



DINAMIKA PENDIDIKAN KARAKTER DI ERA DIGITAL: ANALISIS DAMPAK PERMAINAN MOBILE LEGENDS TERHADAP AKHLAK, NILAI KERJA SAMA, DAN ETIKA KOMUNIKASI ANAK

Gilang Dika Prayogi¹, Ulfi Muliana Setiawati²

¹Universitas Sains Al-Qur'an, Wonosobo, Indonesia

gilangbento2222@gmail.com¹, ulfimulyana@gmail.com²

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menganalisis dampak permainan *Mobile Legends: Bang Bang* terhadap pendidikan karakter anak, khususnya pada aspek akhlak, kerja sama, dan etika komunikasi di era digital. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif analitik dengan metode studi literatur yang menyintesis berbagai hasil penelitian empiris kualitatif dan kuantitatif. Analisis dilakukan melalui reduksi data, sintesis temuan, dan triangulasi konseptual menggunakan teori pendidikan karakter serta konsep perkembangan moral Imam Al-Ghazali. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Mobile Legends* memiliki dua dampak yang saling bertolak belakang. Di satu sisi, permainan ini mampu menumbuhkan kerja sama, sportivitas, kepemimpinan, dan kemampuan menyusun strategi apabila dimanfaatkan secara tepat. Di sisi lain, intensitas bermain yang tidak terkontrol berpotensi memicu kecanduan, *trash talking*, disregulasi emosi, serta menurunkan tanggung jawab sosial dan religius peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan sinergi antara keluarga, sekolah, dan masyarakat melalui penguatan literasi digital serta pembinaan karakter berbasis konsep *tamyiz* dan *mujahadah* agar teknologi digital dapat menjadi sarana pembentukan karakter yang positif.

KEYWORDS: Pendidikan karakter; Mobile Legends; moralitas; etika komunikasi; kerja tim.

ABSTRACT

This study aims to analyze the impact of *Mobile Legends: Bang Bang* on children's character education, particularly in terms of morality, teamwork, and communication ethics in the digital era. The study employs a descriptive-analytical approach using a literature review method that synthesizes various findings from qualitative and quantitative empirical studies. The analysis was conducted through data reduction, synthesis of findings, and conceptual triangulation using character education theory and Imam Al-Ghazali's concept of moral development. The results indicate that *Mobile Legends* has two contrasting impacts. On the one hand, the game can foster teamwork, sportsmanship, leadership, and strategic thinking when utilized appropriately. On the other hand, uncontrolled gaming intensity may lead to addiction, trash talking, emotional dysregulation, and a decline in students' social and religious responsibility. Therefore, synergy among families, schools, and communities is needed through strengthening digital literacy and character development based on the concepts of *tamyiz* and *mujahadah*, so that digital technology can serve as a means of fostering positive character.

KEYWORDS: Character education; Mobile Legends; morality; communication ethics; teamwork.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang bergulir dengan sangat pesat membawa umat manusia pada sebuah era di mana peningkatan dan lompatan teknologi digital menjadi suatu realitas yang tak terhindarkan. Di era disrupsi digital ini, kehidupan sosial masyarakat, khususnya di kalangan generasi muda, mengalami transformasi yang radikal. Salah satu fenomena umum yang paling mencolok adalah pergeseran pola interaksi dan hiburan. Jika pada masa lalu aktivitas rekreasi dan sosialisasi pemuda sangat bergantung pada ruang-ruang fisik, kini aktivitas tersebut telah bergeser secara masif ke dalam ruang virtual. Kehadiran smartphone dan akses internet telah melahirkan berbagai inovasi hiburan, salah satunya adalah game online.

Dalam konteks fenomena game seluler, genre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) telah mendominasi pasar global maupun nasional. Dari sekian banyak judul yang beredar, Mobile Legends: Bang Bang menempati posisi puncak sebagai permainan yang paling digandrungi dan dimainkan oleh berbagai lapisan usia, mulai dari anak-anak di tingkat sekolah dasar hingga mahasiswa dewasa. Ketersediaan permainan ini yang sangat mudah diakses kapan saja dan di mana saja membuat Mobile Legends bukan lagi sekadar game untuk menghabiskan waktu luang, melainkan telah berevolusi menjadi sebuah ruang simulasi sosial maya yang dinamis. Di dalam arena virtual ini, para pemain dituntut untuk tidak hanya mengandalkan kecepatan refleks fisik, tetapi juga membangun strategi dan berkomunikasi dengan individu lain secara real-time.

