ANWARUL
Jurnal Pendidikan dan Dakwah

e-ISSN : 2808-7895
p-ISSN : 2809-1043

Terindeks: Sinta 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Semantic, Garuda, Google,

https://doi.org/10.58578/anwarul.v5i5.7647

EKSPLORASI POLA BERMAIN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG BANG* DAN DAMPAKNYA TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER ISLAMI SISWA KELAS IX MTs NURUL HUDA SUMUR WANGI KOTA BOGOR

Exploration of Online Game *Mobile Legends: Bang Bang* Playing Patterns and Their Impact on the Formation of Islamic Character Among Grade IX Students of MTs Nurul Huda Sumur Wangi, Bogor City

Mohammad Bahrul Ilmi Thamrin, Bahrum Subagiya, Reni Sinta Dewi
Universitas Ibn Khaldun
bilmi7941@gmail.com; renisintadewi@uika-bogor.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Sep 10, 2025	Sep 30, 2025	Oct 12, 2025	Oct 17, 2025

Abstract

This study is motivated by the increasing intensity of online gaming among adolescents, particularly *Mobile Legends: Bang Bang*, which potentially influences the development of students' Islamic character. The objective of this research is to analyze the intensity and patterns of online gaming and to identify its impact on the formation of Islamic character among ninth-grade students at MTs. Nurul Huda Sumur Wangi, Bogor City, while also exploring the roles of teachers, parents, and the surrounding environment in reinforcing students' Islamic values. A descriptive qualitative approach was employed, conducted from July to August 2025, with primary data obtained from interviews and observations, and secondary data drawn from documents and supporting publications. Data collection techniques included in-depth interviews, participatory observation, and

Anwarul is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

documentation, while data validity was ensured through source and method triangulation. The findings reveal that students exhibit relatively high gaming intensity, playing 2–3 hours per day with a frequency of 10–20 sessions per week. This habit negatively affects Islamic character development, particularly in areas such as discipline in worship, sense of responsibility, emotional regulation, and ethical language use. These results underscore the crucial role of teachers, parents, and the environment in guiding and directing students to balance digital activities with Islamic values. The study concludes that a contextualized religious education strategy aligned with digital phenomena is essential as both a preventive and curative measure to mitigate the adverse effects of online gaming on students' character development.

Keywords: Online Games; *Mobile Legends: Bang Bang*; Gaming Patterns; Islamic Character; Islamic Religious Education

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh meningkatnya intensitas bermain game online di kalangan remaja, khususnya *Mobile Legends: Bang Bang*, yang berpotensi memengaruhi pembentukan karakter Islami peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis intensitas dan pola bermain game online serta mengidentifikasi dampaknya terhadap pembentukan karakter Islami siswa kelas IX MTs. Nurul Huda Sumur Wangi Kota Bogor, sekaligus mengeksplorasi peran guru, orang tua, dan lingkungan dalam menguatkan karakter keislaman siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang dilaksanakan pada Juli–Agustus 2025 dengan sumber data primer berupa hasil wawancara dan observasi, serta data sekunder dari dokumen dan publikasi pendukung. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi, sedangkan keabsahan data diperoleh melalui triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memiliki intensitas bermain game yang cukup tinggi, dengan durasi 2–3 jam per hari dan frekuensi 10–20 kali per minggu. Kebiasaan ini berdampak negatif terhadap pembentukan karakter Islami, terutama dalam aspek disiplin ibadah, tanggung jawab, pengendalian emosi, dan etika berbahasa. Temuan ini menegaskan pentingnya peran aktif guru, orang tua, dan lingkungan dalam membimbing dan mengarahkan siswa agar mampu menyeimbangkan aktivitas digital dengan nilai-nilai keislaman. Simpulan dari penelitian ini menekankan perlunya sinergi pendidikan agama yang kontekstual dengan fenomena digital sebagai strategi preventif dan kuratif terhadap pengaruh negatif game online terhadap karakter siswa.

