Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar,
ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950
Volume 10 Nomor 02, Maret 2025

ANALISIS PERAN GURU DAN DAMPAK PENGGUNAAN GAME ONLINE (MOBILE LEGENDS) UNTUK MENJAGA NILAI MORAL ETIKA SISWA SDN LAPATAMAN I

Mohammad Fahmi Syauki[1], Ike Yuli Mestika Dewi[2], Syaiful Bahri[3]
[1,2,3]PGSD STKIP PGRI Sumenep
Alamat e-mail : [1]21862061a002426.student@stkippgrisumenep.ac.id, [2]syaifulbahri@stkippgrisumenep.ac.id, [3]ikeyulimd@stkippgrisumenep.ac.id3

ABSTRACT

This study aims to analyze the role of teachers in the impact of the use of the online game Mobile Legends on the development of moral and ethical values of students at SDN Lapataman I. This study adopted a qualitative field approach using observation, interviews, and documentation studies as data collection methods. The results of the study indicate two main impacts of the Mobile Legends game on students. On the positive side, this game helps students develop teamwork, communication, and strategic thinking skills, which can be applied in the context of their learning and social life. In addition, this game strengthens social relationships between students who have the same interests. However, the negative impacts are also significant, including dependence on playing time which interferes with learning concentration, as well as increasing levels of frustration and anxiety, especially when experiencing defeat. This can interfere with students' emotional management and cause social separation between students who play and those who do not. The role of teachers, especially homeroom teachers, is very important in supervising students' playing time and guiding them in managing their feelings and interacting better. Good communication between teachers and parents is also needed to monitor students' gaming habits outside of school hours. Therefore, teachers are required to play a more important role in monitoring their students in playing online games.

Keywords: Impact, Mobile Legends, Moral Ethics, Students, Education.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran guru dampak penggunaan game online Mobile Legends terhadap perkembangan nilai moral dan etika siswa di SDN Lapataman I. Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif lapangan dengan menggunakan observasi, wawancara, dan studi dokumentasi sebagai metode pengumpulan data. Hasil penelitian menunjukkan adanya dua dampak utama dari permainan Mobile Legends pada siswa. Di sisi positif, game ini membantu siswa mengembangkan keterampilan kerja sama tim, komunikasi, serta berpikir strategis, yang dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran dan kehidupan sosial mereka. Selain itu, permainan ini mempererat hubungan sosial antar siswa yang memiliki minat yang sama. Namun, dampak negatif yang ditimbulkan juga

signifikan, di antaranya ketergantungan waktu bermain yang mengganggu konsentrasi belajar, serta meningkatnya tingkat frustrasi dan kecemasan, terutama saat mengalami kekalahan. Hal ini dapat mengganggu pengelolaan emosi siswa dan menyebabkan pemisahan sosial antar siswa yang bermain dan yang tidak. Peran guru, khususnya wali kelas, sangat penting dalam mengawasi waktu bermain siswa dan membimbing mereka dalam mengelola perasaan serta berinteraksi dengan lebih baik. Komunikasi yang baik antara guru dan orang tua juga diperlukan untuk memantau kebiasaan bermain game siswa di luar jam sekolah. Oleh sebab itu guru dituntut untuk lebih berperan penting dalam memonitoring para siswanya dalam bermain game online.

Kata Kunci: Dampak, Mobile Legends, Moral Etika, Siswa, Pendidikan.

A. Pendahuluan

Permainan daring atau online games telah menjadi salah satu fenomena digital yang meluas di berbagai kalangan usia. Dalam dunia pendidikan, keberadaan permainan daring semakin diperhatikan, terutama karena dampaknya yang berpotensi pada perkembangan moral dan sosial peserta didik. Mobile Legends, salah satu permainan daring yang sangat populer, menciptakan lingkungan virtual tempat pengguna dapat berinteraksi secara langsung melalui kerja sama tim, komunikasi, dan strategi.(Bangun & Harahap, 2021, p. 3) Namun, penggunaan permainan daring yang tidak terkendali sering kali dikaitkan dengan kecanduan yang memengaruhi berbagai aspek, termasuk perilaku agresif, penarikan diri sosial, dan perubahan nilai moral.(Fitri et al., 2018, p. 212)

Kecanduan permainan daring juga memengaruhi pengambilan keputusan anak dan remaja. Berdasarkan penelitian, aspek promosi dan kemudahan akses aplikasi memperkuat keterlibatan pengguna dalam permainan daring, meskipun sering kali mengesampingkan pengaruh negatif terhadap waktu belajar dan perkembangan moral.(Asnawi et al., 2023, p. 142) Studi sebelumnya mengungkapkan bahwa kecanduan permainan daring dapat menimbulkan perubahan perilaku, seperti berkurangnya rasa tanggung jawab, rendahnya kemampuan empati, dan kecenderungan untuk mengabaikan nilai-nilai moral.(Kustiyani, 2019, p. 25) Hal ini sejalan dengan teori perkembangan moral Kohlberg, yang

menekankan pentingnya pengasuhan moral sejak dini untuk membangun pemahaman anak terhadap nilai-nilai etika.(E. Hasanah, 2019, p. 154)