Namun, fenomena masifnya penggunaan game ini memunculkan sebuah dilema atau paradoks yang kuat ketika dibenturkan dengan konsep pendidikan karakter. Secara konseptual, pendidikan karakter merupakan pilar utama dalam membangun fondasi moral generasi bangsa. Mengacu pada pandangan tokoh pendidikan karakter kontemporer seperti Thomas Lickona (2012) dan Ratna Megawangi (2004), karakter yang utuh mencakup tiga domain fundamental: pemahaman moral (moral knowing), perasaan moral (moral feeling), dan tindakan moral (moral action). Sejalan dengan itu, Zubaedi (2011) menegaskan bahwa pendidikan karakter adalah desain sadar untuk menanamkan nilai-nilai kebaikan ke dalam perilaku sehari-hari. Paradoks terjadi karena secara mekanika, Mobile Legends sebenarnya menuntut kolaborasi, tanggung jawab, dan kemampuan menekan ego demi meraih kemenangan tim, yang mana hal ini sangat relevan dengan nilai-nilai karakter positif. Akan tetapi, pada realitas kesehariannya, permainan ini justru sering kali menjadi katalisator bagi munculnya perilaku menyimpang, seperti toxic behavior, agresivitas, dan pengabaian nilai-nilai religius serta tanggung jawab sosial.

Untuk menelaah fenomena ini, beberapa penelitian terdahulu telah dilakukan. Lestari et al. (2024) menemukan bahwa Mobile Legends memiliki dampak positif dalam membentuk kerja sama siswa sekolah dasar pada pembelajaran PJOK, di mana sebagian besar siswa mampu menerapkan kolaborasi yang baik. Sejalan dengan itu, Bahtiar et al. (2025) membuktikan melalui pendekatan eksperimen bahwa gamifikasi menggunakan Mobile Legends dapat meningkatkan motivasi belajar dan nilai sportivitas Generasi Z di tingkat sekolah menengah atas. Di sisi lain, spektrum negatif dari permainan ini ditelaah oleh Ramadhan et al. (2023), yang menemukan bahwa 84% siswa di sebuah SMK mengalami kecanduan, dan 73% di antaranya terbiasa melakukan perilaku trash talking atau berkata kasar. Lebih lanjut, penelitian kualitatif oleh Rizqi et al. (2026) di wilayah kepulauan Sapeken mengungkapkan bahwa intensitas bermain yang ekstrem telah menyebabkan degradasi etika berkomunikasi, disregulasi emosi, hingga pengabaian ibadah wajib dan memburuknya relasi anak dengan orang tua.

Dari tinjauan penelitian-penelitian di atas, ditemukan sebuah celah penelitian (research gap) yang krusial. Mayoritas penelitian terdahulu cenderung terjebak pada analisis yang hanya fokus pada dampak positif atau murni menghakimi dampak negatifnya saja dan jarang yang menganalisis fenomena ini menggunakan pisau bedah konseptual dari lintasan tahap perkembangan psikologis dan teologi moral secara bersamaan. Pendekatan pendidikan moral klasik, seperti konsepsi tahapan perkembangan moral menurut Imam Al-Ghazali (meliputi pembiasaan, tamyiz, dan mujahadah), belum banyak diintegrasikan untuk membaca dan memberikan solusi konkret atas perilaku digital remaja saat ini.

Berdasarkan celah penelitian (research gap) tersebut, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penulisan artikel ini adalah:

1. Bagaimana korelasi antara tuntutan mekanika permainan Mobile Legends terhadap implementasi nilai kerja sama dan sportivitas di kalangan peserta didik?
2. Mengapa fenomena permainan ini justru memicu degradasi akhlak berupa kecanduan, trash talking, dan disregulasi emosi?
3. Bagaimana pendekatan konsep perkembangan moral dari pendidikan karakter dan pemikiran Imam Al-Ghazali dapat dijadikan kerangka solusi dalam membina akhlak peserta didik di era digital?

