



## **Edukasi Penyuluhan di Smp Madani Desa Singajaya Mengenai Bahaya Media Sosial dan Game Online Menurut Persepektif Hukum Ekonomi Syariah**

**Atika Marwah Nst<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: [atikamarwahnstt@gmail.com](mailto:atikamarwahnstt@gmail.com)

### **Abstrak**

Perkembangan teknologi dan media sosial telah mengubah cara manusia berinteraksi dan mengakses informasi secara signifikan. Di Indonesia, penggunaan media sosial semakin meluas, terutama di kalangan anak-anak dan remaja. Namun, penggunaan yang berlebihan dapat berdampak negatif, seperti perasaan insecure dan kecanduan. Selain media sosial, game online juga telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari. Artikel ini membahas bahaya dari penggunaan media sosial dan kecanduan game online, dengan fokus pada perspektif Hukum Ekonomi Syariah. Metode yang digunakan oleh penulis adalah petunjuk SISDAMAS (berbasis Sistem Pemberdayaan Masyarakat) yang dikeluarkan oleh pihak LPPM UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Penulis melakukan penyuluhan di SMP Madani Desa Singajaya Kec Cihampelas untuk memberikan pemahaman kepada siswa-siswi tentang bahaya media sosial dan game online, serta hukum jual beli game online dalam Islam. Hasil penyuluhan menunjukkan bahwa penggunaan media sosial yang berlebihan dapat mengakibatkan perasaan insecure dan kehilangan waktu yang berharga. Kecanduan media sosial dipicu oleh pelepasan hormon dopamin saat menggunakan platform tersebut. Artikel ini juga mencantumkan beberapa langkah untuk mengatasi kecanduan media sosial, seperti meningkatkan aktivitas non-internet. Selain media sosial, game online juga menjadi sorotan karena beberapa siswa menjual item dalam permainan tersebut. Namun, dari perspektif Hukum Ekonomi Syariah, status hukum jual beli game online masih kabur karena objeknya tidak terlihat secara fisik dan memiliki unsur gharar (ketidakjelasan). Hal ini dianggap bertentangan dengan prinsip-prinsip Islam dalam transaksi jual beli.

***Kata Kunci: Sosial Media, Game Online, Hukum, KKN***

### **Abstract**

*The development of technology and social media has significantly changed the way humans interact and access information. In Indonesia, the use of social media is increasingly widespread, especially among children and teenagers. However, excessive use can have negative impacts, such as feelings of insecurity and addiction. Apart from social media, online games have also become an important part of everyday life. This article discusses the dangers of social media use and online game addiction, with a focus on the perspective of Sharia Economic Law. The method used by the author is the SISDAMAS (Community Empowerment System-based) guide issued by the LPPM UIN Sunan Gunung Djati Bandung. The author conducts counseling at Madani Middle School in Singajaya Village, Cihampelas District to provide students with an understanding of the dangers of social media and online games, as well as the law of buying and selling online games in Islam. The results of counseling show that excessive use of social media can result in feelings of insecurity and loss of valuable time. Social media addiction is triggered by the release of the hormone dopamine when using the platform. This article also lists some steps to overcome social media addiction, such as increasing non-internet activities. Apart from social media, online games are also in the spotlight because some students sell items in the game. However, from the perspective of Sharia Economic Law, the legal status of buying and selling online games is still unclear because the object is not physically visible and has an element of gharar (obscurity). This is considered contrary to Islamic principles in buying and selling transactions.*

**Keywords: Social Media, Online Games, Law, KKN**

## A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di zaman sekarang sangat pesat bahkan Negara-Negara maju berlomba untuk membuat sebuah teknologi baru yang lebih canggih dan modern. Salah satu yang dihasilkan dari teknologi adalah media sosial. Media sosial yaitu sebuah media untuk bersosialisasi satu orang dengan yang lain yang dilakukan secara online yang memungkinkan manusia untuk saling berinteraksi tanpa dibatasi ruang dan waktu.<sup>1</sup>

Menurut data laporan We are Social jumlah aktif media sosial di Indonesia sebanyak 167 juta orang pada Januari 2023. Jumlah tersebut setara dengan 60,4% dari populasi didalam Negeri.<sup>2</sup> dari data tersebut menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia rata-rata menggunakan media sosial. Tidak dapat dipungkiri bahwa hampir setiap orang tidak bisa terlepas dari media sosial.