Kata Kunci: Game Online; *Mobile Legends: Bang Bang*; Pola Bermain; Karakter Islami; Pendidikan Agama Islam.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital dewasa ini membawa pengaruh besar terhadap kehidupan sosial dan pendidikan, khususnya di kalangan remaja dan pelajar. Salah satu bentuk transformasi digital yang paling menonjol adalah munculnya *game online*, yang kini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga membentuk pola interaksi sosial dan gaya hidup baru di masyarakat. Berdasarkan data GoodStats (2024), sekitar 95,3% pengguna internet di Indonesia secara rutin memainkan *game online*, dengan dominasi pengguna berasal dari

kalangan remaja usia 5–18 tahun (Yonatan, 2024). Kondisi ini menunjukkan bahwa generasi muda merupakan kelompok paling rentan terhadap dampak perubahan dari aktivitas digital, termasuk dalam hal penggunaan *gadget* untuk bermain *game online*.

Salah satu *game online* yang paling populer di kalangan remaja Indonesia saat ini adalah *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB), *Game* ini merupakan permainan bergenre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang menekankan kerja sama tim dan strategi kompetitif dalam format pertempuran 5 lawan 5. *Mobile Legends* termasuk *game* daring yang sangat diminati oleh siswa karena mudah diakses melalui perangkat *smartphone* dan menghadirkan pengalaman bermain yang interaktif. Kepopuleran *game* ini dapat dilihat dari jumlah unduhan yang telah mencapai lebih dari 500 juta kali di *Play Store* (Barseli & Sriwahyuningsih, 2023), hal tersebut menjadikannya salah satu permainan daring paling banyak dimainkan di kawasan Asia Tenggara, termasuk Indonesia. Meskipun permainan ini dapat mengasah kemampuan berpikir strategis dan komunikasi interpersonal, intensitas bermain yang tinggi kerap menimbulkan dampak negatif, seperti penurunan konsentrasi belajar, munculnya perilaku verbal yang agresif, serta kecenderungan untuk mengabaikan kewajiban ibadah (Qhomariah et al., 2024).

Fenomena tersebut sejalan dengan temuan penelitian Ainia Alfatimah (2022), yang menyebutkan bahwa siswa yang sering bermain *Mobile Legends: Bang Bang* cenderung mengalami gangguan konsentrasi belajar dan penurunan daya tangkap akademik. Amran et al. (2020), juga menegaskan bahwa kebiasaan bermain secara berlebihan dapat menimbulkan kecanduan yang berdampak pada pengelolaan waktu dan keseimbangan emosional siswa. Dalam konteks pendidikan Islam, perilaku seperti berkata kasar, lalai beribadah, dan kehilangan kontrol diri merupakan bentuk kemunduran nilai-nilai Islami yang seharusnya tertanam melalui proses pembelajaran dan keteladanan (Andriani, 2021).

Namun, sebagian besar penelitian terdahulu masih berfokus pada aspek akademik dan psikologis, sementara pengaruh *game online* terhadap pembentukan karakter Islami siswa terutama di lembaga pendidikan berbasis Islam seperti madrasah masih jarang dikaji secara mendalam. Padahal, pembentukan karakter Islami merupakan inti dari pendidikan Islam sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3, yang menekankan pentingnya pengembangan manusia beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia (UU No. 20 Tahun 2003).

Dalam perspektif Islam, setiap aktivitas manusia, termasuk b ermain *game*, hendaknya membawa manfaat dan tidak melalaikan kewajiban agama. Hal ini sejalan dengan firman Allah dalam QS. Al-'Ashr ayat 1–3, yang menegaskan pentingnya memanfaatkan waktu untuk amal saleh dan menjauhi perbuatan sia-sia. Bermain *game* secara berlebihan hingga melupakan ibadah bertentangan dengan prinsip *maqāṣid al-syarī'ah*, khususnya dalam menjaga agama (*ḥifẓ al-dīn*) dan akal (*ḥifẓ al-'aql*) (Norhadi, 2022).