Dengan demikian, tujuan penulisan artikel ini adalah untuk membedah secara komprehensif dua sisi mata uang dari dampak game online, serta merumuskan strategi pendampingan karakter yang relevan, sistematis, dan aplikatif bagi generasi digital.

2. METODE

Penelitian ini dirancang menggunakan pendekatan deskriptif analitik dengan metode kajian literatur dan sintesis data kualitatif serta kuantitatif dari berbagai studi empiris terkini. Jenis metode ini dipilih karena sangat tepat digunakan untuk mengurai, membandingkan, dan menginterpretasikan berbagai fenomena sosial yang ada di ruang maya, yang datanya telah direkam melalui berbagai spektrum demografi peserta didik.

Sumber data dalam penelitian ini ditarik dari hasil studi-studi lapangan yang menggunakan berbagai instrumen pengumpulan data. Secara kualitatif, data diperoleh dari catatan observasi partisipatif, wawancara dan dokumentasi yang mengeksplorasi pengalaman subjektif para pemain, dinamika interaksi dalam kelompok, serta perubahan perilaku keseharian siswa, baik di sekolah dasar, menengah pertama, maupun menengah atas. Pendekatan kualitatif ini digunakan untuk melihat bagaimana nilai kerja sama dipraktikkan, serta bagaimana akhlak lisan dan spiritual terdegradasi di lingkungan rumah maupun sekolah yang secara kultural sangat religius. (Lestari et al., 2024; Bahtiar et al., 2025; Rizqi et al., 2026)

Selain itu, analisis juga diperkuat dengan data kuantitatif berbasis metode korelasional untuk mengukur besaran persentase tingkat kecanduan (heavy user) dan hubungannya dengan probabilitas kemunculan perilaku trash talking melalui penyebaran kuesioner. Seluruh data primer dari literatur tersebut kemudian dikumpulkan, direduksi, disintesis, dan divalidasi silang (triangulasi konseptual) dengan teori pendidikan karakter dari Lickona, Megawangi, Zubaedi, serta kerangka pemikiran tasawuf akhlaki dari Imam Al-Ghazali. Proses interpretasi analitik ini memastikan kesimpulan yang ditarik tidak hanya bersifat empiris, tetapi juga memiliki landasan filosofis dan edukatif yang kokoh. (Ramadhan et al., 2023)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Mobile Legends sebagai Media Simulasi Kerja Sama dan Aktualisasi Sportivitas

Pada tataran yang paling ideal, arsitektur dasar dari permainan Mobile Legends tidak didesain untuk mendorong individualisme. Sebaliknya, permainan ini secara absolut mewajibkan adanya kerja sama tim untuk mencapai keberhasilan. Hal ini terbukti dari sebuah observasi empiris dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di tingkat sekolah dasar. Dari 13 siswa yang diamati saat mempraktikkan permainan sepakbola, 9 siswa yang terbiasa bermain Mobile Legends mampu menunjukkan sikap kerja sama yang sangat baik. Mereka memiliki kepekaan untuk melakukan pergerakan taktis, bersedia memberikan umpan bola kepada rekan setim, dan tidak egois dalam menguasai bola,

yang mana perilaku ini merupakan cerminan dari kesadaran akan pentingnya kontribusi setiap individu demi kemajuan tim.

Lebih lanjut, di tingkat sekolah menengah, integrasi nilai-nilai dari *game* digital ini ke dalam proses gamifikasi pembelajaran mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Ketika berada di dalam tekanan mode kompetitif (*ranked battle*), peserta didik dipaksa untuk belajar merumuskan strategi, melakukan pembagian peran secara adil (sebagai *Tank*, *Support*, atau *Jungler*), dan berkoordinasi dengan presisi. Pembagian peran ini mengajarkan filosofi bahwa beban berat sebuah tim harus dipikul bersama. Layaknya seorang kakak tertua dalam keluarga yang memikul tanggung jawab besar ekspektasi orang tuanya, seorang pemain *Jungler* harus berhati-hati dalam mengambil keputusan karena kesalahannya akan berdampak pada hancurnya mental seluruh tim; sementara pemain berbadan besar seperti *Tank* belajar mengutamakan keselamatan orang lain di atas egonya sendiri.