Dengan adanya media sosial memudahkan masyarakat untuk berkomunikasi antara satu dengan yang lain meskipun jaraknya saling berjauhan. Dengan bermedia sosial juga kita bisa mengetahui dan mengikuti perkembangan zaman serta memperoleh informasi dengan cepat. Media sosial juga sudah menjadi bagian dari masyarakat sebab dalam media sosial seorang bisa mengepresikan dirinya, mulai dari memposting foto, video, tempat untuk bercerita, bahkan bisa digunakan untuk jualbeli. Maka dari itu seorang yang menggunakan media sosial harus menggunakan dengan bijaksana sebab, jika tidak maka dapat menjerumuskan.

Pengguna media sosial lebih banyak digunakan oleh kalangan anak-anak dan remaja menurut data terbaru kominfo setidaknya 30 Juta anak-anak dan remaja di Indonesia menggunakan media digital.<sup>3</sup> Laporan We Are Sosial mengatakan bahwa semakin muda usia pengguna media sosial maka semakin lama menggunakan media sosial. Anak-anak dan remaja lebih cenderung menghabiskan waktunya dengan melihat media sosial hal tersebut berlaku juga terhadap para siswa dan siswi di SMP Madani desa Singajaya Kec Cihampelas.

---

<sup>1</sup> Ikhsani, A. (2019). *Jual Beli Game Online Dalam Perspektif Hukum Islam (Studi Pada Komunitas Game Online Banda Aceh)* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh).

<sup>2</sup> Hermawansyah, A. (2022). Analisis Profil Dan Karakteristik Pengguna Media Sosial Di Indonesia.

<sup>3</sup> Website kominfo

Para siswa di SMP Madani hampir rata-rata mempunyai media sosial, waktu yang digunakan untuk bermain media sosial juga cukup lama, tidak dapat dipungkiri bahwa mereka juga sudah ketergantungan dengan media sosial. Rata-rata siswa SMP Madani menghabiskan waktu lebih dari 3 jam untuk membuka media sosial. Didalam Islam disebutkan bahwa sesuatu yang berlebihan itu tidak baik, sama halnya dengan menggunakan media sosial terlalu lama. Dari beberapa survey yang dilakukan seorang yang menghabiskan waktunya terus menerus melihat media sosial bisa menyebabkan perasaan insecure yang membandingkan dirinya dengan orang lain. Maka dari itu diperlukannya pembatasan dalam menggunakan media sosial.

Selain media sosial siswa SMP Madani juga banyak yang bermain game online bahkan terdapat siswa yang kecanduan game online, tidak jarang mereka melakukan jual beli item yang terdapat didalam game untuk kepentingan dan kesenangan dalam bermain game. Dalam Hukum Islam jual beli ialah perjanjian tukar-menukar benda atau barang yang mempunyai nilai secara sukarela diantara kedua belah pihak dimana yang satu menjual benda-benda dan pihak lain menerimanya sesuai dengan perjanjian atau ketentuan yang telah dibenarkan dan disepakati oleh syara'.<sup>4</sup>

Jual beli yang diperjualbelikan dalam game online tidak berbentuk fisik, dimana hanya terdapat didalam aplikasi saja biasanya berbentuk seperti hero dan item lainnya. Selain itu game online yang diperjualbelikan berbentuk akun yang terdiri dari sebuah *id* dan *password* dari *game* tersebut, dan akun *game online* ini bukan milik pribadi pihak penjual yang bisa saja hilang sewaktu-waktu apabila pihak perusahaan penyedia *game* memblokir *game* tersebut. Sehingga menimbulkan keraguan atas keabsahannya dikalangan masyarakat Indonesia yang mayoritas beragama Islam, dikarenakan tidak adanya kepastian hukum yang mengatur tentang jual beli *game online* maupun mengenai halal tidaknya memperjualbelikan *game online*.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis merasa tertarik untuk menulis dan melakukan penyuluhan di SMP Madani Desa Singajaya Kec Cihampelas mengenai "Bahaya Sosial Media dan Game Online menurut persepektif Hukum Ekonomi Syariah".

---

<sup>4</sup> Ayun, P. Q. (2015). Fenomena remaja menggunakan media sosial dalam membentuk identitas. *Jurnal Channel*, 3(2), 1-16.

