

RELEVANSI TAHAPAN PERKEMBANGAN ANAK MENURUT IMAM AL-GHAZALI TERHADAP KEBIASAAN BERMAIN GAME MOBILE LEGENDS PADA TERHADAP REMAJA

M. Fathurrohman¹, Fathur Rohman²

^{1,2}Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, Jawa Tengah, Indonesia

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola perilaku remaja, terutama melalui maraknya game *online* seperti *Mobile Legends*, yang kini menjadi bagian integral dari rutinitas harian sekaligus arena sosial virtual. Fenomena ini menimbulkan pertanyaan serius tentang relevansi dampaknya terhadap perkembangan moral dan karakter remaja. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis relevansi tahapan perkembangan anak—masa awal, fase *tamyiz*, dan *baligh*—menurut Imam Al-Ghazali dalam kitab *Ihya Ulumuddin* terhadap kebiasaan bermain *Mobile Legends* di kalangan remaja. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan analisis isi (*directed content analysis*) terhadap konsep *riyadhhah an-nafs* Al-Ghazali, yang diintegrasikan dengan literatur kontemporer tentang perilaku digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kerangka perkembangan moral tiga tahap Al-Ghazali tetap sangat relevan dalam menumbuhkan kendali diri (*mujahadah*) dan etika digital pada remaja. Nilai-nilai inti seperti pembiasaan positif, pengawasan proporsional, dan nasihat bijak sangat esensial untuk meredam dampak negatif seperti adiksi dan agresivitas, serta meningkatkan sifat positif seperti kerja sama dan tanggung jawab. Studi ini menyimpulkan bahwa pengintegrasian prinsip pendidikan moral Al-Ghazali memberikan landasan dan solusi pedagogis adaptif untuk menavigasi kompleksitas tantangan etika yang dihadapi remaja di era permainan digital.

Kata Kunci: Al-Ghazali, perkembangan anak, pendidikan karakter, remaja, *Mobile Legends*.

ABSTRACT

The rapid advancement of digital technology has significantly transformed adolescent behavior, particularly through the widespread habit of playing online games such as *Mobile Legends*, which has become an integral part of their daily routine and virtual social arena. This phenomenon raises critical questions about the relevance of its impact on the moral and character development of teenagers. This study aims to analyze the relevance of Imam Al-Ghazali's three stages of child development—early childhood, *tamyiz* phase, and *baligh*—as presented in *Ihya Ulumuddin*, to adolescents' *Mobile Legends* gaming habits. Employing a qualitative approach with directed content analysis, this research examines Al-Ghazali's classical concept of *riyadhhah an-nafs* and integrates contemporary literature on digital behavior. The findings reveal that Al-Ghazali's three-stage moral development framework remains highly relevant in cultivating self-control (*mujahadah*) and digital ethics among adolescents. Core values such as positive habituation, proportional supervision, and wise counsel are essential in mitigating negative effects like addiction and aggression, while simultaneously enhancing positive traits such as teamwork and responsibility. The study concludes that the application of Al-Ghazali's moral education principles offers an adaptive pedagogical strategy and integrative solution for navigating the ethical complexities faced by adolescents in the digital gaming era.

Keywords: Al-Ghazali, child development, character education, adolescents, *Mobile Legends*.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah mengubah lanskap interaksi remaja, terutama melalui maraknya game online seperti *Mobile Legends* yang saat ini menjadi bagian dari rutinitas harian sekaligus arena sosial virtual bagi banyak anak dan remaja.



fathurrohmanm@gmail.com



JL Taman Siswa, No. 9, Tahunan
Jepara Jawa Tengah 59461

Di balik hiruk-pikuk grafis, kompetisi rank, dan dinamika tim yang membuat mereka betah berjam-jam di depan layar, dunia game menghadirkan paradoks yang tak bisa diabaikan: ia mampu melatih kerja sama dan strategi, namun juga menyimpan potensi risiko berupa adiksi, agresivitas, hingga penurunan sensitivitas sosial. Fenomena ini kian mengemuka ketika kebiasaan bermain game mulai memengaruhi sikap, kontrol diri, manajemen waktu, serta kecenderungan emosional remaja. Pada titik inilah pertanyaan kritis tentang perkembangan moral remaja menjadi relevan, terutama ketika perilaku digital mereka semakin memancarkan jejak-jejak yang berkelindan dengan pembentukan karakter¹. Dalam konteks ini, muncul pertanyaan penting mengenai dampak kebiasaan bermain game terhadap perkembangan karakter dan moral remaja. Mengingat peran strategis pendidikan dalam membentuk karakter individu, penting untuk mengeksplorasi bagaimana nilai-nilai yang diajarkan dalam tradisi keislaman, khususnya dalam konteks pendidikan akhlak, dapat diterapkan untuk membimbing remaja dalam menghadapi tantangan yang ditimbulkan oleh kecenderungan bermain game.

