

# UPAYA GURU DALAM MENGATASI MORALITAS SISWA BERKECANDUAN GAMES MOBILE LEGENDS BANG-BANG & FREE FIRE GARENA

**Aldo Faturizky Hidayat; Zaenal Abidin**  
**Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas**  
**Muhammadiyah Surakarta**

## Abstrak

Pendidikan merupakan peran penting dalam perkembangan umat manusia. Karena pendidikan merupakan ilmu pengetahuan terstruktur yang dapat mengubah tingkah laku manusia dan mendewasakan manusia melalui pengajaran dalam bentuk formal dan informal. Moralitas merupakan pondasi penting dalam hati manusia menuju jenjang pendidikan. Karena, moralitas memiliki arti yaitu ahlak, kebiasaan dan tingkah laku. *Games online* adalah permainan yang dapat menghilangkan rasa bosan atau stress setelah seseorang menyelesaikan pekerjaannya. Oleh sebab itu, *games online* sangat digemari pelajar atau mahasiswa. Karena, *games online* menjadi kebutuhan utama mereka saat lelah dalam menjalani pendidikannya. Tujuan penelitian ini, untuk mengetahui bagaimana upaya guru dalam mengatasi moralitas siswa berkecanduan *games online* di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta, dan usaha siswa mengatasi moralitas berkecanduan *games online* di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta. Penelitian ini menggunakan Teknik penelitian ini, menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Dalam BAB penutup, peneliti menyimpulkan bahwa guru di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta berupaya dalam mengatasi moralitas siswa berkecanduan *games online* antara lain: mengadakan kegiatan tadarus, melaksanakan sholat dhu'ha, kultum, kegiatan kemuhammadiyah, ekstrakurikuler, dan melakukan kegiatan rapat rutin dengan orangtua dalam rangka mengatasi siswa dalam penggunaan *handphone* berlebihan supaya memiliki waktu seimbang antara pembelajaran dan penggunaan *handphone*. Sedangkan untuk siswa mengatasi moralitas berkecanduan *games online*, antara lain: mengikuti kegiatan ekstrakurikuler, melakukan *trend positive*, bergaul dengan teman yang baik, mengalihkan dengan membaca komik, menjauhi lingkungan yang buruk, dan melaksanakan ibadah secara rutin.

**Kata Kunci:** Pendidikan, Moralitas, *Game online*.

## Abstract

Education is a very important role in the development of mankind. Because, education is a structured science that can change human behavior and mature humans through teaching in informal and formal forms. Morality is also an important foundation in the human heart towards the level of education. Because morality has a meaning which is the nature of morality, habits and behavior. Online games the entertainment tools that can relieve

stress and boredom when carrying out a job. Therefore, online games most very popular with school student because they are very popular when carrying out learning at school. The purpose of this study was to find out how the teacher's efforts in overcoming themorality ef students addicted to online games at SMP Muhammadiyah 5 Surakarta, as well as student's efforts in overcoming morality in online games addiction at SMP Muhammadiyah 5 Surakarta. As well as this study use the qualitative research methods with a phenomenological approach. In the closing chapter, the researched concluded the teachers at SMP Muhammadiyah 5 Surakarta made efforts to overcome the morality of students addicted to online games, including: holding tadarus activites, carrying out dhu'ha prayers, cults, Muhammadiyah activites, eskstracurricular activites, and carrying out activites regular meetings with parents in order to overcome students' excessive using of cellphones so that they have balance time between studying and using cellphones. Meanwhile, for students to overcome the morals of being addicted to online games, the include: participating in ekstrakurricular activites, doing positive trends, hanging out with good friend, diverting themselves by reading comics, staying away from bad environments, and carrying out worship regulary.

**Keywords :** Education, morality, online games

## 1. PENDAHULUAN

Era teknologi & informasi mengalami peningkatan kemajuan yang sangat cepat, dan berdampak pada kehidupan manusia. perkembangan teknologi informasi, mengikuti perkembangan zaman. sehingga, manusia menciptakan teknologi yang digunakan saat ini. yaitu, *handphone*. *handphone* merupakan eletronik yang dikembangkan oleh manusia bertujuan untuk mengirim pesan, sebagai alat komunikasi, *social media*, dan bermain *games*.