Membahas tentang pengasuhan di lingkungan sekolah tidak akan lepas dari Guru sebagai pendidik ataupun pengajar, Guru merupakan faktor penentu kesuksesan setiap usaha pendidikan. Itulah sebabnya setiap perbincangan mengenai pembaruan kurikulum, pengadaan alat-alat belajar sampai pada kriteria sumber daya manusia yang dihasilkan oleh usaha pendidikan, selalu bermuara pada guru. Hal ini menunjukkan betapa signifikan (penting) profesi guru dalam dunia Pendidikan (Agustini Buchari. 2018: 110).

Signifikansi peran guru dalam pendidikan ini menjadi sangat relevan dihubungkan dengan kedudukan guru sebagai pengelola pembelajaran yang berada di garda terdepan. Gurulah yang berhadapan langsung dengan masalah kegiatan belajar mengajar di kelas termasuk problematika anak yang berkaitan dengan kecanduan peserta didik terhadap game online (Agustini Buchari. 2018: 111). Perkembangan teknologi telah membawa dampak yang signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pola perilaku siswa. Salah satu fenomena yang banyak mendapat perhatian adalah kecanduan Game online dapat memberikan manfaat seperti meningkatkan keterampilan kognitif dan kerja sama tim, tetapi juga dapat berdampak negatif, seperti gangguan konsentrasi, penurunan prestasi akademik, dan masalah sosial. Oleh karena itu, peran guru sangat penting dalam membimbing siswa agar dapat memanfaatkan game online secara bijak.

Di sisi lain, terdapat dampak positif permainan daring ketika digunakan dengan bijak, seperti pengembangan keterampilan kerja sama, pengambilan keputusan strategis, dan peningkatan kreativitas.(Putri et al., 2021, p. 5) Namun, tantangan yang muncul adalah bagaimana permainan daring dapat dijadikan sarana edukatif tanpa merusak nilai moral dan etika anak-anak, terutama mereka yang masih berada pada tahap perkembangan awal seperti siswa sekolah dasar.(Kamila, 2023, p. 325)

Fenomena penggunaan game online seperti Mobile Legends pada siswa sekolah dasar tidak hanya

berdampak pada aspek perilaku dan moral, tetapi juga berpotensi memengaruhi dinamika sosial di lingkungan sekolah. Permainan ini sering kali menciptakan komunitas kecil di antara siswa yang memiliki minat yang sama, namun juga dapat menjadi pemicu eksklusivitas atau konflik sosial akibat perbedaan kemampuan atau persepsi antar pemain.(Wijaya & Paramita, 2019, p. 263) Di sisi lain, aspek kompetitif dari permainan ini dapat memotivasi anak untuk belajar strategi, namun jika tidak diawasi, dapat berkembang menjadi perilaku kompetisi tidak sehat, seperti saling mengejek atau merendahkan pemain lain.(Bangun & Harahap, 2021, p. 6)

Pengaruh permainan daring terhadap perkembangan moral juga berkaitan dengan waktu yang dihabiskan oleh 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. Kondisi ini diperparah oleh kurangnya pengawasan orang tua atau guru dalam mengatur durasi dan kualitas aktivitas bermain anak-anak di rumah maupun di sekolah.(E. Hasanah, 2019, p. 44)

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.(Sinulingga, 2016, p. 222)

Fenomena ini tidak luput terjadi di SDN Lapataman I, di mana beberapa siswa diketahui memiliki kebiasaan bermain Mobile Legends secara rutin. Guru dan orang tua mengeluhkan penurunan konsentrasi belajar, penundaan tugas, dan perubahan perilaku, seperti meningkatnya konflik dengan teman sebaya. Disamping 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.(Hasan et al., 2021, p. 9)

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan Mobile Legends terhadap nilai moral dan etika di SDN Lapataman I, untuk mengetahui aspek positif dan negative dari penggunaan Mobile Legends bagi perkembangan siswa sekolah dasar dan untuk mengetahui peran guru dalam meminimalkan dampak negative dari permainan online ini.

