti kemerosotan nilai-nilai moral dan sikap sosial yang mulai memudar. Sangat di sayangkan apabila nilai-nilai moral dan sosial tersebut luntur di dalam kehidupan masyarakat. mereka akan menjadi orang-orang yang tidak peduli dan masa bodoh dengan sekitar. Hal inilah yang sedang dirasakan oleh masyarakat terutama para generasi- generasi muda dimana sebagian dari mereka nilai kepekaan sosialnya sangat kurang. Hal inilah yang menjadi permasalahan sekarang, dimana seharusnya semakin maju perkembangan zaman namun masyarakatnya malah tidak memiliki moral yang baik seperti yang diajarkan sejak dahulu kala. Untuk itulah penting untuk menanamkan nilai-nilai moral pada anak yang sekarang ini telah luntur agar mereka menjadi generasi yang berkualitas dimasa depan nantinya yaitu dengan jalur pendidikan di sekolah (Aini, et al., 2016).

Perkembangan tehknologi dan informasi yang semakin pesat sangat mempengaruhi perilaku manusia secara umum, hal ini tidak akan menutup kemungkinan besar pengaruhnya terhadap perilaku remaja yang hampir setiap waktunya dihabiskan bersama gadget, terlebih saat ini banyak aplikasi-aplikasi *Game Online* ataupun Offline yang kerap dimainkan oleh remaja saat ini. Perkembangan *Game Online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan tehknologi komputer dan jaringan computer itu sendiri, meledaknya *Game Online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan computer yang dahulunya berskala kecil (Small Local Network) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. pertama kalinya.

Game adalah sesuatu yang dapat di mainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang da nada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau denagn tujuan refreshing. *Game Online* adalah game yang berbasis elektronik dan visua (Saputra, n.d). *Game Online* di mainkan dengan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang baisanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga matapun lelah dan biasanya diiringi rasa sakit kepala. Kemajuan suatu tehknologi sangat berkembang pesat di dunia yang global ini, tidak hanya pada kota-kota tetapi kota-kota kecilpun juga. Dalam 10 tahun terakhir, permainan elektronik atau yang kita sering sebut dengan game online sudah menjamur di mana-mana. *Game Online* sendiri tidak seperti warnet, mereka memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak dari pada warnet, inilah yang membuat game center hampir selalu ramai di kunjungi. *Game Online* juga membawa dampak yang besar terutama pada proses pembelajaran siswi-siswi SD, SLTP, dan SLTA, pada keadaan siswa-siswi ketagihan dengan suatu *Game Online*, akan menyebabkan ia menjadi ketagihan atau kecabduan. Ketagihan memainkan *Game Onlie* akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik dan sosialnya. Walaupun kita dapat bersosialisasi dalam *game online* dengan pemain lainnya, *game online* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan social dalam kehidupan sebenarnya.

Banyak sekali fenomena permasalahan social yang sering terjadi dalam kehidupan masyarakat saat ini di era modern karena adanya globalisasi. Contohnya saja seperti fenomena kemerosotan moral yang terjadi pada generasi muda. Kemorosotan moral itu di tandai dengan adanya berbagai pelanggaran dan tindakan kejahatan yang ada di masyarakat, seperti

pencurian, perkataan kasar, hilangnya rasa hormat kepada yang lebih tua dan lain sebagainya, adanya perilaku negative tadi merupakan sebuah tanda akan hancurnya sebuah bangsa (Syaharuddin, 2016).

Banyak metode dan cara yang dapat di lakukan oleh setiap orang dalam merubah pola pikir dan kehidupan agar senantiasa semakin baik, begitu pula dengan masalah kecanduan game online yang kerap menjadi pada saat ini, salah satunya adalah melalui *Majlis Dzikir*. Menurut Ibnu Abdullah As-Sakandary sebagaimana yang dikutip oleh Lukamanul Hakim tentang “Rahasia Dzikir” bahwa dzikirnya Allah swt terhadap hambanya di zaman azali sebelum hambanya ada, adalah dzikir teragung dan terbesar, yang menyebabkan dzikirnya hamba saat ini. Dzikirnya Allah swt tersebut lebih dahulu, lebih sempurna, lebih luhur, lebih tinggi, lebih mulia dan lebih terhormat yaitu kalimat “Allah akbar” (Hakim, 2009). Penanaman nilai-nilai ini juga dalam rangka menuai keberhasilan hidup di dunia bagi siswa yang kemudian akan mampu membuahkan kebaikan di akhirat kelak” (Majid & Andayani, 2006).