Imam Al-Ghazali, seorang pemikir Muslim abad ke-11 yang dikenal melalui karya monumentalnya *Ihya' Ulumuddin*, memberikan kontribusi penting dalam pemikiran tentang perkembangan moral dan akhlak, dengan mengkaji perkembangan akhlak manusia dalam perspektif Islam. Psikologi perkembangan akhlak menurut Al-Ghazali dalam kitab *Ihya' Ulumuddin* berusaha memberikan kontribusi terhadap psikologi barat tentang konsep lain dari perkembangan moralitas. Konsep pendidikan akhlak anak menurut Imam Al Ghazali meliputi akhlak terhadap Allah, orang tua, diri sendiri, dan orang lain. Kohlberg juga menyatakan adanya tahapan-tahapan yang berlangsung sama pada setiap kebudayaan dalam perkembangan moral.² Dalam karyanya, Al-Ghazali menguraikan tahapan perkembangan akhlak anak, yang terbagi menjadi tiga fase: periode awal (lahir hingga 7 tahun), fase tamyiz (7 hingga 15 tahun). Fase tamyiz menandai dimulainya kepekaan anak, dengan usia lima tahun menjadi batas awalnya. Pada usia tujuh tahun, anak harus mulai diperintahkan untuk shalat, dan pada usia sepuluh tahun, harus dipukul jika meninggalkan shalat sebagai bentuk pendidikan dan melatih.

¹ Muhammad Alifurrahman, "Strategi Komunikasi Interpersonal Orangtua Pada Perilaku Anak Pecandu Game Online Mobile Legend Di Lingkungan 14 Kelurahan Kota Matsum Iv Kecamatan Medan Area" (September 2024).

² Fadlullah, Mohamad Imron, and Suklani, "Perkembangan Moral Menurut Al Ghazali Dalam Kitab *Ihya Ulumuddin*," *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora* 2, no. 1 (2023): 23-32.

Setiap fase perkembangan memiliki ciri khas, seperti fokus pada mengenal lingkungan dan belajar berbicara hingga usia dua tahun, serta menjadi manusia sosial pada usia tiga sampai enam tahun. Kartini Kartono juga menjelaskan bahwa anak mengalami ekspolasi emosi pada usia 3-4 tahun dan saat memasuki pubertas pada usia 12-15 tahun.³ Tugas perkembangan pada setiap fase harus diperhitungkan oleh orang tua dan guru untuk mendukung keberhasilan perkembangan anak. Setiap tahapan ini memiliki karakteristik dan tugas perkembangan yang spesifik, di mana pendidikan akhlak berperan krusial dalam membentuk karakter individu. Dalam konteks modern, relevansi pemikiran Al-Ghazali menjadi semakin penting, terutama ketika kita mempertimbangkan dampak perilaku remaja yang terpengaruh oleh media digital dan permainan online.⁴

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan relevansi pemikiran Al-Ghazali terhadap pendidikan moral, seperti kajian Fadlullah dkk.⁵ tentang faktor-faktor perkembangan akhlak anak, studi Adnan⁶ mengenai pola asuh islami, serta hasil temuan Ainissyifa yang menegaskan bahwa pendidikan karakter merupakan inti dari pendidikan Islam.⁷ Pada saat yang sama, penelitian mengenai dampak *Mobile Legends* terhadap perilaku remaja misalnya karya Prehatin⁸, Esti Nurul Qhomariah dkk.⁹, dan Romadany & Dananier lebih banyak menyoroti aspek sosial, agresivitas, dan penurunan minat belajar, tanpa mengintegrasikannya dengan kerangka perkembangan moral Islam.¹⁰ Artinya, terdapat jarak konseptual antara kajian tentang dampak game dan teori perkembangan moral Al-Ghazali yang hingga kini belum banyak dijembatani.

Celah penelitian tersebut memperlihatkan bahwa belum terdapat studi yang secara khusus mengkaji relevansi tahapan perkembangan moral menurut Al-Ghazali terhadap kebiasaan bermain *Mobile Legends* pada remaja. Penelitian terdahulu masih

³ Muhammad Al-Ghazali, *Ihya Ulumuddin* (Indonesia: Al-Haromain, n.d.).