Dengan demikian, penelitian ini menjadi penting untuk mengungkap sejauh mana penggunaan Mobile Legends memengaruhi nilai moral dan etika siswa sekolah dasar, terutama di SDN Lapataman I. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan rekomendasi kepada guru, orang tua, dan pihak sekolah tentang strategi yang tepat dalam menangani fenomena ini, baik melalui pengawasan, pendidikan moral, maupun pendekatan berbasis teknologi

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif lapangan yang berfokus pada pengumpulan data secara langsung melalui interaksi dengan subjek penelitian di lokasi penelitian(Sugiyono, 2019, p. 144), yaitu SDN Lapataman I. Pendekatan ini dipilih karena tujuan penelitian adalah untuk mendalami fenomena yang terjadi di dalam konteks nyata, khususnya mengenai dampak penggunaan game online terhadap perkembangan moral dan etika anak-anak. Dalam pendekatan kualitatif, peneliti dapat menggali persepsi, pandangan, serta pengalaman subjek penelitian dengan cara yang lebih mendalam, sehingga menghasilkan data yang lebih komprehensif dan kontekstual.

Penelitian ini dilakukan di SDN Lapataman I, sebuah sekolah dasar yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini. Siswa yang menjadi subjek penelitian adalah mereka yang aktif bermain game online Mobile Legends. Pemilihan lokasi dan subjek ini didasarkan pada pertimbangan bahwa anak-anak usia sekolah dasar

semakin terpapar dengan teknologi dan game online, yang mempengaruhi perkembangan moral dan etika mereka. Di samping siswa, penelitian ini juga melibatkan guru dan orang tua sebagai informan kunci untuk mendapatkan wawasan yang lebih holistik mengenai dampak game online terhadap anak-anak.

Observasi dilakukan di dalam kelas dan lingkungan sekitar sekolah untuk melihat langsung interaksi sosial dan perilaku siswa dalam konteks sehari-hari mereka. Peneliti mengamati bagaimana siswa berinteraksi dengan teman sebaya mereka, baik saat bermain game maupun dalam kegiatan belajar mengajar. Observasi ini memberikan gambaran tentang perubahan perilaku yang mungkin terjadi akibat permainan tersebut.(Moleong, 2011, p. 145)

Wawancara mendalam dilakukan dengan guru dan orang tua untuk memperoleh perspektif mereka mengenai dampak game online terhadap perkembangan moral dan etika anak-anak.(Moleong, 2011, p. 146) Wawancara dengan guru akan fokus pada pengamatan mereka terhadap perubahan perilaku dan sikap siswa di dalam kelas, serta cara mereka mengelola masalah yang terkait dengan penggunaan game online. Sementara itu, wawancara dengan orang tua akan menggali lebih dalam tentang pengaruh game online terhadap perilaku anak di rumah, serta upaya yang mereka lakukan untuk mengendalikan atau mengurangi dampak negatif dari game online.

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data dari berbagai sumber tertulis yang ada di SDN Lapataman I. Dokumen yang digunakan mencakup catatan prestasi siswa, laporan perilaku siswa, dan catatan kegiatan yang terkait dengan penggunaan teknologi dan game online di sekolah. Studi dokumentasi ini berfungsi untuk memberikan informasi tambahan mengenai konteks yang ada dan mendukung hasil wawancara serta observasi.(Moleong, 2011, p. 147)

Setelah data terkumpul, peneliti akan melakukan analisis tematik untuk mengidentifikasi pola-pola utama dalam data yang dapat memberikan pemahaman lebih dalam mengenai dampak penggunaan game online terhadap nilai moral dan etika anak-anak. Analisis tematik dilakukan dengan cara mengorganisir

data ke dalam kategori-kategori yang relevan, seperti pengaruh terhadap perilaku sosial, interaksi dengan teman sebaya, hubungan dengan guru dan orang tua, serta pemahaman mereka terhadap nilai moral yang berkembang melalui pengalaman bermain game.(Arikunto, 2014, pp. 90–95)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Aspek Positif dan Negatif Penggunaan Mobile Legends bagi Perkembangan Moral dan Etika Siswa Sekolah Dasar

Hasil wawancara dengan siswa SDN Lapataman I menunjukkan bahwa permainan *Mobile Legends* memberikan dampak yang beragam, baik positif maupun negatif, terhadap perkembangan moral dan etika mereka.

Banyak siswa mengungkapkan bahwa bermain Mobile Legends membantu mereka mengembangkan kemampuan kerja sama, strategi, dan komunikasi. Hal ini tercermin dari pernyataan beberapa siswa. Misalnya:

Aditya Rifki Hamizan mengatakan,

> "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."

Pengalaman mereka menunjukkan bahwa elemen tim dalam game mengajarkan pentingnya kolaborasi dan saling mendukung. Aspek ini dapat mendukung pengembangan nilai-nilai sosial yang positif, seperti kepedulian dan kerja sama.