Perkembangan *games online* terjadi dikarenakan faktor perubahan pembentukan permainan. hal ini terjadi karena, berkembangnya ilmu sains dan teknologi. berkembangnya *games online* pada lingkungan manusia menuju kearah zaman moderen, menjadi kebutuhan utama manusia untuk menghilangkan rasa bosan dan lelah mereka. era teknologi yang mengalami peningkatan kemajuan saat ini adalah *games online* (Pitaloka, A.A).

*Games online* adalah permainan berbentuk perangkat atau *console* yang terkoneksi dengan jaringan *computer*. sehingga, pemain terhubung langsung didalam arena pertarungan. *games online* yang populer di kalangan pelajar/ mahasiswa saat ini adalah MOBA (*multiplayer online battle arena*) dan FPS (*first person Shooter*). sebuah

permainan yang meninstruksikan kepada pemain (pengguna) untuk menjatuhkan lawan atau musuh melalui strategi perang. ([www.Artikelbaca.com/pengertian-game-online-menurut-para-ahli](http://www.Artikelbaca.com/pengertian-game-online-menurut-para-ahli))

Manusia tidak bisa lepas dari pendidikan. karena pendidikan merupakan sebuah dasar terencana agar mewujudkan kesadaran spiritual yang ada pada diri manusia. dengan begitu, pendidikan adalah usaha masyarakat untuk mengembangkan potensi peserta didik seperti spritual agama, mengontrol diri, ahlaq yang baik dan keterampilan yang diperlukan sebagai anggota kewarganegaraan (Mudiahrijo Tedja).

Sifat hakiki yang sejajar terhadap nilai yang diterima oleh masyarakat dapat dilakukan karena mempunyai sifat moralitas yang baik. dengan adanya pergerakan zaman majemuk yang mendasarkan istilah perkembangan teknologi & dunia maya, maka sangat jelas bahwa pada perkembangan di era ini semakin dituntut dalam nilai kehidupan dalam bermasyarakat semakin tinggi. dengan hal tersebut, dapat dikatakan pentingnya upaya dalam mencapai tingkat moralitas tersebut.

Sekolah merupakan jenjang pendidikan dimana sistem pendidikan sesuai dengan aturan dan ketetapan yang telah diberlakukan oleh pemerintah. sekolah memiliki fasilitas teratur, sistem pendidikan sah dan mempunyai tujuan untuk memberikan pendidikan sesuai dengan jenjang nya dan menjadikan siswa sekolah mempunyai wawasan ilmu pengetahuan, serta ahlaqul karimah yang melandasi iman dan taqwa. dimulai dari pendidikan dasar sampai ke perguruan tinggi negeri yang sudah diatur berdasarkan peraturan yang disahkan oleh pemerintah

Sebelumnya, peneliti telah melaksanakan penelitian di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta pada tanggal 5 juni - 1 september 2023 yang beralamat di Jl. Slamet Riyadi No.443, Griyan Rt. 01 RW. 10 Pajang Kode Pos 57146, Laweyan Surakarta. sejarah sekolah ini mempunyai nama sekolah kepandaian putri yang dibangun tahun 1947 setelah awal kemerdekaan Indonesia.

Dan tahun 1964, sekolah kepandaian putri merubah nama menjadi sekolah kesejahteraan keluarga pertama Muhammadiyah 1 Surakarta, dan akhirnya mengganti nama menjadi SMP Muhammadiyah 5 Surakarta yang disahkan pada tanggal 1 juli 1977. SMP Muhammadiyah 5 Surakarta adalah sekolah kemuhammadiyahian berakreditasi A

yang menerapkan kurikulum pendidikan Islam. salah satu pelajaran utamanya mempelajari bacaan Al'qur'an.<sup>1</sup>

Belakangan ini, perkembangan teknologi sudah memasuki ranah pendidikan. banyak siswa SMP Muhammadiyah 5 Surakarta yang sudah menggunakan teknologi (*handphone*) sebagai kebutuhan sehari mereka. namun, banyak dari mereka yang menyalahgunakan penggunaan *handphone* sehingga kecanduan dan kehilangan semangat belajarnya.<sup>2</sup>