⁴ Fadlullah, Mohamad Imron, and Suklani, "Perkembangan Moral Menurut Al Ghazali Dalam Kitab Ihya Ulumuddin."

⁵ Fadlullah, Mohamad Imron, and Suklani, "Perkembangan Moral Menurut Al Ghazali Dalam Kitab Ihya Ulumuddin."

⁶ Mohammad Adnan, "Pola Asuh Orang Tua Dalam Pembentukan Akhlak Anak Dalam Pendidikan Islam," *CENDEKIA: Jurnal Studi Keislaman* 4, no. 1 (2018): 66–81.

⁷ Hilda Ainissyifa, "Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Pendidikan Islam," *Jurnal Pendidikan UNIGA* 8, no. 1 (February 2017): 1–26.

⁸ MURNIWATI PREHATIN, "IMPLEMENTASI AKHLAK TASAWUF TERHADAP TRASH-TALK PENGGUNA GAME ONLINE: PERSPEKTIF IMAM AL-GHAZALI PADA SISWA MAN 1 BANDAR LAMPUNG" (UIN Raden Intan Lampung, 2024).

⁹ RIYADHI RIFKI, "KONSTRUKSI IDENTITAS BUDAYA GENERASI MUSLIM MILENIAL DALAM GAME MOBILE LEGENDS PERSPEKTIF HEGEMONI BUDAYA" (UIN Raden Intan Lampung, 2025).

¹⁰ Rahmad Romadany and Nabella Dananier, "Interaksi Game Online Dan Minat Belajar: Study Kasus Pada Siswa Kelas VA SDN 04 Marga Jaya: Pendidikan," *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran* 4, no. 2 (2024): 1190–1203.

terpisah dalam dua arus besar: penelitian tentang game yang cenderung deskriptif-empiris, dan penelitian tentang akhlak Al-Ghazali yang cenderung normatif-filosofis. Padahal, derasnya arus digitalisasi menuntut adanya integrasi antara keduanya agar pemahaman tentang karakter remaja tidak berhenti pada gambaran eksternal perilaku game, tetapi menyentuh proses perkembangan moral yang lebih dalam. Dengan demikian, penelitian ini menempati posisi strategis untuk menguraikan bagaimana konsep tiga tahap perkembangan moral Al-Ghazali dapat memberi perspektif baru dalam membaca perilaku digital remaja dan mengarahkan pembiasaan mereka pada nilai-nilai etis yang selaras dengan tujuan pendidikan Islam.

Berangkat dari kebutuhan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis relevansi tahapan perkembangan anak menurut Imam Al-Ghazali terhadap kebiasaan bermain *Mobile Legends* pada remaja, sekaligus menelaah bagaimana prinsip pembiasaan, pengawasan, dan nasihat dapat diadaptasi dalam konteks aktivitas digital. Fokus kajian diarahkan pada hubungan antara perkembangan moral (sebagai variabel konseptual) dan perilaku bermain *Mobile Legends* (sebagai fenomena empiris), serta sejauh mana teori Al-Ghazali mampu menjelaskan dinamika kontrol diri dan sikap remaja ketika berinteraksi dalam ruang virtual. Dari fokus tersebut, penelitian ini dirumuskan melalui pertanyaan: *Bagaimana relevansi tahapan perkembangan moral menurut Imam Al-Ghazali terhadap kebiasaan bermain game Mobile Legends pada remaja di era digital?*

Dengan latar belakang tersebut, artikel ini akan membahas lebih dalam tentang bagaimana pemikiran Al-Ghazali dapat menjadi landasan dalam membentuk pola asuh dan pendidikan karakter yang adaptif terhadap tantangan yang dihadapi remaja saat ini. Kami akan menganalisis hubungan antara tahapan perkembangan anak menurut Al-Ghazali dan kebiasaan bermain *Mobile Legends*, serta menawarkan strategi yang dapat diterapkan untuk mengoptimalkan perkembangan moral remaja dalam konteks modern yang serba cepat ini.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan *directed content analysis*, sebab kerangka awal mengenai tahapan perkembangan moral Al-Ghazali telah tersedia sebagai landasan yang menuntun proses kategorisasi dan interpretasi. Unit analisis yang digunakan mencakup konsep dan paragraf dalam *Ihya' Ulumuddin*, khususnya bagian *riyadhab an-nafs*, serta literatur kontemporer yang membahas

perilaku digital remaja. Pemilihan literatur dilakukan melalui kriteria inklusi berupa rentang tahun 2017-2024, relevansi langsung terhadap tema perkembangan moral, pendidikan karakter Islam, dan dampak game online, serta prioritas pada artikel jurnal terindeks dan karya akademik yang kredibel¹¹.