Tujuan penulisan dan penyuluhan dilakukan adalah agar para siswa-siswi SMP Madani bisa mengetahui bahaya dari media sosial dan kecanduan game online serta bisa memanfaatkan waktu sebaik mungkin dengan melakukan kegiatan produktif dan bertujuan untuk pembaca mengetahui Hukum Jualbeli game online.

## **B. METODE PENGABDIAN**

Metode pengabdian yang digunakan oleh penulis adalah petunjuk SISDAMAS (berbasis Sistem Pemberdayaan Masyarakat) yang dikeluarkan oleh pihak LPPM UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Adapun tahapan-tahapan pelaksanaan sebagai berikut:

### **1. Rancangan Kegiatan**

#### **a. Refleksi Sosial**



**1 Gambar 1.1**

Tahapan pertama yaitu sosialisasi awal pada tanggal 07 Agustus 2023 dengan berjumpa dengan kepala sekolah SMP Madani desa Singajaya Kec Cihampelas, pada tahapan ini membicarakan mengenai perizinan untuk diadakannya penyuluhan serta menanyakan permasalahan-permasalahan apa saja yang terdapat didalam SMP Madani Desa Singajaya. Selain itu Kelompok kami 260 Aruyasa desa Singajaya juga menawarkan beberapa topik yang akan dibahas pada penyuluhan salah satunya yaitu "Bahaya Opium Modern, Apasih? : Menggunakan media sosial dengan tepat".

Adapun kepala Sekolah SMP Madani desa Singajaya tertarik dengan masalah topik yang kelompok kami tawarkan mengenai Bahaya Opium

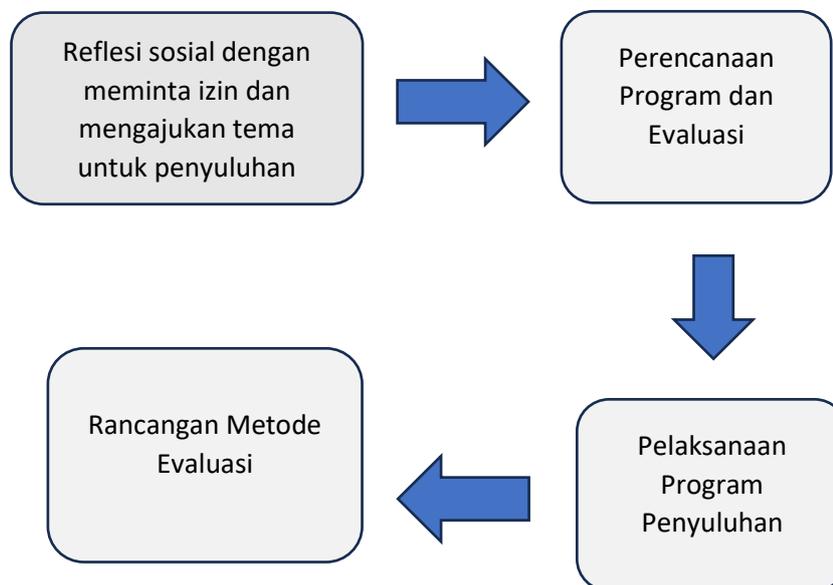
Modern, apasih? Menggunakan media sosial dengan tepat. Maka dari itu kepala sekolah dan kelompok 260 sepakat akan melakukan penyuluhan yang akan dilaksanakan di SMP Madani Desa Singajaya pada tanggal 15 Agustus 2023.

b. Perencanaan Program dan Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan evaluasi dan rapat kelompok untuk pembahasan mengenai materi apa saja yang akan dibahas agar tepat sasaran dan pembahasan tidak lari kemana-mana. Adapun pembahasan yang dibicarakan antara lain :

- Pengertian media sosial dan game online
- Dampak dari media sosial
- Dampak kecanduan game online
- Pembelian game online
- Solusi untuk mengatasi kecanduan media sosial dan game online

c. Alur Proses Tahapan



## 2. Rancangan Metode Evaluasi

Rancangan penggunaan metode evaluasi menggunakan wawancara, wawancara ini dilakukan untuk mengetahui berapa banyak siswa-siswi yang kecanduan media sosial dan game online. Dari wawancara pada saat

penyuluhan ditemukan bahwa hampir semua siswa-siswi kecanduan sosial media dan game online dan terdapat beberapa siswa yang melakukan jualbeli untuk game.