Salah satu faktor yang membuat mereka kecanduan bermain *handphone* adalah *games mobile legends bang-bang* dan *free fire garena*. dua permainan populer di Indonesia dan rata-rata penggunanya adalah pelajar dan mahasiswa. tanpa disadari, *games online* mengubah gaya hidup siswa SMP Muhammadiyah 5 Surakarta dari sikap dan tingkah laku. seperti suka menyendiri, menutup diri dari dunia luar, emosi berlebihan, malas belajar, jarang beribadah, dan akhirnya berakibat pada penurunan sikap moralitas siswa akibat bermain *games online*.<sup>3</sup>

Berdasarkan pendahuluan yang sudah dijelaskan mengenai dampak *games mobile legends bang-bang* dan *free fire garena* terhadap perkembangan pendidikan moralitas siswa di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta, peneliti tertarik melakukan penelitian di sekolah tersebut. dengan judul “upaya guru dalam mengatasi moralitas siswa berkecanduan *games mobile legends bang-bang & free fire garena* di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta”.<sup>4</sup>

Berdasarkan pendahuluan yang sudah dijelaskan, peneliti akan merumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimana upaya guru dalam mengatasi moralitas siswa berkecanduan *games online* di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta? dan Bagaimana usaha siswa mengatasi moralitas berkecanduan *games online* di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta?

Tujuan penelitian ini adalah dapat mendeskripsikan upaya guru mengatasi moralitas siswa berkecanduan *games online* di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta, dan Dapat mendeskripsikan usaha siswa dalam mengatasi moralitas berkecanduan *games online* di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta.

---

<sup>1</sup> Observasi di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta Tanggal 5 Juni - 1 September 2023

<sup>2</sup> Observasi di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta Tanggal 5 Juni - 1 September 2023

<sup>3</sup> Observasi di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta Tanggal 5 Juni - 1 September 2023

<sup>4</sup> Observasi di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta Tanggal 5 Juni - 1 September 2023

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan teknik penelitian lapangan. dimana peneliti akan melakukan penelitian di tempat lokasi kejadian untuk mengumpulkan informasi berdasarkan sumber aslinya. yaitu berupa data, dan rekam jejak yang merujuk kepada upaya guru dalam mengatasi moralitas siswa berkecanduan *games mobile legends bang-bang* dan *free fire arena* di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta.

Dalam melaksanakan penelitian,peneliti menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan pendekatan fenomenologi. dimana peneliti akan melakukan sebuah wawancara, observasi, dan dokumentasi. dengan tujuan supaya penelitian tersebut memberikan hasil gambaran berupa faktor atau kejadian sosial yang sedang terjadi di masyarakat. data yang dipaparkan yaitu, upaya guru dalam mengatasi moralitas siswa berkecanduan *games mobile legends* dan *free fire arena* di SMP Muhammadiyah 5 surakarta (Husaini Usman).

Sumber data adalah data yang diperoleh langsung tanpa perantara. sumber data yang didapatkan oleh peneliti dengan melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan salah satu guru, siswa, dan kepala sekolah SMP Muhammadiyah 5 Surakarta (Suharsimi Arikunto). penelitian ini menggunakan tiga teknik pengumpulan data. yaitu wawancara (Newman), observasi ([OBSERVASI - UNIVERSITAS RAHARJA](#)), dan dokumentasi (Haris Herdiansyah).

Sedangkan teknik keabsahan data menggunakan tiga teknik trian gulasi. yaitu Sumber. dimana peneliti melakukan pemeriksaan data yang diperoleh dari sumber sebagai data, Teknik. dimana peneliti melakukan pencocokan data yang didapatkan dari sumber yang sama, tetapi dilakukan dengan cara berbeda demi kredibilitas data, dan waktu. berhubungan dengan sumber yang akan di wawancara. sangat penting dalam memperoleh kredibilitas data (Sugiono). teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data (Haris Herdiansyah), penyajian data (Hasan & Eva Rufaidah), dan kesimpulan.

