

**ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GAME ONLINE (MOBILE LEGENDS)
DALAM MENJAGA NILAI MORAL ETIKA ANAK DI SDN LAPATAMAN I**

Mohammad Fahmi Syauqi¹, Ike Yuli Mestika Dewi², Syaiful Bahri³
Program Studi PGSD STKIP PGRI SUMEREP
fahmisyauki960@gmail.com¹, syaifulbahri@stkipgrisumenep.ac.id²,
ikeyulimd@stkipgrisumenep.ac.id³

ABSTRACT

This study aims to analyze the impact of using the Mobile Legends online game on the development of students' moral and ethical values at LAPATAMAN I Elementary School. The methodology used is a qualitative field approach, with data collection through observation, interviews, and documentation studies. The results showed two main impacts of the Mobile Legends game. The positive impacts include the development of teamwork, communication and strategic thinking skills, which are beneficial in the context of learning and social life. In addition, the game strengthens social relationships between students who share similar interests. However, significant negative impacts were also found, such as the reliance on playing time that interferes with learning concentration, and increased frustration and anxiety when losing. This can interfere with students' emotional management and cause social segregation between students who play and those who do not. The role of teachers, especially homeroom teachers, is crucial in supervising playtime and guiding students in managing emotions. Good communication between teachers and parents is also needed to monitor students' gaming habits outside of school hours.

Keywords: Basic Education, Moral and Ethical Values, Online Games

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan game online Mobile Legends terhadap perkembangan nilai moral dan etika siswa di SDN LAPATAMAN I. Metodologi yang digunakan adalah pendekatan kualitatif lapangan, dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan dua dampak utama dari permainan Mobile Legends. Dampak positifnya meliputi pengembangan keterampilan kerja sama tim, komunikasi, dan berpikir strategis, yang bermanfaat dalam konteks pembelajaran dan kehidupan sosial. Selain itu, permainan ini mempererat hubungan sosial antar siswa yang memiliki minat yang sama. Namun, dampak negatif yang signifikan juga ditemukan, seperti ketergantungan waktu bermain yang mengganggu konsentrasi belajar, serta meningkatnya frustrasi dan kecemasan saat mengalami kekalahan. Hal ini dapat mengganggu pengelolaan emosi siswa dan menyebabkan pemisahan sosial antara siswa yang bermain dan yang tidak. Peran guru, terutama wali kelas, sangat penting dalam mengawasi waktu bermain dan membimbing siswa dalam

mengelola emosi. Komunikasi yang baik antara guru dan orang tua juga diperlukan untuk memantau kebiasaan bermain game siswa di luar jam sekolah.

Kata Kunci: Game Online, Nilai Moral dan Etika, Pendidikan Dasar

A. Pendahuluan

Permainan daring, khususnya game online, telah menjadi fenomena digital yang meluas di berbagai kalangan usia, termasuk di lingkungan pendidikan. Keberadaan permainan daring semakin diperhatikan karena dampaknya yang signifikan terhadap perkembangan moral dan sosial peserta didik. Mobile Legends, salah satu permainan daring yang sangat populer, menciptakan lingkungan virtual di mana pengguna dapat berinteraksi melalui kerja sama tim, komunikasi, dan strategi. Namun, penggunaan permainan daring yang tidak terkendali sering kali dikaitkan dengan kecanduan yang memengaruhi perilaku, seperti agresivitas, penarikan diri sosial, dan perubahan nilai moral (Hudi & Noviola, 2022; Indrawan, Elfrita Barzah, & Simanihuruk, 2023; Masrukin, 2024).