Maka dari itu setelah dilaksanakannya penyuluhan kepada siswa-siswi SMP Madani Desa Singajaya Kecamatan Cihampelas memberikan sedikit dampak perubahan walaupun tidak terlalu signifikan dikarenakan lepas dari media sosial dan game online memerlukan waktu. Namun Para Siswa-Siswi sudah mulai bisa mengurangi untuk tidak terlalu lama bermain sosial media dan game online.

### **C. PELAKSANAAN KEGIATAN**

- Jenis Kegiatan : Penyuluhan terhadap siswa-siswi SMP Madani Desa Singajaya, Kecamatan Cihampelas
- Rentang Waktu : Selasa, 15 Agustus 2023. Pukul 09.00 s/d 11.30 WIB
- Tempat Kegiatan : Aula Lt 2 SMP MADANI
- Stakeholder : Kepala Sekolah SMP Madani, Staff SMP Madani, dan rekan-rekan KKN Kelompok 260

Pada kegiatan penyuluhan yang dilaksanakan di SMP Madani mahasiswa sebagai pembicara membahas mengenai Bahaya penggunaan Sosial Media, dan dampak kecanduan game online. Para peserta yang hadir pada saat penyuluhan adalah seluruh siswa siswi SMP Madani mulai dari kelas 7,8 dan 9. Kegiatan penyuluhan yang dilakukan cukup kondusif dan siswa-siswi terlihat antusias mendengarkan materi yang disampaikan oleh rekan-rekan KKN 260 Aruyasa. Adapun kegiatan yang dilakukan pada saat penyuluhan :

- Pembukaan formal yang dibawakan oleh Anti Rianti
- Kata Sambutan oleh bapak Jenal Mutaqin, SH. S.Pd.I. sebagai kepala sekolah dan Ketua Kelompok KKN 260 Afaw
- Pembacaan doa yang dibawakan oleh Ilham
- Ice breaking yang dibawakan oleh silviana dan Ilham

- Materi yang disampaikan oleh Rizki dan Desya
- Sesi tanya jawab
- Doa dan penutup
- Foto bersama

#### **D. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Media sosial adalah sebuah media on line, dimana para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial (Facebook, Youtube, Myspace dan Twitter), wiki, forum dan dunia virtual. Dalam penggunaan media sosial yang paling sering digunakan orang adalah jejaring sosial, karena situs ini memungkinkan orang untuk membuat web page pribadi, yang dapat terhubung dengan teman-teman untuk berbagi informasi dan berkomunikasi.<sup>5</sup>Penggunaan media sosial telah merambah hampir semua lapisan dan golongan, baik pejabat pemerintahan, pengusaha, pedagang, Ustas, mahasiswa, pelajar, dll.

Sosial media merupakan ancaman bagi semua usia jika tidak menggunakannya dengan baik dan bijaksana. Media sosial memudahkan kita membuat kita dapat menerima informasi terbaru dengan sangat cepat. Namun, informasi yang sangat cepat itu dibalut dengan metode penyampaian yang pendek dan menarik sehingga sangat disenangi oleh semua kalangan. Masalahnya, metode penyampaian seperti demikian membuat orang-orang kecanduan dan para pakar menilai itu berbahaya secara moral dan psikologis.

Hasil setelah dilakukannya penyuluhan adalah ditemukannya hampir seluruh siswa dan siswi menggunakan media sosial dan bermain game online rata-rata penggunaan lebih dari 3 jam / harinya. Kegiatan media sosial yang mereka lakukan diantaranya adalah membuka Instagram, tiktok, whatapp dan fb. Dari hasil survey yang dilakukan kepada para siswa siswi SMP Madani terlalu sering melihat media sosial bisa menyebabkan perasaan insecure dan membandingkan diri dengan pencapaian orang lain. Selain itu terlalu sering melihat media sosial membuat para penggunanya lupa waktu dan tidak sadar sudah mengescroll terlalu lama.

---

<sup>5</sup> Hernawati.(2020). *Pengaruh media sosial terhadap perilaku masyarakat*.