Selain itu, beberapa siswa merasa 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."\

Hal ini menunjukkan bahwa beberapa elemen dalam game dapat meningkatkan keterampilan kognitif siswa. Di sisi lain, dampak negatif dari bermain Mobile Legends juga dirasakan oleh siswa, 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 mengatakan,

> "Kalau kalah, saya jadi gampang kesal. Tapi saya nggak mau sampai

> marah-marah sama teman di sekolah."

Dari pernyataan ini, terlihat bahwa unsur kompetitif dalam game dapat memicu emosi negatif seperti kemarahan atau rasa frustrasi, yang berpotensi memengaruhi interaksi mereka dengan teman di sekolah.

Pengaturan waktu juga menjadi salah satu tantangan yang dihadapi oleh siswa. Nurul Arsyia menyebutkan,

> "Kalau main game, saya kadang lupa buat belajar atau bantu ibu di rumah."

Hal serupa diungkapkan oleh Aditya Rifki Hamizan,

> "Kadang kalau sudah main game, saya lupa waktu buat belajar."

Hal ini menunjukkan bahwa beberapa siswa mengalami kesulitan dalam menjaga keseimbangan antara waktu bermain dan aktivitas lainnya, seperti belajar atau membantu orang tua. Selain itu, hubungan sosial dengan teman di sekolah juga kadang terpengaruh. Fika Amalia menambahkan,

> "Kalau ada teman yang nggak mau main bareng di game, kadang saya jadi malas ngomong sama dia."

Pernyataan ini 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 terhadap siswa. Berdasarkan wawancara dengan Moh. Salam, S.Pd., selaku wali kelas, terdapat beberapa strategi yang dilakukan oleh guru untuk membantu siswa mengelola dampak dari permainan online ini, baik dalam konteks akademik maupun pembentukan karakter.

Salah satu tantangan utama yang dihadapi guru adalah pengelolaan waktu siswa, yang seringkali terganggu oleh permainan online. Berdasarkan wawancara dengan siswa, banyak di antara mereka yang mengaku kehilangan fokus atau waktu belajar karena terlalu asyik bermain Mobile Legends. Aditya Rifki Hamizan mengungkapkan,

> "Kadang kalau sudah main game, saya lupa waktu buat belajar."

Izza Afkarina juga menambahkan,

> "Saya suka main game, kadang waktu belajar malah ketunda."

Sebagai wali kelas, Moh. Salam, berusaha untuk mengatasi masalah ini dengan mengingatkan siswa tentang pentingnya pengaturan waktu. Ia 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 oleh guru adalah pengelolaan emosi siswa, terutama yang terpicu oleh pengalaman kompetitif dalam permainan. Beberapa siswa mengaku merasa kesal atau marah ketika mengalami kekalahan dalam permainan, yang kemudian memengaruhi sikap mereka terhadap teman-teman di sekolah. Izza Afkarina menyebutkan,

> "Kadang sulit buat tetap tenang kalau kalah. Tapi saya tahu, nggak boleh marah-marah terus, apalagi ngomong yang nggak sopan."

Hal serupa diungkapkan oleh Fika Amalia, yang mengatakan,

> "Kalau kalah, saya jadi gampang kesal. Tapi saya nggak mau sampai marah-marah sama teman di sekolah."

Sebagai seorang wali kelas, Moh. Salam sangat peduli dengan dampak emosional ini. Ia mengatakan,

> "Saat saya melihat ada siswa yang mulai mudah marah atau tersinggung, saya biasanya berbicara dengan mereka secara pribadi dan mengingatkan mereka untuk tetap tenang dan sabar, baik di dalam game maupun di kehidupan sehari-hari."

Para guru juga mengajarkan nilai-nilai toleransi dan kedewasaan dalam menghadapi kekalahan, dengan menekankan bahwa tidak semua hal dalam hidup dapat dimenangkan, termasuk dalam permainan. Ia juga sering memberikan contoh dalam pembelajaran yang mengajarkan pentingnya mengelola perasaan dan menjaga sikap positif.

Sebagai guru juga harus berupaya untuk memanfaatkan elemen positif dalam permainan Mobile Legends sebagai bagian dari pembelajaran. Salah satu nilai yang sering ditekankan adalah pentingnya kerja sama tim. Moh. Salam menjelaskan,

> "Saya mencoba menjadikan nilai-nilai dari game, seperti kerja sama tim, sebagai analogi dalam pembelajaran, agar mereka bisa melihat sisi positif dari pengalaman bermain game."

Melalui cara ini, siswa diharapkan dapat mengambil hikmah dari permainan tersebut dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.