Pembentukan karakter Islami menurut Al-Ghazali bertujuan membersihkan jiwa dari sifat-sifat tercela dan menumbuhkan sifat rabbani melalui pengendalian diri, kesabaran, dan kejujuran (Zakaria dalam Sapitri et al., 2022). Nilai-nilai tersebut menjadi sangat relevan dalam menghadapi tantangan era digital yang sering kali mengaburkan batas antara hiburan dan moralitas. Oleh karena itu, dibutuhkan peran aktif guru, orang tua, dan lingkungan sekolah dalam membimbing siswa agar mampu menyeimbangkan penggunaan teknologi dengan nilai-nilai spiritual dan etika Islam.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan di MTs. Nurul Huda Sumur Wangi Kota Bogor, ditemukan bahwa beberapa siswa kelas IX memainkan *game online Mobile Legends: Bang Bang*, khususnya pada waktu istirahat sekolah. Meskipun belum dapat disimpulkan secara menyeluruh, aktivitas bermain *game* ini tampak menjadi bagian dari keseharian mereka di sela-sela waktu luang. MTs. Nurul Huda sendiri merupakan lembaga pendidikan Islam yang memiliki komitmen dalam menanamkan nilai-nilai religius melalui pembiasaan ibadah sholat berjamaah, penguatan akhlak, serta pendidikan berbasis Al-Qur'an dan Hadis. Dalam konteks ini, muncul pertanyaan penting mengenai bagaimana keseimbangan antara aktivitas digital seperti bermain *game* dengan proses internalisasi nilai-nilai Islami yang dijalankan oleh lembaga. Sebagaimana disampaikan oleh Alfatimah (2022), keberadaan *game online* di kalangan pelajar perlu dicermati karena dapat mempengaruhi perhatian siswa terhadap tanggung jawab spiritual dan akademik jika tidak dikendalikan secara bijak.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada "eksplorasi pola bermain *game online Mobile Legends: Bang Bang* dan dampaknya terhadap pembentukan karakter Islami siswa kelas IX MTs. Nurul Huda Sumur Wangi Kota Bogor". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis intensitas serta pola bermain siswa, mengidentifikasi pengaruhnya terhadap nilai-nilai karakter Islami seperti kejujuran, tanggung jawab, dan pengendalian diri, serta menelaah peran guru dan orang tua dalam membimbing siswa agar tetap selaras dengan prinsip pendidikan Islam.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di MTs. Nurul Huda Sumur Wangi Kota Bogor, yang berlokasi di Jl. Sumur Wangi, RT.01/RW.09, Kayu Manis, Kecamatan Tanah Sereal, Kota Bogor, Jawa Barat 16169, pada bulan Juli–Agustus 2025. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, pendekatan kualitatif adalah suatu pendekatan atau penulusuran untuk mengeksplorasi dan memahami suatu gejala sentral (Santi et al., 2018). Penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam fenomena pola bermain *game online Mobile Legends: Bang Bang* dan dampaknya terhadap pembentukan karakter Islami siswa. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menggali makna, pengalaman, dan pandangan subjek penelitian secara mendalam melalui proses interaksi langsung di lapangan (Syarif, 2024). Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas IX, guru Pendidikan Agama Islam, dan orang tua siswa, yang dipilih dengan menggunakan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui tiga metode utama, yaitu observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi, guna memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang perilaku dan pengalaman informan dalam konteks penggunaan game online. Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi, yang meliputi. 1. Triangulasi sumber, yaitu membandingkan data dari siswa, guru, dan orang tua, 2. Triangulasi teknik, yaitu membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, 3. Triangulasi waktu, yaitu pengumpulan data pada waktu yang berbeda untuk memastikan konsistensi informasi (Sugiyono, 2017). Selanjutnya, data dianalisis dengan menggunakan model interaktif Miles dan Huberman, yang mencakup tiga tahap utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Melalui pendekatan ini, diharapkan diperoleh temuan yang valid dan mendalam mengenai pengaruh pola bermain *Mobile Legends: Bang Bang* terhadap pembentukan karakter Islami siswa, serta peran guru dan orang tua dalam membimbing siswa agar tetap selaras dengan nilai-nilai pendidikan Islam.

HASIL

Penelitian ini dilakukan melalui observasi dan wawancara mendalam dengan siswa, guru akidah akhlak, wali kelas IX, dan orang tua siswa untuk memperoleh gambaran nyata mengenai intensitas bermain *game online Mobile Legends: Bang Bang* terhadap pembentukan karakter Islami siswa kelas IX MTs. Nurul Huda. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh temuan bahwa aktivitas bermain *game online* telah menjadi bagian dari keseharian siswa,

terutama pada waktu malam dan saat jam istirahat sekolah. Sebagian siswa mengaku bermain *game online* hampir setiap hari bersama teman sekelas, tetangga, atau saudara.