Melalui pengalaman langsung ini, nilai sportivitas terasah secara organik. Siswa dilatih untuk menghormati lawan saat menang, menerima hasil pertandingan dengan lapang dada ketika kalah, dan menjaga kepatuhan terhadap aturan main. Sebanyak 82% siswa bahkan melaporkan bahwa mereka merasa lebih mudah memahami konsep gotong royong dan kepemimpinan moral setelah direfleksikan melalui medium yang sangat dekat dengan realitas kehidupan digital mereka.

2. Fenomena *Trash Talking* dan Degradasi Etika Komunikasi Digital

Meskipun sistem permainan menuntut adanya kolaborasi, realitas sosiologis di lapangan justru menunjukkan hal yang sebaliknya ketika permainan ini tidak dibarengi dengan kematangan emosional dan pengawasan. Salah satu problem yang menonjol adalah tingginya *trash talking* atau komunikasi toksik. Sebuah penelitian korelasional pada 45 anak menemukan angka yang mengejutkan: 84% anak dikategorikan mengalami kecanduan *game online*, dan 73% di antaranya secara aktif melakukan perilaku *trash talking*. Perilaku ini mencakup tindakan sengaja mengirimkan pesan atau melontarkan kata-kata kasar yang tidak bertanggung jawab dengan niat untuk mengganggu kesenangan dan konsentrasi pemain lain (*flaming*).

Degradasi akhlak lisan ini terjadi melalui proses imitasi sosial yang berbahaya. anak dengan mudah menyerap kosakata kasar, makian, hingga sebutan nama-nama hewan yang sering dilontarkan oleh *pro-player* atau *streamer* idola mereka di dunia maya. Tragisnya, tindakan memaki teman satu tim akibat kesalahan kecil tidak lagi dianggap sebagai pelanggaran moral, melainkan dinormalisasi sebagai bentuk solidaritas semu atau bahkan dilabeli sebagai seni bermain yang melambangkan kehebatan. Efek kebocoran (*spill-over effect*) dari habituasi ini sangat fatal, di mana bahasa-bahasa kasar yang awalnya hanya diketik

di ruang obrolan virtual mulai terbawa dan dipraktikkan dalam interaksi verbal di dunia nyata, baik saat berbicara dengan teman sekelas maupun saat berkomunikasi dengan anggota keluarga di rumah.

3. Disregulasi Emosi, Perilaku Agresif, dan Erosi Tanggung Jawab Religius-Sosial

Intensitas bermain yang mencapai level kecanduan (menghabiskan waktu 5 hingga 7 jam per hari) membawa implikasi serius terhadap struktur psikologis remaja, khususnya dalam hal ketidakmampuan mengontrol emosi. Tekanan kompetisi permainan yang tinggi, ditambah dengan faktor-faktor pemicu stres eksternal seperti kekalahan beruntun (*lose streak*) atau koneksi internet yang buruk, kerap kali memicu respons agresif. Data lapangan menunjukkan bahwa anak dapat kehilangan kendali rasionalnya hingga berteriak, mengamuk tanpa alasan jelas, bahkan membanting gawai miliknya sendiri hingga hancur. Fenomena ini memperlihatkan bahwa ruang bermain tidak lagi memberikan efek rekreasional, melainkan memicu terbentuknya akhlak tercela berupa sifat *ghadhab* (pemarah) yang merusak stabilitas mental.

Selain itu, kecanduan Mobile Legends secara nyata telah mengubah hierarki prioritas nilai dalam kehidupan anak. Di komunitas masyarakat pagedongan yang kental dengan tradisi keagamaan, kecanduan game ini memicu fenomena pengabaian tanggung jawab spiritual secara terstruktur. Demi memuaskan hasrat mengejar peringkat (*push rank*), banyak anak yang merasionalisasi tindakan menunda-nunda waktu ibadah, melewati shalat berjamaah, hingga berani membolos dari sekolah. Mereka bahkan rela begadang demi mencari sinyal, sebuah perilaku yang sangat merugikan kesehatan dan kedisiplinan.