Kecanduan permainan daring juga berdampak pada pengambilan keputusan anak dan remaja. Penelitian menunjukkan bahwa promosi dan kemudahan akses aplikasi memperkuat keterlibatan

pengguna, meskipun sering kali mengabaikan pengaruh negatif terhadap waktu belajar dan perkembangan moral. Studi sebelumnya mengungkapkan bahwa kecanduan permainan daring dapat mengurangi rasa tanggung jawab, kemampuan empati, dan mengabaikan nilai-nilai moral. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan moral Kohlberg, yang menekankan pentingnya pengasuhan moral sejak dini untuk membangun pemahaman anak terhadap nilai-nilai etika (Ingkiriwang, t.t.; Khairani & Yusri, 2023; Pelawi, 2021).

Di sisi lain, permainan daring juga memiliki dampak positif jika digunakan dengan bijak, seperti pengembangan keterampilan kerja sama, pengambilan keputusan strategis, dan peningkatan kreativitas. Tantangan yang muncul adalah bagaimana permainan daring dapat dijadikan sarana edukatif tanpa merusak nilai moral dan etika anak-anak, terutama siswa sekolah dasar. Fenomena penggunaan game online seperti Mobile Legends pada siswa

sekolah dasar tidak hanya berdampak pada aspek perilaku dan moral, tetapi juga memengaruhi dinamika sosial di lingkungan sekolah (Prasanti & Wiranata, 2025). Permainan ini sering menciptakan komunitas kecil di antara siswa yang memiliki minat yang sama, tetapi juga dapat memicu eksklusivitas atau konflik sosial akibat perbedaan kemampuan atau persepsi antar pemain. Aspek kompetitif dari permainan ini dapat memotivasi anak untuk belajar strategi, tetapi jika tidak diawasi, dapat berkembang menjadi perilaku kompetisi yang tidak sehat, seperti saling mengejek atau merendahkan pemain lain (Alauddin, Wasehudin, & Haetami, 2023; Asmara dkk., 2023).

Pengaruh permainan daring terhadap perkembangan moral juga berkaitan dengan waktu yang dihabiskan anak untuk bermain. Anak-anak yang terlalu sering bermain cenderung kehilangan waktu untuk berinteraksi dengan keluarga atau mengikuti kegiatan yang membangun nilai-nilai moral, seperti diskusi, bermain bersama teman secara langsung, atau belajar agama (Nurhasanah dkk., 2024). Kondisi ini diperparah oleh kurangnya pengawasan orang tua atau guru

dalam mengatur durasi dan kualitas aktivitas bermain anak-anak di rumah maupun di sekolah (Fitri dkk., 2021)

Dalam konteks perkembangan moral, anak sekolah dasar masih berada pada tahap pra-konvensional atau awal konvensional menurut teori Kohlberg. Pada tahap ini, nilai moral anak sangat dipengaruhi oleh penghargaan dan hukuman dari lingkungan sekitar. Ketika anak terpapar pada permainan yang berorientasi pada penghargaan instan, seperti kemenangan atau peningkatan peringkat dalam *Mobile Legends*, mereka berisiko menginternalisasi konsep moral yang bersifat transaksional, sehingga kurang memahami nilai-nilai mendasar seperti keadilan dan tanggung jawab (Ibda, 2023).

Fenomena ini juga terjadi di SDN LAPATAMAN I, di mana beberapa siswa diketahui memiliki kebiasaan bermain *Mobile Legends* secara rutin. Guru dan orang tua melaporkan penurunan konsentrasi belajar, penundaan tugas, dan perubahan perilaku, seperti meningkatnya konflik dengan teman sebaya. Selain itu, nilai-nilai moral, seperti kejujuran, kerja sama, dan tanggung jawab, tampak terpengaruh oleh intensitas

bermain game ini. Kondisi ini memunculkan pertanyaan mengenai bagaimana permainan daring seperti Mobile Legends memengaruhi nilai moral dan etika siswa di lingkungan sekolah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan Mobile Legends terhadap nilai moral dan etika di SDN LAPATAMAN I, serta untuk mengidentifikasi aspek positif dan negatif dari penggunaan permainan ini bagi perkembangan siswa sekolah dasar. Penelitian ini juga akan mengeksplorasi peran guru dalam meminimalkan dampak negatif dari permainan online ini. Dengan demikian, penelitian ini penting untuk mengungkap sejauh mana penggunaan Mobile Legends memengaruhi nilai moral dan etika siswa, serta memberikan rekomendasi kepada guru, orang tua, dan pihak sekolah tentang strategi yang tepat dalam menangani fenomena ini melalui pengawasan, pendidikan moral, dan pendekatan berbasis teknologi.