Para Guru juga menyadari bahwa banyak siswa yang lebih mudah berkomunikasi dan bekerja sama saat terlibat dalam aktivitas game. Oleh karena itu, ia mengajak siswa untuk mengaplikasikan hal tersebut saat mereka bekerja dalam kelompok di kelas.

> "Permainan seperti Mobile Legends memang bisa mengajarkan mereka untuk saling mendukung dan bekerja sama. Ini yang coba saya tanamkan dalam setiap kegiatan kelompok di kelas."

Selain strategi di dalam kelas, komunikasi antara guru dan orang tua juga menjadi aspek penting dalam meminimalkan dampak negatif dari permainan online. Moh. Salam mengungkapkan bahwa ia selalu melibatkan orang tua dalam memantau kebiasaan bermain game anak-anak mereka. Ia berkata,

> "Saya selalu menekankan kepada orang tua untuk mengawasi waktu bermain anak-anak mereka. Kami bekerja sama agar anak-anak tetap bisa menikmati game tanpa mengabaikan kewajiban akademik dan sosial mereka."

Guru juga berpendapat bahwa orang tua harus lebih aktif dalam memberikan pengawasan terkait permainan online, terutama dalam hal pembatasan waktu bermain. Dalam setiap pertemuan orang tua, Moh. Salam menyarankan untuk membicarakan batasan waktu bermain game agar siswa bisa tetap fokus pada pendidikan dan menghindari kecanduan.

> "Kami berharap dengan adanya kerjasama yang baik antara guru dan orang tua, dampak negatif dari game online bisa diminimalisir,"

Hasil Observasi di SDN Lapataman I

Di samping itu, peneliti juga melakukan observasi yang dilakukan pada tanggal 10 Desember 2024 di SDN Lapataman 1, dengan tujuan untuk melihat langsung dampak dari penggunaan *Mobile Legends* terhadap siswa di sekolah, baik dalam hal perilaku, interaksi sosial, maupun konsentrasi belajar. Observasi ini bertujuan untuk melengkapi wawancara dengan siswa dan guru, serta memberikan gambaran lebih rinci mengenai situasi di lapangan.

Saat observasi berlangsung, terlihat bahwa sebagian besar siswa tampak cukup fokus pada pembelajaran yang sedang berlangsung. Namun, beberapa siswa menunjukkan tanda-tanda kelelahan, terutama setelah jam istirahat, yang mungkin disebabkan oleh kegiatan bermain *Mobile Legends* yang berlangsung hingga larut malam. Beberapa siswa terlihat menguap dan lebih sulit berkonsentrasi pada materi yang disampaikan oleh guru.

Dalam interaksi sosial antar siswa, terdapat pemisahan yang jelas antara kelompok siswa yang aktif bermain *Mobile Legends* dan yang tidak. Kelompok siswa yang memainkan game ini sering kali berbicara tentang pengalaman mereka dalam bermain game, membahas strategi atau berbagi tips. Kelompok ini terlihat lebih kompak dan sering berinteraksi satu sama lain. Sebaliknya, siswa yang tidak

bermain *Mobile Legends* cenderung lebih terpisah dari kelompok tersebut, kadang-kadang terlihat lebih bingung atau tidak tertarik saat kelompok lain membahas permainan.

Saat istirahat, terlihat beberapa siswa yang sedang bermain bersama di luar kelas. Beberapa dari mereka menunjukkan tanda-tanda frustrasi atau kecemasan setelah mengalami kekalahan dalam permainan. Hal ini mengonfirmasi pengamatan yang dibuat selama wawancara, di mana siswa seperti Izza Afkarina dan Fika Amalia mengungkapkan bahwa mereka kadang merasa marah setelah kalah dalam permainan, dan perasaan ini terbawa hingga ke sekolah. Meskipun demikian, tidak ada insiden kekerasan atau konflik besar yang terjadi selama observasi.

Selama waktu observasi, Moh. Salam, S.Pd., selaku wali kelas, terlihat secara aktif mengawasi perilaku siswa. Ia memberikan arahan kepada siswa untuk tidak membiarkan permainan mengganggu pelajaran dan selalu mengingatkan mereka untuk tidak bermain game terlalu lama di luar jam sekolah. Hal ini sesuai dengan strategi yang disebutkan dalam wawancara, di mana guru berusaha menyeimbangkan antara waktu bermain dan waktu belajar siswa.

Hasil observasi ini menunjukkan bahwa penggunaan Mobile Legends memiliki dampak ganda terhadap siswa SDN Lapataman 1. Di satu sisi, permainan ini memberikan manfaat dalam hal pembelajaran sosial dan strategi, serta membentuk ikatan antar siswa yang memiliki minat yang sama. Namun, di sisi lain, ketergantungan pada permainan dapat mengganggu konsentrasi belajar dan memengaruhi pengelolaan emosi siswa, terutama ketika mereka merasa frustrasi atau marah setelah kekalahan dalam permainan.