Di ranah sosial mikro, kecanduan ini memicu hubungan yang tidak baik antara anak dengan orang tua (*'uquq al-walidain*). Erosi akhlak ini ditandai dengan munculnya perilaku resisten dan manipulatif. Siswa tidak segan untuk berpura-pura tidak mendengar panggilan orang tuanya karena asyik menggunakan *handphone*, sering membantah, bahkan berani melakukan kebohongan finansial meminta uang dengan alasan membeli buku pelajaran, namun realitasnya digunakan untuk membeli kuota internet dan *top up diamond* di dalam *game*.

4. Rekonstruksi Karakter Melalui Perspektif Tahapan Moral Al-Ghazali

Menghadapi kompleksitas krisis moral akibat gempuran budaya *game online*, pendekatan normatif yang sekadar melarang tidak lagi terbukti efektif. Oleh karena itu, diperlukan integrasi pemikiran pendidikan moral klasik dari Imam Al-Ghazali untuk membaca dan memperbaiki dinamika perilaku remaja ini. Dalam karya monumentalnya *Ihya Ulumuddin*, Al-Ghazali memetakan perkembangan akhlak ke dalam tiga fase hierarkis: periode masa awal anak, fase *tamyiz* (mulai usia 7 hingga 15 tahun), dan fase *baligh*.

Pada fase *tamyiz*, yang mana merupakan usia mayoritas pemain Mobile Legends di tingkat sekolah, seorang individu dituntut untuk mulai mengasah kepekaan rasionalnya dalam membedakan antara perbuatan yang haq (baik) dan bathil (buruk). Dalam konteks era digital, kemampuan ini bertransformasi menjadi urgensi akan “*tamyiz digital*” yakni kejelasan visi moral seorang remaja untuk secara sadar memilah tindakan di dunia maya. Mereka harus dilatih agar mampu mengidentifikasi bahwa melontarkan *toxic chat* atau bermain hingga melalaikan ibadah adalah sebuah keburukan moral, meskipun tindakan tersebut dinormalisasi oleh mayoritas teman-temannya.

Lebih dalam lagi, pemikiran Al-Ghazali menawarkan metode Riyadhah An-nafs (pelatihan jiwa) dan penguasaan *mujahadah* (pengendalian hawa nafsu). Al-Ghazali mengumpamakan jiwa manusia yang tidak dilatih layaknya kuda liar yang sulit dikendalikan. Metafora ini menemukan relevansi puncaknya pada fenomena *digital moral strain*. Ketika seorang remaja berhadapan dengan provokasi lawan di dalam *game* (*taunting* atau *recall-recall*), di saat itulah *mujahadah* digitalnya diuji. Melalui bimbingan dan pembiasaan yang konsisten dari pendidik dan orang tua, remaja harus diajarkan bahwa menahan diri untuk tidak membalas makian dan mengelola kemarahan saat tim mengalami kekalahan adalah bentuk kemuliaan akhlak dan kekuatan sejati, bukan sebuah kelemahan.

5. Pembuktian Empiris: Dinamika Perilaku dan Erosi Akhlak pada Komunitas Remaja

Untuk memberikan bukti empiris mengenai dampak nyata dari intensitas permainan Mobile Legends, kita dapat meninjau temuan lapangan yang dilakukan di SMP Negeri 1 Pagedongan, yang secara kultural dikenal sebagai masyarakat religius. Studi ini mengungkap bahwa mayoritas siswa yang terlibat secara intensif (kategori *heavy user* dengan durasi 5-7 jam per hari) mengalami pergeseran akhlak yang signifikan. Sebagai bukti nyata, ditemukan pola perilaku sebagai berikut:

Normalisasi Perilaku Toxic: Para siswa secara aktif mengimitasi kosakata kasar dari streamer seperti *pascol* dan *saprol* atau pemain lain, dan menganggap penggunaan makian dalam permainan sebagai bentuk seni atau standar solidaritas tim yang wajar. Perilaku ini pada akhirnya merembes keluar dari dunia virtual dan dipraktikkan dalam interaksi verbal di rumah serta sekolah, yang menunjukkan adanya degradasi dalam akhlak lisan (*hifz al-lisan*).