B. Metode Penelitian (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif lapangan untuk

mengumpulkan data secara langsung di SDN LAPATAMAN I. Pendekatan ini dipilih untuk memahami dampak penggunaan game online terhadap perkembangan moral dan etika anak-anak. Subjek penelitian terdiri dari siswa yang aktif bermain game Mobile Legends, serta guru dan orang tua yang memberikan wawasan tambahan tentang pengaruh game tersebut (Fadilla & Wulandari, 2023).

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan di kelas dan lingkungan sekolah untuk melihat interaksi siswa dan perubahan perilaku mereka akibat permainan. Wawancara mendalam dilakukan dengan guru dan orang tua untuk mendapatkan perspektif mereka tentang dampak game online terhadap anak-anak. Selain itu, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan informasi dari catatan prestasi dan perilaku siswa, serta kegiatan terkait game di sekolah (Nuralan & Bk, 2023).

Setelah data terkumpul, analisis tematik dilakukan untuk mengidentifikasi pola-pola dalam data yang menunjukkan dampak game online terhadap nilai moral dan etika

anak-anak. Langkah-langkah analisis mencakup transkripsi data, pengelompokan berdasarkan tema, identifikasi pola, dan interpretasi temuan untuk memahami fenomena yang diteliti

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Aspek Positif dan Negatif Penggunaan Mobile Legends bagi Perkembangan Moral dan Etika Siswa Sekolah Dasar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Mobile Legends memiliki dampak positif dan negatif terhadap perkembangan moral dan etika siswa di SDN Lapataman I. Dari wawancara dengan siswa, banyak yang mengungkapkan bahwa permainan ini membantu mereka mengembangkan kemampuan kerja sama, strategi, dan komunikasi. Misalnya, Aditya Rifki Hamizan menyatakan, "Kalau main sama teman satu tim, kita harus bantu-bantu supaya bisa menang. Jadi saya belajar gimana caranya biar semuanya bisa kompak." Anindita Putri menambahkan, "Saya belajar kerja sama tim. Kita harus bantu teman biar menang. Jadi kalau di kelas juga lebih gampang kerja kelompok." Hal ini menunjukkan

bahwa elemen tim dalam game mengajarkan pentingnya kolaborasi dan saling mendukung, yang mendukung pengembangan nilai-nilai sosial positif seperti kepedulian dan kerja sama.

Selain itu, beberapa siswa merasa bahwa permainan ini melatih kemampuan berpikir kritis dan pengambilan keputusan cepat. Andika Hasanuddin menyebutkan, "Saya jadi tahu cara bikin strategi biar menang. Kadang di kelas, itu kepakai juga kalau ada pelajaran yang harus mikir cepat." Namun, dampak negatif dari bermain Mobile Legends juga dirasakan, terutama dalam hal pengelolaan waktu, emosi, dan hubungan interpersonal. Izza Afkarina mengungkapkan, "Kadang sulit buat tetap tenang kalau kalah. Tapi saya tahu, nggak boleh marah-marah terus, apalagi ngomong yang nggak sopan." Fika Amalia menambahkan, "Kalau kalah, saya jadi gampang kesal. Tapi saya nggak mau sampai marah-marah sama teman di sekolah." Ini menunjukkan bahwa unsur kompetitif dalam game dapat memicu emosi negatif yang berpotensi memengaruhi interaksi mereka di sekolah.