Dalam pembahasan ini, penulis akan mengkaji lebih lanjut mengenai dampak positif dan negatif penggunaan permainan *Mobile Legends* terhadap perkembangan moral dan etika siswa di SDN Lapataman I, berdasarkan hasil wawancara dengan siswa dan guru, serta menghubungkannya dengan teori-teori yang relevan.

Aspek Positif Penggunaan *Mobile Legends* dalam Pengembangan Moral dan Etika Siswa

Bermain Mobile Legends memberikan sejumlah manfaat yang dapat mendukung pengembangan moral dan etika siswa. Salah satu aspek positif yang menonjol adalah peningkatan keterampilan sosial, khususnya dalam hal kerja sama tim dan komunikasi. Melalui permainan ini, siswa diajarkan untuk bekerja sama dengan sesama pemain untuk mencapai tujuan bersama, yaitu kemenangan. Hal ini diungkapkan oleh Aditya Rifki Hamizan dan Anindita Putri, yang menyebutkan bahwa permainan tersebut mengajarkan pentingnya kolaborasi dan kebersamaan dalam menyelesaikan tantangan. Menurut Moh. Salam, S.Pd., guru wali kelas, kemampuan kerja sama yang

diperoleh melalui permainan ini bisa diaplikasikan dalam kegiatan belajar kelompok di kelas.

Selain itu, permainan ini juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir strategis. Andika Hasanuddin menekankan bahwa dalam Mobile Legends, strategi yang matang dan keputusan yang cepat sangat penting untuk meraih kemenangan. Hal ini juga berlaku dalam konteks akademik, di mana keterampilan dalam berpikir kritis dan mengambil keputusan menjadi sangat berguna. Kemampuan ini menjadi bekal yang penting bagi siswa dalam menghadapi berbagai situasi di sekolah dan kehidupan sehari-hari.

Namun, manfaat positif ini hanya dapat diperoleh jika siswa dapat mengelola waktu dan energi mereka dengan bijak. Sebagaimana diungkapkan oleh Moh. Salam, S.Pd., game seperti Mobile Legends dapat memberikan keuntungan dalam hal kerja sama dan strategi, namun jika tidak diawasi, dampak positif ini bisa menjadi sia-sia jika siswa tidak mampu membatasi waktu bermain.

Sejalan dengan pendapat yang diungkapkan oleh Bangun & Harahap yang menyatakan bahwa Game seperti *Mobile Legends* dapat melatih seseorang untuk berpikir kritis dan Menyusun strategi terutama dalam bekerja sama dengan tim untuk mencapai sebuah kemenangan (Bangun & Harahap, 2021). Disisi lain, Wijaya & Paranita juga menyatakan hal yang serupa bahwa permainan tersebut menumpuk kemampuan seseorang dalam bekerja sama dengan anggota tim, yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sosial mereka (Wijaya & Paramita, 2019).

Aspek Negatif Penggunaan *Mobile Legends* terhadap Perkembangan Moral dan Etika Siswa

Di sisi lain, penggunaan Mobile Legends juga menimbulkan dampak negatif, terutama pada aspek pengelolaan emosi dan interaksi sosial siswa. Salah satu dampak yang paling terlihat adalah peningkatan kecenderungan siswa untuk merasa kesal atau marah ketika mengalami kekalahan dalam permainan. Hal ini diungkapkan oleh Izza Afkarina dan Fika Amalia, yang menyebutkan bahwa permainan sering kali membuat mereka cepat tersinggung, terutama saat kalah. Fenomena ini juga diamati oleh Moh. Salam, S.Pd., yang menyebutkan bahwa siswa yang terbiasa bermain game dengan elemen kompetitif cenderung lebih mudah emosi dan tersinggung dalam kehidupan sehari-hari. Permainan yang berorientasi pada kemenangan ini mendorong siswa untuk mengembangkan mentalitas yang lebih berfokus pada hasil, yang kadang membuat mereka kurang siap menerima kekalahan.

Selain itu, pengaturan waktu juga menjadi masalah besar. Beberapa siswa, seperti Aditya Rifki Hamizan, mengakui bahwa mereka sering kali melupakan waktu belajar karena terlalu terfokus pada permainan. Guru juga mengamati bahwa beberapa siswa menjadi lelah dan kurang fokus dalam

pembelajaran karena bermain game hingga larut malam. Hal ini menunjukkan adanya ketidakseimbangan antara kegiatan hiburan dan kewajiban akademik, yang dapat mengganggu perkembangan kognitif dan emosional siswa. Dalam konteks ini, permainan Mobile Legends menjadi tantangan bagi siswa untuk menyeimbangkan waktu belajar dan waktu bermain.