Analisis isi dilakukan melalui tahapan reduksi data untuk mengekstraksi konsep inti, dilanjutkan dengan *open coding* untuk menghasilkan kode-kode awal, *axial coding* untuk menautkan hubungan antarkategori, dan pemetaan tema untuk membangun sintesis antara pemikiran Al-Ghazali dan fenomena kebiasaan bermain *Mobile Legends* pada remaja¹².

Interpretasi data dilakukan secara kontekstual dengan memadukan pembacaan teks klasik, pemahaman historis-konseptual, dan hasil penelitian empiris. Validitas penelitian dijamin melalui triangulasi sumber antara teks klasik dan literatur kontemporer, *peer debriefing* untuk menelaah konsistensi coding, serta dokumentasi proses analisis sebagai *audit trail* sehingga keseluruhan temuan dapat dipertanggungjawabkan secara metodologis¹³.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Tahapan Perkembangan Anak menurut Al-Ghazali

Analisis terhadap teks *Ihya' Ulumuddin*, khususnya bagian *riyadhah an-nafs*, menunjukkan bahwa Al-Ghazali memandang perkembangan moral anak sebagai proses bertingkat yang dibentuk oleh pembiasaan, pengawasan, dan penanaman nilai secara bertahap. Dalam kutipan penting beliau menyatakan,

وَالصَّبِيُّ أَمَانَةٌ عِنْدَ وَالِدِيهِ وَقَبْلَهُ الطَّاهِرُ جَوْهَرَةٌ نَّوِيسَةٌ سَادَجَةٌ حَالِيَّةٌ عَنْ كُلِّ نَفْسٍ وَصُورَةٍ وَهُوَ قَابِلٌ لِكُلِّ مَا تُقْشَ وَمَائِلٌ إِلَى كُلِّ مَا يُعْمَلُ بِهِ إِلَيْهِ فَإِنْ عُوْدَ الْخَيْرَ وَعَلَمَهُ تَشَأَّ عَلَيْهِ وَسَعَدَ فِي الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ

Hati anak merupakan ruang kosong yang akan menyerap kebiasaan-kebiasaan moral yang ditanamkan sejak dini. Kutipan ini menjadi unit analisis utama dalam tema *pembiasaan moral sebagai fondasi karakter*, yang kemudian dikodekan bersama literatur kontemporer tentang perkembangan moral dan perilaku digital remaja. Hasil *coding* menunjukkan bahwa apa yang dilukiskan Al-Ghazali sebagai “pembiasaan” memiliki padanan dalam kajian psikologi modern berupa *behavioral*

¹¹ Mohammad Aristo Sadewa, “Meninjau Kurikulum Prototipe Melalui Pendekatan Integrasi-Interkoneksi Prof M Amin Abdullah,” *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 4, no. 1 (2022): 266-280.

¹² Muhammad Syahran, “Membangun Kepercayaan Data Dalam Penelitian Kualitatif,” *Primary Education Journal (Pej)* 4, no. 2 (2020): 19-23.

¹³ Yasri Rifa'i, “Analisis Metodologi Penelitian Kulitatif Dalam Pengumpulan Data Di Penelitian Ilmiah Pada Penyusunan Mini Riset,” *Cendekia Inovatif Dan Berbudaya* 1, no. 1 (2023): 31-37.

*internalization*¹⁴ dan dalam studi literasi digital sebagai proses pembentukan pola respons terhadap rangsangan lingkungan digital.¹⁵ Dengan demikian, pembacaan terhadap teks klasik tidak berhenti sebagai deskripsi moral normatif, tetapi diposisikan sebagai kerangka awal untuk memahami dinamika perilaku remaja di era game online¹⁶.