Pengaturan waktu juga menjadi tantangan. Nurul Arsyia menyebutkan,

"Kalau main game, saya kadang lupa buat belajar atau bantu ibu di rumah." Hal ini menunjukkan bahwa beberapa siswa kesulitan menjaga keseimbangan antara waktu bermain dan aktivitas lainnya. Fika Amalia menambahkan, "Kalau ada teman yang nggak mau main bareng di game, kadang saya jadi malas ngomong sama dia," yang menunjukkan bahwa pengalaman dalam game dapat menciptakan jarak emosional antara siswa jika tidak dikelola dengan baik.

Peran Guru Wali Kelas dalam Meminimalkan Dampak Negatif Permainan Online

Peran guru wali kelas sangat penting dalam meminimalkan dampak negatif yang ditimbulkan oleh permainan Mobile Legends. Berdasarkan wawancara dengan Moh. Salam, S.Pd., wali kelas, terdapat beberapa strategi yang dilakukan untuk membantu siswa mengelola dampak dari permainan online ini. Salah satu tantangan utama adalah pengelolaan waktu siswa, yang sering terganggu oleh permainan. Moh. Salam menjelaskan, "Saya selalu mengingatkan mereka untuk membatasi waktu bermain game, terutama di malam hari, agar

mereka bisa tidur cukup dan tetap fokus saat pelajaran di sekolah.

Aspek lain yang dikelola adalah pengelolaan emosi siswa, terutama yang terpicu oleh pengalaman kompetitif dalam permainan. Moh. Salam menekankan pentingnya berbicara dengan siswa yang mulai mudah marah atau tersinggung, dan mengingatkan mereka untuk tetap tenang. Ia juga mengajarkan nilai-nilai toleransi dan kedewasaan dalam menghadapi kekalahan, serta memanfaatkan elemen positif dari permainan sebagai bagian dari pembelajaran. "Saya mencoba menjadikan nilai-nilai dari game, seperti kerja sama tim, sebagai analogi dalam pembelajaran," ujarnya.

Komunikasi antara guru dan orang tua juga sangat penting. Moh. Salam mengungkapkan bahwa ia selalu melibatkan orang tua dalam memantau kebiasaan bermain game anak-anak mereka. "Saya selalu menekankan kepada orang tua untuk mengawasi waktu bermain anak-anak mereka," katanya. Kerja sama yang baik antara guru dan orang tua diharapkan dapat meminimalkan dampak negatif dari game online.

Hasil Observasi di SDN Lapataman

I

Observasi yang dilakukan pada tanggal 10 Desember 2024 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tampak fokus pada pembelajaran, meskipun beberapa menunjukkan tanda-tanda kelelahan, terutama setelah jam istirahat. Beberapa siswa terlihat menguap dan kesulitan berkonsentrasi, yang mungkin disebabkan oleh bermain Mobile Legends hingga larut malam. Interaksi sosial antar siswa juga menunjukkan pemisahan antara kelompok yang aktif bermain game dan yang tidak. Kelompok yang bermain sering membahas pengalaman dan strategi, sementara siswa yang tidak bermain terlihat terpisah dan kurang tertarik.

Selama waktu istirahat, beberapa siswa terlihat frustrasi setelah mengalami kekalahan dalam permainan, yang mengonfirmasi hasil wawancara. Meskipun tidak ada insiden kekerasan, pengamatan menunjukkan bahwa ketergantungan pada permainan dapat mengganggu konsentrasi belajar dan memengaruhi pengelolaan emosi siswa. Moh. Salam terlihat aktif mengawasi perilaku siswa dan mengingatkan mereka untuk tidak

membiarkan permainan mengganggu pelajaran.

Pembahasan ini mengkaji lebih lanjut dampak positif dan negatif penggunaan permainan Mobile Legends terhadap perkembangan moral dan etika siswa di SDN Lapataman I, berdasarkan hasil wawancara dan observasi, serta teori-teori yang relevan.