Alasan mengapa media sosial menyebabkan candu adalah didalam diri kita mempunyai semacam nafsu yang disebut hormone dopamin yang jika dirangsang terus bisa berbahaya. hormon dopamin yang terus menerus dipompa melalui video-video pendek yang disajikan dengan menarik yang dapat merangsang hormon dopamin sehingga menciptakan situasi kebahagiaan palsu dalam scrolling tanpa batas.

Adapun Cara untuk menangkal candu sosial media pertama adalah harus mempunyai niat yang kuat, kedua mencoba menjauhi dan meninggalkan media sosial minimal selama 21 hari hal ini dilakukan agar setelah itu tidak terlalu kecanduan media sosial. Ketiga menggunakan fasilitas non internet seperti mulai pada kegiatan yang menambah value seperti membaca buku, olahraga dan bergabung dengan komunitas lain. Keempat sembunyikan smarphone ditempat yang sulit dijangkau.

Sama halnya dengan game online penggunaanya biasanya menghabiskan waktu berjam-jam untuk memainkan game online tersebut dan dari wawancara terdapat beberapa siswa yang memperjualbelikan gameonline sedangkan menurut persefektif Hukum Ekonomi Syariah dikarnakan objek game online yang diperjualbelikan tidak terlihat maka hukumnya masih kabur.

Game online masih tabu atau kabur status hukumnya untuk dijadikan sebagai objek transaksi. Hal ini dikarenakan menimbulkan banyak masalah serius yang bertentangan dengan syari'at Islam, baik pada akad maupun keberadaannya sebagai objek jual beli. Jika ketika di teliti lebih dalam, didapati cacat pada syarat nafaz (terealisasinya akad) jual belinya yaitu kepemilikan di dalam game online tidak jelas (gharar). Segala jual beli yang mengandung unsure gharar di dalamnya bertentangan dengan Islam sebab dapat mengubah nilai tolong-menolong dalam jual beli menjadi kezaliman. Ulama Syafi'iyah dan Hanafiyah sepakat bahwasanya barang yang diakadkan atau diperjualbelikan harus mengandung unsur yang dapat dimanfaatkan secara syara'. Sehingga suatu objek jual beli yang keberadaannya bertentangan dengan syara' merupakan sebuah kekeliruan menurut hukum Islam dan dianggap tidak absah dijadikan sebagai objek dalam transaksi jual beli, serta haram hukumnya memperjualbelikan game online.

## **E. PENUTUP**

Terdapat banyak siswa-siswi di SMP Madani yang kecanduan media sosial dan game online maka dari itu Kegiatan penyuluhan yang dilaksanakan bertujuan untuk mengurangi angka kecanduan yang terdapat di SMP Madani dan mengingatkan kepada seluruh warga SMP Madani lebih bijak lagi dalam menggunakan media sosial baik dari segi waktu maupun dalam pemanfaatan media sosial sebab jika tidak digunakan dengan baik maka bisa menjerumuskan. Sama halnya seperti game online harus bisa membagi waktu dan lebih mengurangi untuk membeli item game online sebab hukumnya haram dalam hukum ekonomi syariah karna mengandung gharar. Adapun solusi untuk menangkal kecanduan sosial media dan game online adalah mencoba menyibukkan diri dengan melakukan kegiatan yang produktif seperti membaca buku, olahraga, kumpul bersama komunitas, dan melakukan hobi non internet.

Adapun tujuan penyuluhan dilakukan adalah agar para siswa-siswi SMP Madani bisa mengetahui bahaya dari media sosial dan kecanduan game online serta bisa memanfaatkan waktu sebaik mungkin dengan kegiatan produktif dan tidak lupa bertujuan untuk pembaca agar mengetahui Hukum Jualbeli game online adalah gharar (tidakjelas).

## **F. DAFTAR PUSTAKA**

Ikhsani, A. (2019). *Jual Beli Game Online Dalam Perspektif Hukum Islam (Studi Pada Komunitas Game*

*Online Banda Aceh)* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh).

Hermawansyah, A. (2022). Analisis Profil Dan Karakteristik Pengguna Media Sosial Di Indonesia.

Ayun, P. Q. (2015). Fenomena remaja menggunakan media sosial dalam membentuk identitas. *Jurnal*

*Channel*, 3(2), 1-16.

Hernawati.(2020). *Pengaruh media sosial terhadap perilaku masyarakat.*