Dampak negatif lainnya terkait dengan hubungan sosial antar siswa. Permainan Mobile Legends kadang menciptakan kelompok-kelompok sosial kecil di antara siswa, yang hanya terdiri dari mereka yang bermain game bersama. Hal ini dapat menyebabkan isolasi sosial bagi siswa yang tidak tertarik pada permainan tersebut. Fika Amalia menggambarkan bahwa ketika teman-temannya tidak ingin bermain Mobile Legends, ia merasa enggan untuk berinteraksi dengan mereka di luar permainan. Guru juga mengamati adanya pemisahan antara kelompok siswa yang gemar bermain game dan mereka yang tidak, yang dapat memperburuk hubungan sosial dan kolaborasi antar siswa.

Pembahasan diatas selaras dengan pendapat yang disampaikan oleh Kustiyani bahwa ketika seseorang terlalu sering bermain game online cenderung akan kehilangan Kendali atas waktunya, sehingga mengabaikan tanggung jawab lainnya, seperti belajar atau membantu pekerjaan rumah (Kustiyani, 2019).

Peran Guru dalam Meminimalkan Dampak Negatif Permainan Online

Guru wali kelas memiliki peran penting dalam meminimalkan dampak negatif dari permainan Mobile Legends. Sebagai pembimbing dan pengarah, guru tidak hanya mengawasi kegiatan akademik siswa, tetapi juga memberikan perhatian khusus pada pengelolaan waktu dan emosi siswa. Salah satu langkah yang diambil oleh Moh. Salam, S.Pd. adalah mengingatkan siswa untuk membatasi waktu bermain game, terutama pada malam hari, agar mereka dapat tidur cukup dan siap mengikuti pelajaran di sekolah. Guru juga menekankan pentingnya keseimbangan antara waktu belajar dan bermain, agar siswa dapat menikmati manfaat dari kedua aktivitas tersebut tanpa merugikan perkembangan akademik mereka.

Selain itu, guru juga mengajarkan nilai-nilai moral yang dapat diterapkan baik dalam permainan maupun dalam kehidupan sehari-hari. Moh. Salam, S.Pd. menjelaskan bahwa ia sering menggunakan contoh-contoh dari permainan untuk mengajarkan siswa tentang pentingnya kerja sama, toleransi, dan sikap sabar dalam menghadapi tantangan. Guru juga berusaha untuk menciptakan atmosfer yang mendukung bagi siswa untuk belajar mengelola perasaan mereka, baik dalam permainan maupun dalam interaksi sosial di kelas.

Komunikasi antara guru dan orang tua juga merupakan aspek yang sangat penting dalam meminimalkan dampak negatif permainan online. Guru berperan sebagai penghubung antara sekolah dan orang tua, memastikan bahwa orang tua mengawasi waktu bermain anak-anak mereka dan memberikan arahan yang tepat. Moh. Salam, S.Pd. menyatakan bahwa kerja sama dengan orang tua sangat penting untuk memastikan bahwa siswa dapat bermain dengan bijak tanpa mengorbankan kewajiban mereka sebagai pelajar.

Pembahasan tersebut selaras dengan pendapat Lawrence Kohlberg dalam Hasanah, yang menyatakan bahwa moralitas anak sering kali didasarkan pada kepatuhan terhadap aturan untuk menghindari hukuman, dimana anak seusia sekolah dasar cenderung berada pada Tingkat prakonvensional atau konvensional (E. Hasanah, 2019).

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang meliputi wawancara dengan siswa dan guru, serta observasi yang dilakukan 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 sekolah dasar.

Di sisi positif, *Mobile Legends* dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan kerja sama tim, komunikasi, dan berpikir strategis. Siswa belajar untuk bekerja bersama dalam mencapai tujuan bersama dan merumuskan strategi untuk menghadapi tantangan, yang juga dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran dan kehidupan sosial mereka. Selain itu, permainan ini memperkuat ikatan sosial di antara siswa yang memiliki minat yang sama, membantu mereka merasa lebih terhubung satu sama lain.

Namun, dampak negatif yang muncul juga cukup signifikan. Mobile Legends cenderung menyebabkan ketergantungan waktu pada permainan, yang dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa, terutama ketika mereka bermain game hingga larut malam. Selain itu, permainan ini dapat meningkatkan tingkat frustrasi dan kecemasan siswa, khususnya ketika mereka mengalami kekalahan. Hal ini dapat berimbas pada pengelolaan emosi mereka, membuat mereka lebih mudah marah atau tersinggung, bahkan dalam interaksi sosial di sekolah. Di samping itu, terdapat pemisahan sosial antar siswa yang tertarik bermain game dan mereka yang tidak, yang dapat memengaruhi hubungan sosial di kelas.