Dasar-dasar nilai karakter Islami seperti disiplin, sopan santun, tanggung jawab, dan pengendalian diri sudah dipahami oleh mereka namun dibalik pemahaman mereka, tidak semua siswa mampu menerapkannya secara konsisten terutama saat bermain *game online*. Beberapa siswa bahkan mengaku menunda salat, mengabaikan tugas sekolah, dan meluapkan emosi dengan bahasa kasar saat mengalami kekalahan dalam *game online*. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan antara pemahaman dan praktik nilai karakter Islami dalam kehidupan sehari-hari.

Guru akidah akhlak dan wali kelas memiliki peran yang penting dalam pembinaan karakter siswa. Berdasarkan hasil wawancara, para guru berusaha memberikan keteladanan melalui sikap disiplin, tutur kata yang baik, serta pembiasaan nilai-nilai Islami di lingkungan madrasah. Guru akidah akhlak, misalnya, tidak hanya menyampaikan materi pelajaran tetapi juga menanamkan nilai moral dan adab dalam berbagai aktivitas, termasuk bagaimana siswa seharusnya bersikap di dunia nyata maupun dunia digital. Wali kelas turut mengawasi dan mengingatkan siswa mengenai penggunaan waktu secara bijak, termasuk membatasi durasi bermain *game*.

Strategi pembentukan karakter Islami yang diterapkan di MTs. Nurul Huda Sumurwangi dilakukan melalui pembiasaan positif, seperti salat berjamaah, pengawasan perilaku siswa, penanaman sikap saling menghargai, serta pembinaan melalui kegiatan keagamaan. Teguran dan sanksi yang diberikan guru lebih bersifat edukatif dan pembinaan, bukan hukuman. Hal ini dimaksudkan agar siswa memahami konsekuensi dari perilaku mereka serta belajar mengendalikan diri dengan cara yang lebih sadar.

Meskipun sudah ada upaya pembinaan, tantangan tetap muncul dalam penerapan nilai-nilai karakter Islami. Salah satu tantangan utama adalah pengaruh teman sebaya dan lingkungan bermain *game*, yang mendorong perilaku kompetitif berlebihan, penggunaan bahasa yang tidak pantas, serta kebiasaan begadang. Disisi lain, pengawasan orang tua di rumah juga belum sepenuhnya optimal. Beberapa orang tua mengaku tidak memberikan batasan waktu bermain secara ketat karena kesibukan atau kepercayaan penuh kepada anak.

Peran orang tua menjadi sangat penting dalam memperkuat nilai-nilai karakter Islami yang ditanamkan di sekolah. Orang tua diharapkan dapat memberikan pengawasan dan batasan yang jelas terhadap aktivitas bermain *game*, serta menjalin komunikasi yang baik

dengan pihak madrasah. Dengan demikian, pembentukan karakter Islami tidak hanya bergantung pada lingkungan sekolah, tetapi juga mendapat dukungan dari keluarga sebagai lingkungan utama pembentukan perilaku anak.

Program pembentukan karakter Islami di MTs. Nurul Huda Sumur Wangi dilaksanakan secara terpadu melalui kegiatan pembelajaran formal dan nonformal, seperti salat berjamaah, tadarus, pengajian, serta kegiatan pembiasaan religius lainnya. Namun, intensitas bermain *game online* yang tinggi di luar jam sekolah menjadi tantangan tersendiri bagi keberhasilan pembentukan karakter tersebut.

Oleh karena itu, kolaborasi antara guru, wali kelas, dan orang tua menjadi kunci utama dalam menanamkan nilai-nilai karakter Islami dan membimbing siswa agar lebih mampu mengontrol diri dalam menggunakan waktu dan teknologi digital secara bijak.