Agresivitas Emosional: Terdapat korelasi yang jelas antara kekalahan dalam permainan (*lose streak*) dengan disregulasi emosi siswa. Siswa yang tidak mampu mengontrol emosinya cenderung melampiaskan frustrasi melalui tindakan destruktif, seperti membanting gawai

mereka sendiri atau bersikap kasar terhadap rekan main, yang mencerminkan hilangnya sifat sabar dan ketenangan dalam menghadapi tekanan.

Pengabaian Kewajiban Religius: Fenomena yang paling kontras di lingkungan masyarakat religius ini adalah adanya perilaku menunda atau bahkan meninggalkan shalat wajib demi mengejar *push rank*, serta timbulnya sikap manipulatif terhadap orang tua seperti berbohong soal penggunaan uang jajan demi *top-up* atau berpura-pura tidak mendengar panggilan karena asyik bermain yang merupakan indikasi melemahnya nilai *birrul walidain* (berbakti kepada orang tua).

Selain itu, studi korelasional pada siswa di Serang memperkuat bukti ini dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat hubungan positif yang signifikan antara kecanduan Mobile Legends dan frekuensi perilaku *trash talking*. Hasil ini menunjukkan bahwa 73% siswa melakukan perilaku *trash talking* dengan dominasi pada aspek *flaming* atau pengiriman pesan kasar kepada orang lain. Bukti-bukti empiris ini menegaskan bahwa pada tingkat intensitas yang tidak terkontrol, permainan ini secara sistematis menggerus nilai-nilai akhlak yang seharusnya menjadi fondasi kehidupan sosial siswa.

6. Strategi Mitigasi: Integrasi Sinergi Keluarga, Sekolah, dan Literasi Digital

Mengingat dampak negatif dari intensitas bermain *game online* yang ekstrem, diperlukan pendekatan yang komprehensif. Masalah utama yang ditemukan di lapangan bukan sekadar keberadaan *game*, melainkan pola penggunaan yang tidak terawasi, minimnya pendampingan, serta kurangnya literasi emosi siswa. Berikut adalah strategi mitigasi yang dapat diterapkan:

Optimalisasi Peran Keluarga dalam Pendampingan: Orang tua harus beralih dari sekadar melarang (yang sering memicu perilaku manipulatif/berbohong) menjadi pendamping aktif. Keluarga perlu memperkuat komunikasi dua arah agar anak tidak menjadikan *game* sebagai satu-satunya ruang pelarian untuk mendapatkan pengakuan. Kegiatan keluarga yang bermakna seperti diskusi santai atau aktivitas luar ruang sangat krusial untuk mengurangi ketergantungan pada dunia virtual.

Strategi Intervensi Sekolah dan Guru BK: Pihak sekolah, khususnya melalui layanan Bimbingan Konseling (BK), perlu mengembangkan modul khusus pencegahan kecanduan *game* yang menggabungkan pendekatan psikologis dan nilai agama. Guru juga dapat mengintegrasikan etika komunikasi daring dan manajemen waktu bermain ke dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) atau PKn agar siswa memahami konsekuensi moral dari perilaku mereka di dunia digital.

Pemanfaatan Game sebagai Sarana Pendidikan Positif: Pendidik dapat memanfaatkan popularitas Mobile Legends dengan mengarahkan mekanika permainan tersebut ke arah yang positif, misalnya melalui diskusi reflektif pascapermainan untuk membahas pentingnya kerja sama tim, sportivitas, dan tanggung jawab. Pembelajaran berbasis *game* (GBL) yang terstruktur dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus menjadi wahana latihan karakter jika diikuti dengan bimbingan reflektif dari pendidik.

Penguatan Literasi Emosi dan *Mujahadah* Digital: Siswa perlu dibekali dengan kemampuan regulasi emosi untuk menghadapi tekanan kompetisi digital. Strategi ini harus mencakup edukasi tentang cara menerima kekalahan, mengelola frustrasi saat terjadi gangguan teknis, serta menahan diri dari tindakan destruktif. Hal ini merupakan bentuk implementasi nyata dari konsep *mujahadah* (pengendalian diri) dalam perspektif Islam, yakni kemampuan individu untuk tetap teguh pada nilai akhlak meski berada di bawah tekanan emosional.