Majlis Dzikir sebagai sebuah lembaga pendidikan yang bersifat non formal bidang keagamaan di harapkan dapat menjalankan fungsinya dalam mengembangkan system nilai dan norma yang dimiliki islam, yang bertujuan menanamkan akhlak yang luhur dan mulia, meningkatkan kemajuan ilmu pengetahuan, serta memberantas kebodohan umat islam agar memperoleh kehidupan yang bahagia, sejahtera dan di ridhai oleh Allah. *Majlis Dzikir* juga merupakan lembaga pendidikan masyarakat yang tumbuh dan berkembang dari kalangan masyarakat islam itu sendiri yang kepentingannya untuk kemaslahatan umat islam manusia. Oleh karena itu dzikir adalah lembaga swadaya masyarakat yang hidupnya didasarkan kepada “Ta’awun” (tolong menolong) dan “*ruahama u bainahum*” (belas kasihan diatara mereka).

Majlis Dzikir yang dipimpin oleh seorang ulama terkemuka di dusun patemon Desa Dempo Barat yang dimana jamaahnya dinamakan Majlis Rosulullah atau sering disebut masyarakat adalah (MR). Majlis tersebut memiliki dua kelompok yaitu kelompok pemuda dan kelompok orang tua, yang dimana bagian kelompok pemuda khusus untuk para pemuda khususnya bagian dusun patemon, kalau yang kelompok orang tua yaitu bersifat umum khususnya di Dusun Patemon. Tujuan mereka duduk bersama adalah untuk mendapatkan keberkahan sang Nabi di Hari kiamat nanti dan dapat memperpadat kegiatan-kegiatan yang tidak berguna. Peserta majlis tersebut terdiri dari para pemuda, remaja dan kaum bapak-bapak. Namun peneliti sangat tertarik untuk meneliti para pemuda karena diatara para pemuda tersebut ada sebagian pemuda yang kecanduan *Game Online*. Dusun patemon termasuk dusun yang terletak di pedesaan yang cukup sulit di jangkau oleh pemerintah kota sehingga mayoritas pendidikan masih di bawah rata-rata. Oleh sebab itu mayoritas pemuda di dusun ini motivasi belajarnya masih begitu minim, akibatnya banyak waktu-waktu luang yang mereka gunakan hanya bersana gedgednya (bermain game). Dengan adanya *Majlis Dzikir* ini dapat wawasan dan pengetahuan baik secara spiritual, budaya dan politik sehingga dapat mengurangi kecanduan terhadap *Game Online*,

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif-kualitatif dengan jenis studi kasus atau penelitian kasus adalah penelitian tentang suatu subjek penelitian yang berkenaan dengan suatu fase spesipik atau khas dari keseluruhan personalitas subjek penelitian dapat saja individu, kelompok, lembaga, masyarakat. Tujuan studi kasus adalah untuk memberikan

gambaran secara mendetail tentang latar belakang, sifat-sifat atau karakter-karakter yang khas dari kasus, ataupun status dari individu, yang kemudian dari sifat-sifat khas diatas akan dijadikan suatu hal yang bersifat umum.

Teknik pengumpulan data: pertama wawancara, yang dilakukan kepada pemuda di Dusun Patemon Desa Dempo Barat Pasean Pamekasan sebagai sumple dalam penyusunan proposal skripsi ini terutama pemuda yang terpengaruh dalam kecanduan game online. Kedua observasi, pengamatan tanpa berperan serta yaitu peneliti hanya melakukan suatu fungsi *an sich*, yaitu sebagai pengamat. Ketiga dokumentasi yang diakui sebagai informasi penting yang perlu diteliti. Disamping itu dapat digunakan sebagai bukti hasil pengijinan dan untuk keperluan menafsir.