PEMBAHASAN

Intensitas dan Pola Bermain Game Online Mobile Legends: Bang Bang di Kalangan Siswa Kelas IX MTs. Nurul Huda Sumur Wangi Kota Bogor

Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain g*ame online Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB) di kalangan siswa kelas IX tergolong tinggi dan bersifat berulang setiap hari. Berdasarkan observasi dan wawancara, mayoritas siswa bermain 2–7 kali sehari, dengan durasi 1,5–3 jam per sesi, sehingga dalam seminggu intensitas bermain dapat mencapai lebih dari 10–20 kali. Pola ini menunjukkan bahwa MLBB telah menjadi bagian dari rutinitas keseharian, bukan sekadar aktivitas hiburan sesaat.

Aktivitas bermain dilakukan tidak hanya di rumah, tetapi juga terbawa ke lingkungan sekolah pada saat jam istirahat atau jam kosong. Siswa mengaku merasa gelisah, kesal, atau tidak nyaman apabila tidak bermain dalam satu hari, yang mengindikasikan adanya gejala ketergantungan terhadap *game online*. Selain itu, ditemukan pula perubahan perilaku seperti mudah mengantuk saat pelajaran, kurang fokus, dan menunda waktu belajar maupun ibadah.

Pandangan siswa diperkuat oleh keterangan guru dan orang tua. Guru menyampaikan bahwa intensitas bermain yang berlebihan berdampak pada penurunan konsentrasi belajar, menurunnya daya tangkap, serta ketidakdisiplinan mengerjakan tugas. Orang tua juga melaporkan anak sering begadang hingga larut malam untuk bermain *game*, mengabaikan jam belajar dan waktu istirahat. Temuan ini konsisten dengan penelitian Alfatimah (2022), yang

menyatakan bahwa durasi bermain *game online* yang panjang dapat memicu kelelahan, penurunan fokus, dan perilaku adiktif pada siswa.

Pola bermain ini umumnya berlangsung pada malam hari setelah makan malam atau salat Isya, serta sepulang sekolah, dan sesekali saat jam istirahat. Aktivitas sering dilakukan secara berkelompok (mabar) dengan teman sekelas, saudara, atau teman *online*, yang memperkuat aspek sosial permainan. Namun, aspek ini juga meningkatkan keterikatan emosional terhadap *game*, sehingga mendorong toleransi waktu bermain yang makin tinggi.

Fenomena tersebut sejalan dengan teori Internet Addiction Disorder (IAD) yang mencakup gejala seperti *salience* (aktivitas *game* mendominasi pikiran), *tolerance* (peningkatan intensitas bermain), conflict (benturan dengan kewajiban), dan *withdrawal* (perasaan gelisah saat tidak bermain) (Detria dalam Norhadi, 2022). Temuan lapangan memperlihatkan beberapa siswa telah menunjukkan gejala-gejala tersebut.

Selain aspek psikologis, pola ini juga bertentangan dengan tata tertib madrasah yang menekankan kedisiplinan waktu, larangan membawa HP ke sekolah, serta kewajiban mengikuti kegiatan religius seperti salat berjamaah dan tadarus. Dengan demikian, kebiasaan bermain *game* yang berlebihan berdampak langsung pada disiplin belajar dan ibadah, serta melemahkan pengendalian diri (*mujahadah al-nafs*) yang merupakan bagian penting dari karakter Islami.

Temuan ini memperkuat penelitian Wahid & Fauzan (2021) serta Kusumawardani (2015), yang menjelaskan bahwa pola bermain *game online* mencakup frekuensi, durasi, serta kebiasaan, dan apabila tidak terkendali, dapat mengganggu fungsi kehidupan sehari-hari, interaksi sosial, bahkan tanggung jawab individu. Secara keseluruhan, intensitas tinggi dan pola bermain yang konsisten telah menjadi faktor utama yang memengaruhi perubahan perilaku siswa terhadap disiplin waktu belajar, pola istirahat, dan pelaksanaan ibadah.

Pengaruh *Game Online Mobile Legends: Bang Bang* Terhadap Pembentukan Karakter Islami Siswa Kelas IX MTs. Nurul Huda Sumur Wangi Kota Bogor

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman dasar tentang karakter Islami pada siswa kelas IX MTs. Nurul Huda Sumur Wangi telah terbentuk, namun belum sepenuhnya terinternalisasi dalam perilaku sehari-hari. Sebagian besar siswa memahami karakter Islami sebagai sikap saling menghargai, sopan santun, menjaga lisan, berbakti kepada orang tua, dan menaati aturan. Pemahaman ini sejalan dengan nilai-nilai dasar karakter Islami yang

berlandaskan Al-Qur'an dan Hadis, seperti religiusitas, toleransi, kepedulian sosial, dan adab dalam pergaulan (Andriani, 2021).