Sinergi Komunitas dan Tokoh Agama: Pemerintah desa, tokoh agama, dan komunitas lokal perlu berperan aktif menyediakan ruang aktualisasi diri bagi remaja, seperti kegiatan olahraga, seni, atau organisasi kepemudaan, agar kebutuhan akan kompetisi dan pengakuan diri tidak hanya dipenuhi melalui peringkat di dalam *game*.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis komprehensif di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan Mobile Legends: Bang Bang memegang peranan ganda layaknya pisau bermata dua dalam dinamika pendidikan karakter generasi Z di era digital. Pada satu sisi empiris, ketika dikelola melalui sistem pedagogis dan gamifikasi yang terukur, mekanisme permainan ini terbukti ampuh dan relevan sebagai medium aktualisasi untuk mengasah kecerdasan strategis, menumbuhkan solidaritas, melatih kolaborasi kerja sama antar-individu, serta menanamkan nilai-nilai sportivitas yang berharga. Namun di spektrum yang berlawanan, intensitas bermain yang tidak terkendali tanpa diiringi filter moral telah menyebabkan degradasi akhlak yang masif dan sistemik. Kecanduan *game online* ini bermanifestasi pada tingginya angka *trash talking* yang merusak etika komunikasi verbal, memicu disregulasi emosi yang bermuara pada perilaku agresif, serta menggerus fondasi spiritualitas dan harmoni keluarga melalui pengabaian ibadah wajib dan munculnya perilaku manipulatif terhadap orang tua.

Untuk menanggulangi kerusakan moral ini, diperlukan pendekatan integratif yang mengawinkan literatur pendidikan karakter kontemporer dengan kedalaman spiritual konsep tahapan perkembangan moral Imam Al-Ghazali. Pembinaan akhlak remaja tidak bisa lagi sekadar mengandalkan indoktrinasi pasif; ia membutuhkan pendampingan aktif berupa

pembiasaan positif, penajaman daya kritis (*tamyiz digital*) agar siswa sadar akan konsekuensi tindakannya di dunia maya, serta latihan konsisten pengendalian hawa nafsu (*mujahadah*) dalam mengelola emosi di bawah tekanan kompetisi digital. Kesadaran kolaboratif dari segitiga Pendidikan yakni pihak sekolah, keluarga, dan Masyarakat menjadi kunci utama agar kemajuan teknologi hiburan tidak lagi dipandang sebagai ancaman perusak moral, melainkan dapat dialihfungsikan secara bijak sebagai kawah candradimuka untuk membentuk generasi pemuda yang tangguh secara mekanik, cerdas secara intelektual, dan mulia secara akhlak.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahtiar, A. F. S., Alaudin, A. F., Al Hafidh, M. R., Bimo, M. S., Thoriq, Z., & Firmansyah, A. (2025). Pembelajaran berbasis video game Mobile Legends sebagai strategi penguatan karakter dan motivasi belajar generasi Z. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru XVII*, 17, 609–615.
- Fathurrohman, M., & Rohman, F. (2025). Relevansi tahapan perkembangan anak menurut Imam Al-Ghazali terhadap kebiasaan bermain game Mobile Legends pada remaja. *EL-BANAT: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*, 15(2), 456–473.
- Lestari, N. K., Sunanto, P. M., & Akhwani. (2024). Dampak game Mobile Legends terhadap kerjasama siswa sekolah dasar dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. *Sentra Cendekia*, 5(1), 17–23.
- Lickona, T. (2012). *Educating for character: Mendidik untuk membentuk karakter* (J. A. Wamaungo, Terj.). Bumi Aksara.
- Megawangi, R. (2004). *Pendidikan karakter: Solusi yang tepat untuk membangun bangsa*. Indonesia Heritage Foundation.
- Ramadhan, R. F., Dalimunthe, R. Z., & Conia, P. D. D. (2023). Hubungan kecanduan game online Mobile Legends terhadap perilaku trash talking. *Diversity Guidance and Counseling Journal*, 1(2), 1–11.
- Rizqi, A., Bakharuddin, M., & Pusptasari, I. (2026). Dampak game online Mobile Legends terhadap akhlak siswa. *Jurnal Tarbawi*, 17(2), 1–21.
- Zubaedi. (2011). *Desain pendidikan karakter: Konsepsi dan aplikasinya dalam lembaga pendidikan*. Kencana Prenada Media Group