Pengolahan data, pertama pengumpulan data (*data colection*) yaitu data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi dicatat dalam catatan lapangan. Kedua reduksi data merupakan proses seleksi, penyederhanaan, dan abstraksi. Cara mereduksi data adalah dengan melakukan seleksi, membuat ringkasan atau uraian singkat, menggolong-golongkan ke pola-pola dengan membuat transkrip, penelitian untuk mempertegas, memperpendek, membuat fokus, membuat bagian yang tidak penting dan mengatur agar dapat ditarik kesimpulan. Ketiga penyajian data yaitu sekumpulan informasi tersusun sehingga memberikan kemungkinan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Agar sajian data tidak menyimpang dari pokok permasalahan maka sajian data dapat diwujudkan dalam bentuk matrik, grafis, jaringan atau bagan sebagai wadah panduan informasi tentang apa yang terjadi. Keempat kesimpulan yang ditarik segera diverifikasi dengan cara melihat dan mempertanyakan kembali sambil melihat catatan lapangan agar memperoleh pemahaman yang lebih tepat. Selain itu juga dapat dilakukan dengan mendiskusikan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pemuda Pecandu Game Online di Dusun Patemon Desa Dempo Barat

Game Online di kalangan Pemuda di Dusun Patemon Desa Dempo Barat Pasean Pamekasan tentu saja didorong oleh adanya suatu motif sehingga sangat kecanduan terhadap permainan tersebut. Motif utama terhadap kecanduan *game online* adanya rasa penasaran pada diri mereka terhadap *game online* menjadikan alasan kuat yang mengakibatkan mereka ikut berkecimpung bermain. Memang kegemaran mereka memainkan *game online* tidak terjadi begitu saja. Butuh beberapa proses yang cukup lama bagi mereka untuk bisa mulai menyukai *game online*, sebagai seorang yang telah penasaran terhadap *game online*, mayoritas dari mereka juga masih merasa penasaran dengan kelanjutannya atau tingkatan-tingkatan selanjutnya dari *game* ini, sehingga mereka pun masih mencoba untuk memahami dan mendalami lebih dalam lagi terhadap *game* ini. Dengan demikian hal itu membuat mereka berusaha untuk mencoba strategi-strategi yang beragam agar berhasil mencapai tingkatan yang lebih tinggi dalam *game online*.

Di samping keinginan untuk mencapai tingkat yang lebih tinggi, seorang *gamer* juga akan mencari dan mempelajari berbagai trik dalam *game* yang dilakukan. Selain mencari sendiri, memiliki koneksi dengan *gamer* lain juga menciptakan kesempatan berbagi informasi dan strategi di antara para *gamer*. Sehingga dorongan bermain *game* tersebut akan menjadikan *gamer* untuk terus memainkan *game online* secara terus-menerus untuk mencapai kesempurnaan. Hal inilah yang membuat *gamer* lebih sering memainkannya, hingga

tanpa disadari mereka telah berada pada taraf kecanduan. Mayoritas informan juga mengakui bahwa kebutuhan untuk *refreshing* dan menghilangkan *stress* adalah alasan lain yang juga mereka cari saat bermain *game online*. Hal tersebut dapat terjadi karena bermain *game online* merupakan suatu aktifitas yang menyenangkan sekaligus menjadikan mereka terlena.

Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa *game online* telah menjadi game yang paling *trend* dan populer belakangan ini. Pasalnya, hampir di seluruh lapisan masyarakat telah ikut serta memainkan *game* itu, mulai dari kalangan anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa pun ikut memainkannya dengan penuh semangat dan kesenangan. Selalu melakukan yang sesuai dengan apa yang menjadi *trend* adalah sifat yang selalu menempel pada diri seorang anak zaman sekarang, walaupun ada juga anak yang terlalu idealis sehingga dia terkadang tidak mau mengikuti *trend* yang terjadi saat ini. Namun anak yang seperti itu lama-kelamaan juga pasti dianggap gaptek oleh teman-temannya. Jika dahulu lebih sering ditemui anak yang terkesan idealis, sebaliknya belakangan ini lebih sering ditemui anak yang terkesan dinamis, yang selalu *update* dengan perkembangan zaman.

Era modern telah menjadikan rasionalitas konsumsi lebih sering terjadi karena adanya pengaruh dari pihak lain. Kelompok referensi adalah peranan orang lain yang membuat rasionalitas konsumsi seseorang terjadi. Dari pengakuan para informan, dapat disimpulkan bahwa kecenderungan mereka mulai mengonsumsi *game online* adalah karena saran dari teman. Bagi mereka, memainkan *game* yang sama dengan kebanyakan temannya membuat mereka lebih nyaman ketika berada di tengah pembicaraan mengenai popularitas dari sebuah *game*. *Game online* merupakan hal yang paling fenomenal sekarang ini, selain banyaknya anak yang aktif memainkannya, kini para pecinta *game online* juga banyak ditemui di mana-mana, sehingga ketika mereka bertemu bisa bermain bersama. Memainkan *game online* pada awalnya adalah mengikuti apa yang digunakan oleh teman dan orang terdekatnya, dengan harapan adanya hasil yang sama, yaitu perasaan puas yang luar biasa.