Pernyataan siswa seperti FN (14), JF (13), MF (15), SP (14), dan AN (13) menunjukkan kesadaran akan nilai Islami, namun guru dan orang tua menilai bahwa praktiknya belum konsisten dan cenderung jarang dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari. Guru MM (50) dan ES (54) menekankan pentingnya meneladani Rasulullah SAW sebagai model pembentukan karakter (*uswah hasanah*), sedangkan orang tua menyoroti pentingnya ibadah dan sopan santun sebagai tolok ukur karakter Islami di rumah. Temuan ini sejalan dengan teori pendidikan karakter Islam Hamid & Saebani (2021) dan Murdianto (2024), yang menempatkan keteladanan dan pembiasaan sebagai mekanisme utama internalisasi nilai.

Namun demikian, hasil observasi dan wawancara mengungkapkan bahwa intensitas bermain *Mobile Legends: Bang Bang* yang tinggi berdampak nyata terhadap pelemahan nilai karakter Islami. Banyak siswa menunda atau meninggalkan salat karena bermain *game*, seperti pengakuan MF (15) dan SP (14), yang lebih memilih menyelesaikan pertandingan daripada beribadah. Fenomena ini menunjukkan penurunan disiplin ibadah, padahal disiplin merupakan salah satu pilar utama karakter Islami.

Dampak lain terlihat dari perubahan dalam pengendalian lisan dan emosi. Beberapa siswa mengaku sering mengucapkan kata-kata kasar saat kalah bermain, misalnya MF (15) dan JF (13), yang menggunakan umpatan dan hinaan terhadap rekan satu tim. Hal ini bertentangan dengan prinsip akhlak Islami yang mengajarkan kelembutan dalam berbicara dan larangan berkata buruk. Guru HY (45) dan MM (50) mencatat adanya perubahan sikap, seperti siswa menjadi lebih mudah emosi, cuek, dan kurang menghargai guru dibandingkan generasi sebelumnya.

Dari sisi tanggung jawab, guru ES (54) menyampaikan bahwa banyak siswa menunda tugas sekolah karena bermain game, dan orang tua seperti SM (40), SH (47), serta CCG (50) mengonfirmasi adanya perubahan perilaku di rumah, seperti begadang, malas beribadah, dan berkata kasar. Hal ini mencerminkan penurunan kualitas tanggung jawab personal dan sosial akibat perilaku bermain yang tidak terkontrol.

Intensitas bermain yang tinggi dapat mengganggu fungsi sosial dan spiritual individu. Dalam konteks Islam, hal ini juga menunjukkan lemahnya *mujahadah al-nafs* (pengendalian diri), yang seharusnya menjadi bagian penting dalam pembentukan karakter Islami (Pratiwi et al., 2019). Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan adanya kesenjangan antara

pemahaman dan praktik karakter Islami. Siswa memahami nilai-nilai dasar karakter, tetapi intensitas bermain *game online* menghambat penerapannya, terutama dalam aspek; Disiplin ibadah (penundaan salat, lupa kewajiban), Menjaga lisan dan emosi (kata kasar, mudah tersulut konflik), Tanggung jawab dan ketaatan aturan (menunda tugas, malas belajar).

Guru dan orang tua sepakat bahwa pembentukan karakter Islami harus diperkuat melalui keteladanan, pembiasaan, dan pengawasan konsisten, baik di sekolah maupun di rumah. Tanpa intervensi tersebut, kebiasaan bermain *game* berlebihan berpotensi melemahkan karakter Islami siswa, yang seharusnya menjadi landasan pembentukan akhlak mulia.