Peran guru, terutama wali kelas, dalam mengawasi dan membimbing siswa sangat krusial untuk meminimalkan dampak negatif dari permainan ini. Guru berperan dalam mengingatkan siswa untuk mengelola waktu dengan bijak, antara waktu bermain dan waktu belajar, serta mengajarkan mereka untuk mengelola perasaan dan berinteraksi dengan lebih baik. Komunikasi yang baik antara guru dan orang tua juga

sangat penting untuk memantau kebiasaan bermain game siswa di luar jam sekolah, agar siswa tidak kehilangan fokus pada kewajiban akademik dan nilai-nilai moral yang diajarkan di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT. Rineka Cipta.

Asnawi, A., Tehuayo, E., & Marsulam, A. H. (2023). Konsep Perilaku Keputusan Pembelian Game Online. *MBIA*, *22*(1), Article 1. https://doi.org/10.33557/mbia.v22i1.2350

Agustini Buchari, PERAN GURU DALAM PENGELOLAAN PEMBELAJARAN Guru pada Madrasah Aliyah Negeri Model Manado Jurnal Ilmiah Iqra'

2541-2108 [Online] 1693-5705

Bangun, D. P., & Harahap, E. I. S. S. (2021). FENOMENA BERMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP PERILAKU KOMUNIKASI ANTAR PRIBADI MAHASISWA FAKULTAS EKONOMI UNIVERSITAS DARMA AGUNG MEDAN. *JURNAL SOCIAL OPINION: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, *6*(1), Article 1.

Dewi, Ike Yuli Mestika. "Pengembangan karakter toleran siswa dalam pembelajaran IPA melalui pendekatan saintific approach di sekolah dasar negeri kabupaten Sumenep." ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar 4.1 (2020): 79-92.

Fitri, E., Erwinda, L., & Ifdil, I. (2018). Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja serta Peran Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, *6*(3), Article 3. https://doi.org/10.29210/127200

Hasan, A., Rahmat, A., & Napu, Y. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Sosial Remaja. *Student Journal of Community Education*, 1–13. https://doi.org/10.37411/sjce.v1i1.830

Hasanah, A. (2020). Perbedaan perkembangan moral anak laki-laki dan anak perempuan pada usia Sekolah Dasar: Analisis psikologi perkembangan. *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak*, *15*(1), 41–58. https://doi.org/10.24090/yinyang.v15i1.3442

Hasanah, E. (2019). PERKEMBANGAN MORAL SISWA SEKOLAH DASAR BERDASARKAN TEORI KOHLBERG. *JIPSINDO*, *6*(2), 131–145. https://doi.org/10.21831/jipsindo.v6i2.28400

Kamila, A. (2023). PENTINGNYA PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN PENDIDIKAN MORAL DALAM MEMBINA KARAKTER ANAK SEKOLAH DASAR. *Al-Furqan : Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, *2*(5), 321–338.

Kustiyani, R. (2019). Adiksi Game Online Mobile Legend Pada Anak. *Jurnal Psikologi Terapan (JPT)*, *2*(1), Article 1. https://doi.org/10.29103/jpt.v2i1.3627

Moleong, L. J. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaaja Rosdakarya.

Purba, R. T. (2022). PERKEMBANGAN MORAL MENURUT KOHLBERG DAN IMPLEMENTASINYA DALAM PERSPEKTIF KRISTEN TERHADAP PENDIDIKAN MORAL ANAK DI SEKOLAH DASAR. *Aletheia Christian Educators Journal*, *3*(1), Article 1. https://doi.org/10.9744/aletheia.3.1.11-20

Putri, R. C. S., Budiyono, B., & Kokotiasa, W. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Remaja. *Antropocene : Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, *1*(1), Article 1. https://doi.org/10.56393/antropocene.v1i1.16

Sinulingga, S. P. (2016). TEORI PENDIDIKAN MORAL MENURUT EMILE DURKHEIM RELEVANSINYA BAGI PENDIDIKAN MORAL ANAK DI INDONESIA. *Jurnal Filsafat*, *26*(2), Article 2. https://doi.org/10.22146/jf.12784

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.

Syaiful, B. (2021). Efektivitas Pendekatan Saintifik Terhadap Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas Viii Smp Negeri 2 Pasongsongan Tahun Pelajaran 2019/2020 (Doctoral Dissertation, Stkip Pgri Sumenep).

Wijaya, C. V., & Paramita, S. (2019). Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends). *Koneksi*, *3*(1), Article 1. https://doi.org/10.24912/kn.v3i1.6222