Aspek positif dari permainan ini mencakup peningkatan keterampilan sosial, seperti kerja sama tim dan komunikasi. Siswa diajarkan untuk bekerja sama mencapai tujuan bersama, yang dapat diaplikasikan dalam kegiatan belajar kelompok. Selain itu, permainan ini juga meningkatkan kemampuan berpikir strategis, yang berguna dalam konteks akademik. Namun, manfaat ini hanya dapat diperoleh jika siswa mampu mengelola waktu dan energi mereka dengan bijak. Sejalan dengan pendapat Rahmadhea (2024) game seperti Mobile Legends dapat melatih keterampilan kerja sama dan berpikir kritis.

Di sisi lain, dampak negatif dari permainan ini terlihat dalam pengelolaan emosi dan interaksi sosial. Siswa cenderung merasa kesal atau marah ketika mengalami

kekalahan, yang dapat memengaruhi sikap mereka di sekolah. Pengaturan waktu juga menjadi masalah, di mana siswa sering kali melupakan kewajiban akademik karena terlalu fokus pada permainan. Fenomena ini sejalan dengan pendapat Putri dkk. (2024) yang menyatakan bahwa kecanduan game online dapat mengabaikan tanggung jawab lainnya.

Peran guru wali kelas sangat penting dalam meminimalkan dampak negative dengan cara berusaha mengingatkan siswa untuk membatasi waktu bermain dan mengajarkan nilai-nilai moral yang dapat diterapkan dalam permainan dan kehidupan sehari-hari. Komunikasi antara guru dan orang tua juga menjadi aspek penting dalam memastikan siswa dapat bermain dengan bijak tanpa mengorbankan kewajiban akademik mereka (Batubara & Dina, 2022). Pembahasan ini sejalan dengan teori Kohlberg yang menyatakan bahwa moralitas anak sering kali didasarkan pada kepatuhan terhadap aturan untuk menghindari hukuman, di mana anak-anak usia sekolah dasar cenderung berada pada tingkat prakonvensional atau konvensional. Perbaikan ini menyajikan hasil

penelitian dan pembahasan dengan lebih terstruktur, jelas, dan terfokus pada poin-poin penting yang mendukung analisis.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang meliputi wawancara dengan siswa dan guru serta observasi di SDN Lapataman 1 pada 10 Desember 2024, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan Mobile Legends memiliki dampak positif dan negatif terhadap perkembangan moral dan etika siswa. Di satu sisi, permainan ini membantu siswa mengembangkan keterampilan kerja sama tim, komunikasi, dan berpikir strategis, serta memperkuat ikatan sosial di antara mereka. Namun, di sisi lain, Mobile Legends dapat menyebabkan ketergantungan waktu yang mengganggu konsentrasi belajar, meningkatkan frustrasi dan kecemasan, serta menciptakan pemisahan sosial antara siswa yang bermain dan yang tidak. Oleh karena itu, peran guru, terutama wali kelas, sangat penting dalam mengawasi dan membimbing siswa untuk mengelola waktu dan emosi mereka, serta menjaga komunikasi yang baik dengan orang tua untuk memantau

kebiasaan bermain game di luar jam sekolah agar siswa tetap fokus pada kewajiban akademik dan nilai-nilai moral.