Peran Guru dan Orang Tua Dalam Membentuk Karakter Islami Siswa yang Bermain *Game Online Mobile Legends: Bang Bang*

Hasil pembahasan menunjukkan bahwa peran guru dan orang tua memiliki pengaruh yang sangat penting dalam pembentukan karakter Islami siswa kelas IX MTs. Nurul Huda Sumurwangi, khususnya di tengah meningkatnya intensitas bermain game online *Mobile Legends: Bang Bang*. Guru berperan aktif melalui pembiasaan nilai-nilai keagamaan di sekolah, seperti salat *dhuha* dan zuhur berjamaah, tadarus pagi, serta pembinaan adab sebelum pelajaran dimulai. Guru juga memberikan nasihat personal dan pengawasan terhadap penggunaan gadget melalui kebijakan larangan membawa HP ke sekolah, dengan tujuan membatasi akses *game* berlebihan. Sementara itu, orang tua berfungsi sebagai pengawas utama di rumah dengan memberikan arahan, mengingatkan anak untuk salat, belajar, dan mengatur waktu bermain. Namun, keterlibatan ini tidak merata kebeberapa orang tua aktif dalam pengawasan, sementara sebagian lainnya terbatas karena kesibukan.

Temuan ini sejalan dengan konsep *murabbi* dalam pendidikan Islam, di mana guru dan orang tua tidak hanya menjadi penyampai ilmu, tetapi juga teladan dan pengarah nilai (Reksiana, 2018). Strategi pembiasaan keagamaan yang dilakukan guru sejalan dengan pandangan Al-Ghazali bahwa pembentukan akhlak harus dilakukan secara terus-menerus (Hamid & Saebani, 2021). Larangan membawa HP juga sejalan dengan temuan Wahid & Fauzan (2021), bahwa pembatasan akses digital dapat menekan intensitas bermain *game* berlebihan. Peran orang tua yang konsisten memperkuat hadis Rasulullah ﷺtentang pentingnya keluarga dalam membentuk fitrah anak. Selain itu, menurut Qhomariah et al. (2024), kurangnya pengawasan orang tua dapat meningkatkan intensitas bermain hingga larut malam dan memicu perilaku negatif seperti mudah marah atau berkata kasar saat kalah.

Implikasi dari temuan ini menunjukkan bahwa pembiasaan keagamaan di sekolah perlu dipertahankan dan diperkuat dengan pengawasan gadget yang lebih sistematis. Orang tua juga perlu meningkatkan keterlibatan dalam pengawasan di rumah untuk menjaga keseimbangan antara hiburan digital dan kewajiban spiritual siswa. Peran kolaboratif guru dan orang tua menjadi bentuk kontrol sosial dan spiritual yang efektif dalam membentuk karakter Islami, khususnya nilai disiplin, tanggung jawab, sopan santun, dan pengendalian diri. Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, seperti perbedaan intensitas keterlibatan orang tua, fokus penelitian yang hanya pada satu sekolah, serta pembahasan yang terbatas pada satu jenis *game online*. Meskipun demikian, hasil ini memperkuat pentingnya sinergi antara sekolah dan keluarga dalam membentuk karakter Islami di era digital.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pola bermain *game online Mobile Legends: Bang Bang* di kalangan siswa kelas IX MTs. Nurul Huda Sumur Wangi berpola dan berulang dengan pola frekuensi harian 2–7 kali; durasi 1,5–3 jam per sesi, sehingga memunculkan gejala ketergantungan yang berimplikasi pada penurunan disiplin ibadah, melemahnya pengendalian lisan dan emosi, serta penurunan tanggung jawab akademik. Temuan kualitatif yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi (triangulasi sumber, teknik, dan waktu) menggambarkan adanya kesenjangan antara pemahaman nilai-nilai karakter Islami yang relatif baik dengan praktik sehari-hari yang tergerus oleh intensitas bermain. Hal tersebut mengindikasikan bahwa frekuensi dan konteks sosial bermain (mabar, jam malam, saat istirahat sekolah) berperan sebagai mekanisme yang memperkuat kebiasaan tersebut.