### 3. HASIL PEMBAHASAN

#### 3.1 Upaya Guru dalam Mengatasi Moralitas Siswa Berkecanduan *Games Online* di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta

Berdasarkan hasil penelitian di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi mengenai upaya guru dalam mengatasi moralitas siswa berkecanduan *games online* di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta. terdapat temuan fakta bahwa, guru di sekolah SMP Muhammadiyah 5 Surakarta mempunyai peran penting dalam mengatasi siswa berkecanduan *games online*.

Tidak heran kenapa para siswa SMP Muhammadiyah 5 Surakarta sangat mempopulerkan dua *games online* tersebut. selain mempunyai animasi fitur dan *event* yang menarik, mereka bukan hanya bermain *games* di *handphone* saja. melainkan juga bermain *playstation* dan *pc computer* yang memiliki nilai popularitas tinggi. yang akhirnya membuat mereka kecanduan dan mengalami sikap perubahan seperti malas belajar, emosi yang berlebihan, cenderung menutup diri, membangkang terhadap orangtua/ guru, dan mengalami penurunan sikap moral.

Karena itu, peran guru sangat penting dalam mengatasi siswa berkecanduan *games online*. kepala sekolah dan guru membuat aturan larangan membawa *hanphone* di sekolah supaya siswa SMP Muhammadiyah 5 Surakarta bisa melaksanakan pembelajaran dengan maksimal. dikarenakan bisa mengganggu guru yang sedang memberikan pelajaran dan membuat mereka jadi malas belajar, dan mengabaikan materi dari guru yang sudah diberikan. apabila ada siswa tetap membawanya, otomatis *hanphone* tersebut akan disita, dan dikenakan sanksi berupa pemanggilan orang tua.

Hal ini bertujuan agar siswa yang melanggar, dapat memiliki efek jera dan tidak mengulangi kesalahannya. selain menerapkan peraturan larangan membawa *hanphone* di area sekolah, upaya guru dalam mengatasi moralitas siswa berkecanduan *games online* dengan mengingatkan kepada siswa untuk selalu menghindari lingkungan sosial yang buruk, melakukan kegiatan *positive*, rajin ibadah, dan bergaul dengan teman yang baik.

Selain itu, kepala sekolah & guru SMP Muhammadiyah 5 Surakarta melakukan kegiatan rapat dengan orangtua siswa dengan memberikan arahan untuk anak mereka agar membatasi penggunaan *hanphone* supaya tidak kecanduan *games online* yang dapat mengakibatkan dampak *negative* kepada siswa. semua dilakukan supaya anak didik mereka menjadi siswa teladan dan menumbuhkan sikap moralitas yang baik.

### **3.2 Usaha Siswa Mengatasi Moralitas Berkecanduan *Games Online* di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta**

Berdasarkan hasil penelitian meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi mengenai usaha siswa mengatasi moralitas berkecanduan *games online* di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta. terdapat beberapa temuan fakta bahwa, dampak bermain *games online* terhadap siswa SMP Muhammadiyah 5 Surakarta adalah dampak *negative*.

Meskipun *games online* sangat digemari karena bisa melepas stress setelah mengerjakan tugas pembelajaran. namun, hanya sedikit siswa yang bisa mengimbangi waktu bermain *gamse online* dan waktu belajar di lingkungan sekolah/ rumah. dikarenakan anak mudah terhasut oleh teman-teman bermainnya, pengaruh lingkungan sekitar, dan kurang pengawasan ketat terhadap orangtua.

Terdapat beberapa faktor yang membuat siswa SMP Muhammadiyah 5 Surakarta menjadi kecanduan bermain *games online* yaitu, pengaruh teman sebaya, lingkungan sekitar, emosi berlebihan dan kurang berbaur dengan sesama teman dan masyarakat. hal ini jelas mengapa siswa SMP Muhammadiyah 5 Surakarta mempopulerkan *games mobile legends bang-bang* dan *free fire garena*.