Dikeluarkannya berbagai jenis *game* baru tiap tahun yang pastinya lebih canggih dan lebih seru dari tahun-tahun sebelumnya membuat para *gamer* sejati beralih ke *game online*, karena di samping sebagai *game* yang berkategori baru, *game online* juga memiliki tingkat kesulitan yang tinggi. Maka semakin lama mereka berkecimpung memainkannya, semakin lama pula mereka akan menyukai *game* ini. Semakin sulit tingkat permainan sebuah *game*, semakin tertantang pula para *gamer* memainkannya. Apalagi bagi para *gamer* yang punya sifat maniak. Tentu hal tersebut akan menjadikannya lebih tertantang untuk menyelesaikannya hingga tuntas. Sebagai seorang *gamer* sejati, kehebatan mereka tidak cuma sekedar dihitung dari berapa lama mereka duduk berlama-lama di depan *smartphone*. Namun bisa juga dari kesuksesannya menyelesaikan suatu permainan dan menciptakan sebuah karakter yang berkualitas. Pada saat mereka telah dapat menyelesaikan suatu permainan, mereka akan mendapatkan kepuasan tersendiri. Semakin rumit, akan semakin puas rasanya. Adanya rasa tantangan yang ditawarkan *game online* ini membuat *gamer* menganggapnya lebih spesial dan lebih menarik dari *game* lainnya. *Game Online* sangat *trending* di kalangan anak-anak, tentu terdapat dampak positif dan negatifnya. Dampak positifnya tentu dapat memberikan manfaat yang besar bagi para pecandunya, sedangkan dampak negatifnya yang perlu dihindarkan.

2. Persepsi Pemuda terhadap Majelis Zikir dalam meminimalisir kecanduan Game Online

Era modern merupakan era dimana marak sekali yang namanya perkembangan, baik itu perkembangan kebudayaan, perkembangan pendidikan maupun teknologi. Hal yang sangat biasa ketika banyak orang sekarang lebih nyaman dengan menggunakan teknologi. Perkembangan-perkembangan tersebut tentunya memberikan kemudahan dan tentunya memberikan dampak positif bagi masyarakatnya. Tidak dipungkiri bahwa adanya era globalisasi ini merubah seluruh kehidupan di masyarakat, baik itu adat, budaya, sistem sosial politik dan lain-lain yang mempengaruhi setiap elemen kehidupan (Mutiani, 2018).

Di era modern ini juga menimbulkan dampak negatif, seperti kemerosotan nilai-nilai moral dan sikap sosial yang mulai memudar. Sangat di sayangkan apabila nilai-nilai moral dan sosial tersebut luntur di dalam kehidupan masyarakat. mereka akan menjadi orang-orang yang tidak peduli dan masa bodoh dengan sekitar. Hal inilah yang sedang dirasakan oleh masyarakat terutama para generasi- generasi muda dimana sebagian dari mereka nilai kepekaan sosialnya sangat kurang. Hal inilah yang menjadi permasalahan sekarang, dimana seharusnya semakin maju perkembangan zaman namun masyarakatnya malah tidak memiliki moral yang baik seperti yang diajarkan sejak dahulu kala. Untuk itulah penting untuk menanamkan nilai-nilai moral pada anak yang sekarang ini telah luntur agar mereka menjadi generasi yang berkualitas dimasa depan nantinya yaitu dengan jalur pendidikan di sekolah (Aini, et al., 2016). Perkembangan tehknologi dan informasi yang semakin pesat sangat mempengaruhi perilaku manusia secara umum, hal ini tidak akan menutup kemungkinan besar pengaruhnya terhadap perilaku remaja yang hampir setiap waktunya dihabiskan bersama gadget, terlebih saat ini banyak aplikasi-aplikasi *Game Online* ataupun Offline yang kerap dimainkan oleh remaja saat ini.