DAFTAR PUSTAKA

- Alauddin, F., Wasehudin, W., & Haetami, Z. A. (2023). PENGARUH MEDIA SOSIAL DAN GAME ONLINE TERHADAP AKHLAK SISWA DI MADRASAH ALIYAH MASYARIQUL ANWAR CARINGIN. *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 65–84.
<https://doi.org/10.21274/taalum.2023.11.1.65-84>
- Anisa Nurhasanah, Haldini Reygita, & Salsa Nabila Marcella Kalalo. (2024). Pengaruh Teknologi Modern Terhadap Moralitas Dan Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar. *Student Scientific Creativity Journal*, 2(1), 175–186.
<https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v2i1.2701>
- Asmara, A., Judijanto, L., Hita, I. P. A. D., & Saddhono, K. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Apakah Memiliki Pengaruh terhadap Peningkatan Kreativitas pada Anak Usia Dini? *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7253–7261.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5728>
- Batubara, A., & Dina, R. (2022). PERAN GURU BIMBINGAN DAN KONSELING DALAM MENGATASI KECANDUAN GAME ONLINE PADA SISWA KELAS XI DI SMK SWAKARYA BINJAI. *Jurnal Serunai Bimbingan dan Konseling*, 11(2), 67–73.
<https://doi.org/10.37755/jsbk.v11i2.707>
- Fadilla, A. R., & Wulandari, P. A. (2023). LITERATURE REVIEW ANALISIS DATA KUALITATIF: TAHAP PENGUMPULAN DATA. *JURNAL PENELITIAN*, 1(3).
- Fitri, A. N., Pertiwi, L. B., & Sary, M. P. (2021). Pengaruh Media Sosial TikTok terhadap Kreativitas Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Jakarta Angkatan 2019. *Komuniti : Jurnal Komunikasi dan Teknologi Informasi*, 13(1), 37–46.
<https://doi.org/10.23917/komuniti.v13i1.13045>
- Hudi, I., & Noviola, D. S. (2022). *Globalisasi dan Gadget Dikalangan Anak Usia Dini: Dampak Penggunaan, Peran Orang Tua dan Guru*. 6.
- Ibda, F. (2023). PERKEMBANGAN MORAL DALAM PANDANGAN LAWRENCE KOHLBERG. *Intelektualita*, 12(1).
<https://doi.org/10.22373/ji.v12i1.19256>
- Indrawan, J., Elfrita Barzah, R., & Simanihuruk, H. (2023). INSTAGRAM SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI POLITIK BAGI GENERASI MILENIAL. *EKSPRESI DAN PERSEPSI: JURNAL ILMU KOMUNIKASI*, 6(1), 109–118.
<https://doi.org/10.33822/jep.v6i1.4519>
- Ingkiriwang, O. (t.t.). *ANALISIS TENTANG KECANDUAN GAME ONLINE PUBG MOBILE PADA REMAJA DI DESA TOUNELET KECAMATAN KAKAS*.

- Khairani, W., & Yusri, F. (2023). EFEKTIFITAS KONSELING TEMAN SEBAYA UNTUK MEREDUKSI KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA DI JORONG SUNGAI JARIANG KANAGARIAN KOTO PANJANG KECAMATAN IV KOTO KABUPATEN AGAM. *Jurnal Konseling Pendidikan Islam*, 4(1), 45–60. <https://doi.org/10.32806/jkpi.v4i1.231>
- Masrukin, A. (t.t.). *DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP KEPRIBADIAN SOSIAL SISWA*.
- Nuralan, S., & Bk, M. K. U. (t.t.). *Analisis Gaya Belajar Siswa Berprestasi di SD Negeri 5 Tolitoli*. 1(1).
- Pelawi, S. (2021). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PSIKOLOGI REMAJA. *SESAWI: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen*, 3(1), 87–101. <https://doi.org/10.53687/sjtpk.v3i1.68>
- Prasanti, K., & Wiranata, I. H. (t.t.). *Dampak Negatif Penyalahgunaan Teknologi Terhadap Proses Pendidikan*.
- Rahmadhea, S. (2024). *Pengembangan Program Bimbingan Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa*. 2(2).
- Yulinda Agita Putri, Gustimal Witri, & Muhammad Fendrik. (2024). Analisis Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Karakter Disiplin, Tanggung Jawab, dan Peduli Sosial Siswa Kelas V SDN 184 Pekanbaru. *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(4), 12–30.