Berdasarkan hasil dan keterbatasan penelitian ini, direkomendasikan agar penelitian lanjutan dilakukan dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi jumlah partisipan maupun variasi madrasah, untuk memperkuat validitas dan generalisasi temuan. Penelitian selanjutnya juga perlu menginvestigasi hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan perkembangan ranah afektif dan moral siswa dalam konteks pendidikan Islam, serta menganalisis efektivitas program pembinaan karakter Islami berbasis literasi digital secara longitudinal. Selain itu, pengembangan model kolaboratif antara sekolah, guru, dan orang tua dalam mengarahkan penggunaan game online ke arah yang lebih edukatif dan bernilai Islami dapat menjadi fokus penelitian yang relevan dan berdampak praktis bagi penguatan pendidikan karakter di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

Alfatimah, A. (2022). *Analisis Dampak Game Online Mobile Legends Bang Bang Terhadap Konsentrasi Belajar Di Sman 1 Seputih Agung Kecamatan Seputih Agung Kabupaten Lampung Tengah*. 43–45.

Amran, A., Marheni, E., Sin, T. H., & Yenes, R. . (2020). Kecanduan Game Online Mobile Legends dan Emosi Siswa SMAN 3 Batusangkar. *Jurnal Patriot*, *2*, 1118–1130.

Andriani, A. (2021). Pembentukan Karakter Islami Siswa SMP Teuku Nyak Arif Fatih Bilingual School Banda Aceh. *Doctoral Dissertation, UIN AR-RANIRY*. https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/18604/

Barseli, M., & Sriwahyuningsih, V. (2023). Peran game online mobile legends sebagai pemicu turunnya motivasi belajar siswa. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, *9*(1), 164. https://doi.org/10.29210/1202322743

Hamid, H., & Saebani, B. A. (2021). *Pendidikan Karakter Perspektif Islam* (ke-2). CV PUSTAKA SETIA.

Kusumawardani, S. P. (2015). Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit). *Jurnal Antropologi FISIP Universitas Airlangga*, *2*.

Murdianto. (2024). *Pendidikan Karakter Islami Membangun Generasi Berakhlak Mulia di Era Digital*.

Norhadi, M. (2022). Game Online Dalam Perspektif Maqashid Al Syari'Ah. *Jurnal Ilmu Syariah Dan Hukum (JISYAKU)*, *1*(1), 100–112. https://doi.org/10.23971/jisyaku.v1i1.4112

Pratiwi, E. Y. R., Rochmania, D. D., Asmarani, R., & Edi, M. B. (2019). *Positif Negatif Game Online, Pengaruh Fenomena Game Online Terhadap Prestasi Belajar* (pertama). LPPM UNHASY TEBUIRENG JOMBANG. https://www.scribd.com/document/692590119/buku-game-online

Qhomariah, E. N., Fatimah, A., Fuad, N., Darraz, M. A., Muhammadiyah, U., & Hamka, P. (2024). *Mobile Legends dan Dampak Toksik: Refleksi Sikap dan Perilaku Remaja dalam Perspektif Pendidikan Agama Islam*. *4*(1), 402–415.

Reksiana. (2018). *Kerancuan Istilah Karakter, Akhlak, Moral, dan Etika*. *3*(2), 91–102.

Santi, Ikhtiono, G., & Gustiawati, S. (2018). *Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membangun Kesadaran Berjilbab Siswi di SMAN 2 Kota Bogor*. *2*(1), 667–678. https://journal.melek.id/index.php/ilhjie/article/view/58%0Ahttps://journal.melek.id/index.php/ilhjie/article/download/58/13

Sapitri, D., Rosyadi, A. R., & Rahman, I. K. (2022). Pendidikan Karakter Islami Anak Usia Dini Berbasis Fitrah di Taman Kanak-kanak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(6), 7334–7346. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3657

Sugiyono. (2017). *METODE PENELITIAN Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (26th ed.). ALFABETA.

Syarif, M. Z. H. (2024). Strategi pembangunan pendidikan Islam di Indonesia Timur. *Islamic Learning Horizons: Journal of Islamic …*, *August*. https://journal.melek.id/index.php/ilhjie/article/view/58%0Ahttps://journal.melek.id/index.php/ilhjie/article/download/58/13

Wahid, M., & Fauzan, A. (2021). Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Tadulako). *Kinesik*, *8*(3), 275–283. https://sobatgame.com/sejarah-game/

Yonatan, A. Z. (2024). 95% Pengguna Internet Indonesia Bermain Video Games. *Goodstats*. https://goodstats.id/article/95-pengguna-internet-indonesia-bermain-video-games-82uYx