Pekembangan *Game Online* sendiri tidak lepas juga dari dari perkembangan tehknologi komputer dan jaringan computer itu sendiri, meledaknya *Game Online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan computer yang dahulunya berskala kecil (Small Local Network) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. pertama kalinya. *Game* adalah sesuatu yang dapat di mainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang da nada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau denagn tujuan refreshing. *Game Online* adalah game yang berbasis elektronik dan visual (Saputra, n.d). *Game Online* di mainkan dengan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang baisanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga matapun lelah dan biasanya diiringi rasa sakit kepala. Kemajuan suatu tehknologi sangat berkembang pesat di dunia yang global ini, tidak hanya pada kota-kota tetapi kota-kota kecilpun juga. Dalam 10 tahun terakhir, permainan elektronik atau yang kita sering sebut dengan game online sudah menjamur di mana-mana.

Game Online sendiri tidak seperti warnet, mereka memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak dari pada warnet, inilah yang membuat game center hampir selalu ramai di kunjungi. *Game Online* juga membawa dampak yang besar terutama pada proses pembelajaran siswi-siswi SD, SLTP, dan SLTA, pada keadaan siswa-siswi ketagihan dengan suatu *Game Online*, akan menyebabkan ia menjadi ketagihan atau kecabduan. Ketagihan memainkan *Game Onlie* akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik dan sosialnya. Walaupun kita dapat bersosialisasi dalam *game online* dengan pemain lainnya, *game online* kerap

membuat pemainnya melupakan kehidupan social dalam kehidupan sebenarnya.

Banyak sekali fenomena permasalahan social yang sering terjadi dalam kehidupan masyarakat saat ini di era modern karena adanya globalisasi. Contohnya saja seperti fenomena kemerosotan moral yang terjadi pada generasi muda. Kemerosotan moral itu di tandai dengan adanya berbagai pelanggaran dan tindakan kejahatan yang ada di masyarakat, seperti pencurian, perkataan kasar, hilangnya rasa hormat kepada yang lebih tua dan lain sebagainya, adanya perilaku negative tadi merupakan sebuah tanda akan hancurnya sebuah bangsa (Syaharuddin, 2016). Jika diperhatikan dengan seksama, moralitas yang ada pada manusia terutama yang ada pada generasi muda sekarang sudah mulai luntur, banyak sekali anak-anak zaman sekarang yang berperilaku tanpa moral di dalamnya. Karena pada dasarnya generasi muda merupakan generasi yang mudah terpengaruh dan rentan dengan adanya pergeseran moral (Bahri, 2015). Hal ini sering kita lihat dalam kehidupan nyata di mana mereka sudah berperilaku melewati batasan, diaman mereka tidak lagi memiliki kebijaksanaan dalam berperilaku, hal itu sangat menghawatirkan untuk kondisi sekarang. Karena tanpa moralitas yang tertanam pada diri seseorang, maka rusak sudah bangsa ini.

Majlis dzikir merupakan kegiatan keagamaan yang sudah menjadi kegiatan turun temurun sejak dulu rutinan yang di laksanakan di dusun Patemon Desa Dempo Barat setiap Hari Selasa/Malam Rabu, diaman dahulu dalam kegiatan ini hanya sebatas kegiatan “koloman”, namun sesuai dengan perkembangan zaman yang tidak dapat di bendung dan memaksa untuk terus berinovasi maka kegiatan yang dulunya hanya sebatas koloman dan memprioritaskan kalangan orang tua, saat ini sedikit demi sedikit berubah menjadi kegiatan yang memberikan pencerahan keagamaan dan permasalahan- permasalahan di era modern ini. Kegiatan ini juga bertujuan untuk tidak hanya memberikan manfaat bagi orang tua saja akan tetapi dalam saat ini pemuda menjadi objek utama dalam kegiatan ini dan berharap menjadi salah satu bernilai positif bagi Negara pada umumnya dan menjadi sebab kegiatan yang dapat meminimalisir kegiatan-kegiatan negatif yang di lakukan oleh pemuda khususnya dalam kegiatan game Online.

Dusun patemon ini merupakan dusun yang menjunjung tinggi tentang masalah gotong royong, ramah dan mengedepankan masalah “TENGAH”. Hanya saja menurut pandangan saya dusun patemon ini masih di bawah rata-rata tentang masalah pendidikan, oleh sebab itu harapan kedepan harus ada upaya-upaya yang harus di lakukan dan di bangun di dusun ini, terutama menyongsong masalah pendidikan agar lebih baik. Saya sangat mengapresiasi sekali dengan kegiatan- kegiatan majlis zikir yang sudah saat ini sudah mulai berubah, yang dulunya hanya mengedepankan koloman namun saat ini sudah di modifikasi dengan sedikit memberikan tausiyah dan wawasan-wawasan keagamaan di dalamnya.