Dikarenakan mereka mudah terpengaruh ajakan dari teman/ lingkungan rumahnya yang suka bermain *games* tersebut. hingga membuat mereka malas belajar, dan mengabaikan pelajaran di sekolah. sehingga mengakibatkan penurunan nilai pembelajaran dan mengalami perubahan sikap moralitas mereka.

Seseorang yang sudah kecanduan *games online*, cenderung menyendiri, kurangnya pertemanan, dan tertutup dari lingkungan pendidikan dan masyarakat. karena, *games online* sudah membuat mereka nyaman. *games online* dapat meningkatkan emosi dan *andrenaline* terhadap pemainnya.

Hal ini dikarenakan sulitnya memenangkan pertandingan dikarenakan musuh terlalu kuat, mendapatkan troll di tim, ditaunting oleh lawan, sinyal jaringan yang tidak bagus, dan pengaruh dari *streaming* tentang *tournament game online*, (seperti liga MPL Indonesia dan liga FFIM, *free fire Indonesia master*)

Karena dengan menonton *streaming tournament games online* ini juga kenapa siswa SMP Muhammadiyah 5 Surakarata sangat kecanduan bermain *games online* dan suka bertindak kurang menyenangkan. hal yang membuat mereka menjadi emosi berlebihan dan suka berkata kasar dikarenakan faktor *streaming internet*. dimana di

*coment live chat* terdapat kata-kata tidak pantas dan mengandung sara. sehingga, mereka *mulai* terpengaruh dan mempraktekannya di kehidupan nyata. maka tak heran siswa SMP Muhammadiyah 5 Surakarta mengalami perubahan sikap moralitas nya dikarenakan kecanduan *games online*

#### **4. PENUTUP**

Dalam BAB penutup, peneliti menyimpulkan bahwa guru di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta berupaya dalam mengatasi moralitas siswa berkecanduan *games online* antara lain: mengadakan kegiatan tadarus, melaksanakan sholat dhu'ha, kultum, kegiatan kemuhammadiyah, ekstrakulikuer, dan melakukan kegiatan rapat rutin dengan orangtua dalam rangka mengatasi siswa dalam penggunaan *handphone* berlebihan. Supaya memiliki waktu seimbang antara pembelajaran dan penggunaan *handphone*. Sedangkan untuk siswa mengatasi moralitas berkecanduan *games online*, antara lain: mengikuti kegiatan ekstrakurikuler, melakukan *trend positive*, bergaul dengan teman yang baik, mengalihkan dengan membaca komik, menjauhi lingkungan yang buruk, dan melaksanakan ibadah secara rutin.

#### **PERSANTUNAN**

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat, serta nikmat dan karunia-nya sehingga penulis telah menyelesaikan skripsi ini. penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

- a. Allah SWT, atas nikmat dan karunia-NYA sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi tersebut dengan lancar.
- b. Keluarga tercinta, bapak Taufan Eka Hidayat dan ibu Triana yang selalu memberikan do'a, semangat, didikannya yang keras, serta kesabarannya yang luar biasa dalam menghadapi anaknya yang suka menunda-nunda pekerjaan.
- c. Adik saya, Tiara Rizkiana Hidayat yang selalu memberika do'a, serta selalu mengingatkan kepada kakaknya untuk cepat menyelesaikan skripsi ini.
- d. Teman-teman PAI UMS Angkatan 2018.
- e. Almamater Universitas Muhammadiyah Surakarta yang selalu penulis banggakan.

## DAFTAR PUSTAKA

Dikutip dari website [OBSERVASI - UNIVERSITAS RAHARJA](#) Tanggal 10 Agustus 2022 Pukul 14.00 WIB

Husaini Usman, *Metodologi Penelitian Nasional*, (Jakarta: P.T Bumi Aksara), 2006

Haris Herdiansyah: *Metodologi penelitian kualitatif* (Jakarta: Salemba humanika: 2010

Hasan & Eva Rufaidah, *Model Penelitian Agama & Dinamika Sosial*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002),

Newman: *Metodologi penelitian Pendekatan kualitatif & kuantitatif*, (Jakarta: 493, Thn 2013)

Suharsimi Arikunto: *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktik*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2016)

Sugiono, *penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D* (Bandung, alfabeta 2014) Hal. 274