Analisis tematik kemudian mengungkap bahwa tiga lapis perkembangan moral Al-Ghazali fase awal masa anak, fase tamyiz, dan fase baligh menghasilkan struktur tematik yang berpola pada tiga kategori: *kematangan kendali diri*, *kemampuan memilah nilai*, dan *konsistensi moral*. Ketiganya diperoleh melalui *directed coding* dari konsep dasar Al-Ghazali, kemudian dihubungkan dengan temuan literatur empiris tentang kebiasaan bermain *Mobile Legends*. Misalnya, pada fase tamyiz, Al-Ghazali menekankan pentingnya penanaman kemampuan membedakan baik dan buruk melalui arahan intensif dan pengawasan emosional. Tema ini bertemu dengan temuan Iqbal¹⁷ dan Romadany & Dananier yang menunjukkan bahwa remaja pemain *Mobile Legends* pada rentang usia 10-15 tahun cenderung mengalami kesulitan mengatur durasi bermain dan mudah terdorong mengikuti perilaku impulsif tim, yang dalam perspektif Al-Ghazali dapat dibaca sebagai lemahnya proses tamyiz dalam konteks digital.¹⁸ Dengan demikian, fenomena *Mobile Legends* tidak diperlakukan sebagai isu terpisah, tetapi sebagai arena yang memperlihatkan bagaimana tahapan perkembangan moral bekerja atau terhambat¹⁹.

Proses analisis juga menemukan adanya keselarasan antara prinsip *riyadhab an-nafs* yakni latihan pengendalian diri secara berulang dengan pola perilaku kompetitif dalam game online. Dalam kutipan lain Al-Ghazali menyebut, “النفس كالفرس ‘إِنْ لَمْ تُرْؤُضْ شَرِدَتْ” yang secara metaforis menggambarkan jiwa yang tidak dilatih akan mudah liar. Tema ini dikaitkan melalui *axial coding* dengan literatur mutakhir yang

¹⁴ Robert D Laird, “Analytical Challenges of Testing Hypotheses of Agreement and Discrepancy: Comment on Campione-Barr, Lindell, and Giron (2020).” (2020).

¹⁵ Yong-Ki Lee et al., “Semi-Automatic Calculation of Joint Trace Length from Digital Images Based on Deep Learning and Data Structuring Techniques,” *International Journal of Rock Mechanics and Mining Sciences* 149 (2022): 104981.

¹⁶ Al-Ghazali, *Ihya Ulumuddin*.

¹⁷ Iqbal Nafi’ul Firdaus, “Dampak Game Mobile Legend Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember Angkatan Tahun 2020,” *MEDIAKOM: Jurnal Ilmu ...* 07, no. 01 (2023): 17–33.

¹⁸ Romadany and Dananier, “Interaksi Game Online Dan Minat Belajar: Study Kasus Pada Siswa Kelas VA SDN 04 Marga Jaya: Pendidikan.”

¹⁹ Fadlullah, Mohamad Imron, and Suklani, “Perkembangan Moral Menurut Al Ghazali Dalam Kitab *Ihya Ulumuddin*.”

menunjukkan bahwa permainan kompetitif seperti *Mobile Legends* sering memicu ledakan emosi, agresivitas verbal, dan *toxic behavior*, sehingga memperlihatkan kondisi “jiwa yang tidak terlatih” menurut kacamata moral Al-Ghazali.²⁰ Pada titik ini terlihat adanya ruang sintesis baru yang menjadi novelty penelitian, yaitu model konseptual “*digital moral strain*”: sebuah kondisi ketika tantangan lingkungan digital mempertemukan kebutuhan pembiasaan moral (Al-Ghazali) dengan tekanan ritme permainan cepat, sistem ranking, dan kompetisi yang intens dalam *Mobile Legends*. Model ini memperlihatkan bahwa perkembangan moral klasik dapat digunakan untuk membaca dinamika perilaku digital secara lebih komprehensif²¹.

Al-Ghazali mengilustrasikan bahwa setiap tahapan dalam perkembangan akhlak ini saling berkaitan dan membangun satu sama lain. Pengajaran yang dilakukan pada tahap awal akan membentuk fondasi yang kuat bagi perilaku di tahap selanjutnya. Dengan demikian, penting bagi orang tua dan pendidik untuk memahami tahapan-tahapan ini agar dapat memberikan bimbingan yang sesuai dengan perkembangan psikologis dan moral anak. Melalui pemahaman yang mendalam tentang tahapan perkembangan akhlak menurut Al-Ghazali, kita dapat lebih efektif dalam membimbing remaja di era digital saat ini, terutama dalam konteks kebiasaan bermain game yang mungkin berpengaruh terhadap pembentukan karakter mereka²².