Pemuda hari ini merupakan pemuda harapan hari esok, maka dari itu kita sebagai salah satu orang yang berpendidikan mempunyai tugas dan tanggung jawab dalam membina dan memberikan wawasan terhadap masyarakat pada umumnya terutama bagi pemuda yang masih berpendidikan di bawah rata-rata (dalam hal ini yang hanya tamat SLTP sederajat). Saat ini pemuda sangat berpengaruh dalam perkembangan suatu daerah. Oleh karena itu kita harus jaga dan membina dalam aspek apapun agar suatu saat pemuda Patemon pada khususnya menjadi pemuda yang berguna bagi masyarakat banyak menjadi manusia yang di banggakan. Misalnya lewat kegiatan kegiatan yang bernilai positif (seminar, pelatihan dan

kegiatan-kegiatan keagamaan lainnya) ini akan sedikit memberikan wawasan lebih dan membantu mereka dalam mengembangkan dirinya.

Secara garis besar memang kegiatan-kegiatan keagamaan seperti majlis dzikir yang diisi dengan tausiyah keagamaan dan pengetahuan terkini yang diadakan di Dusun Patemon ini sedikit berpengaruh positif terhadap pemuda disini, namun juga tidak sedikit juga pemuda-pemuda di Dusun Patemon sini yang masih tidak menghiraukan akan kegiatan-kegiatan seperti hal tersebut. Seperti pemuda-pemuda yang suka sama game Online. Terus terang kegiatan keagamaan di Dusun Patemon ini merupakan bagian dari kegiatan masyarakat, keterlibatan pemuda sebagian hanya karena di Dusun merasa tidak enak dengan masyarakat sekitar. Meskipun demikian, terdapat pengaruh yang baik antara kegiatan keagamaan baik di sekolah ataupun keluarga terhadap pengalaman keagamaan seseorang (Ningtyas & Saputera, 2018).

D. KESIMPULAN

Persepsi Pemuda Terhadap Majelis Zikir dalam Meminimalisir kecanduan Game Online di Dusun Patemon Desa Dempo Barat Pasean Pamekasan dapat memberikan nilai positif terhadap pemuda khususnya pemuda pecandu Game Online yang pada saat ini sudah dapat dikatakan sebagai rutinitas pemuda. Pelaksanaan bimbingan rohani/majlis Zikir dan wawasan lainnya yang dilaksanakan di Dusun Patemon Desa Dempo Barat Pasean Pamekasan sebagai salah satu strategi dan alat dalam mengurangi kecanduan Game Online ini telah memberikan kontribusi besar terhadap pemuda sehingga dapat mengurangi kecanduan Game Online.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini et al. (2016). *Penanaman nilai-nilai moral pada siswa di negeri lampeuneurut*, jurnal ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Bahri, S (2015). *Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Mengatasi Krisis Moral di Sekolah Ta'alum*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Hakim, Lukman. (2009). *Cahaya Sufi*, edisi 53.
- Hamid, Syamsul Rijal. (2008). *Buku Pintar Dzikir*. Bogor: LPKAI Cahaya Salam.
- Majid, Abdul & Andayani, Dian. (2006). *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi (Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mutiani. (2012). *Literasi Budaya Lokal Sebagai Wahana Edukasi di Era Milenial*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ningtyas, Dea Tara & Saputera, Abdur Rahman Adi. (2018). Pengaruh Kegiatan Keagamaan di Lingkungan Sekolah dan Keluarga Dalam Membentuk Pengalaman Beragama. *Tapis: Jurnal Penelitian Ilmiah*, 02(02). 192-201.
- Saputra, Deodo Laufi Dian. (n.d). *Makalah Dampak Game Online Terhadap Kaum Remaja*. <http://ber5aja.blogspot.com//dampak-game-online-terhadap-kaumremaja>. Di akses pada tanggal 10 Agustus 2022.
- Syahrudin, S. (2016). *Implementasi Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Bakumpai di SDN Batik Kabupaten Barito Kuala*.