Dalam menghadapi tantangan modern seperti pengaruh negatif dari game online, pemahaman ini menjadi semakin relevan, di mana orang tua dan pendidik perlu menyesuaikan pendekatan mereka untuk memastikan bahwa nilai-nilai Islam tetap dapat ditanamkan dan diinternalisasi oleh remaja. Oleh karena itu, memadukan tahapan perkembangan moral Al-Ghazali dengan konteks permainan digital dapat memberikan panduan yang berguna bagi orang tua dalam membimbing anak-anak mereka agar tidak hanya terampil dalam teknologi, tetapi juga memiliki karakter yang kuat dan moral yang tinggi.

2. Kebiasaan Bermain *Mobile Legends* dalam Perspektif Perkembangan

Analisis literatur kontemporer yang dipadukan dengan temuan tematik dari *directed content analysis* menunjukkan bahwa kebiasaan bermain *Mobile Legends*

²⁰ Dinda Prifaty Nareswara and Muhammad Isnaini, “Fantasi Dan Transformasi Makna Bermain Game Online Mobile Legends: Bang Bang,” *JURNAL SIMBOLIKA Research and Learning in Communication Study* 9, no. 2 (2023): 130–141.

²¹ Ainissyifa, “Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Pendidikan Islam.”

²² Khasan Ubaidillah, “Interaksi Psikologis Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Menurut Al-Ghazali,” *Al hikmah: Indonesian journal of early childhood islamic education* 2, no. 1 (2018): 75-90.

merupakan salah satu ruang digital yang secara intens menstimulasi aspek sosial, emosional, dan moral remaja. Fenomena ini tidak hanya dipahami sebagai aktivitas hiburan, tetapi sebagai arena interaksi yang membentuk pola perilaku dan respons moral melalui dinamika kompetitif, ritme permainan cepat, dan tekanan untuk mencapai pencapaian digital tertentu. Tema *interaksi sosial digital* yang muncul dari proses coding memperlihatkan bahwa permainan ini menyediakan pengalaman kolaboratif yang mendorong remaja untuk berlatih koordinasi, komunikasi, dan kesadaran sosial karena setiap pertandingan menuntut kerja sama strategis. Temuan ini selaras dengan penelitian Khudori,²³ yang mengidentifikasi adanya peningkatan keterampilan sosial pada pemain game tim, namun pada analisis lanjutan ditemukan bahwa interaksi tersebut bersifat fluktuatif karena sangat dipengaruhi oleh emosi sesaat, tekanan kompetitif, dan identitas tim digital yang belum stabil pada fase perkembangan remaja. Dengan demikian, *Mobile Legends* menyediakan pengalaman sosial yang potensial, tetapi masih rapuh dari perspektif perkembangan moral²⁴.

Tema kedua yang terlihat kuat dalam proses *axial coding* adalah *moral strain digital*, yaitu kondisi ketika tuntutan permainan kompetitif menekan kemampuan regulasi diri remaja. Pola ini tampak konsisten ketika dibandingkan dengan hasil penelitian Iqbal²⁵ dan Riyadh Rifki yang mencatat meningkatnya agresivitas verbal, perilaku *toxic*, dan kecenderungan impulsif pada pemain usia 12-16 tahun.²⁶ Intensitas emosi dalam game cepat seperti *Mobile Legends* menyebabkan remaja mudah mengalami frustrasi, marah, atau hilang kendali, terutama pada saat rank turun atau tim gagal bekerja sama. Hal ini terlihat dalam pola tematik berupa “*impulsive reactivity*” yang muncul ketika peneliti mengaitkan kategori emosi kompetitif dari literatur psikologi perkembangan dengan konsep *riyadhab an-nafs* Al-Ghazali, terutama metafora beliau bahwa النفس كالفرس إن لم ترْضِ “شَرَدَتْ” jiwa seperti kuda liar ketika tidak dilatih. Dengan memadukan data klasik dan empiris, analisis menunjukkan bahwa ruang digital game menciptakan semacam

²³ Akhmad Khudori, “DAMPAK GEME ONLINE TERHADAP PERUBAHAN PERILAKU SOSIAL KEAGAMAAN,” *Indonesian Society and Religion Research* 2, no. 1 (2025).

²⁴ Endira Meiliana Radianto Putri et al., “Pengaruh Game Online Mobile Legends Pada Kalangan Remaja Terhadap Nilai-Nilai Kewarganegaraan,” *JSSTEK - Jurnal Studi Sains dan Teknik* 2, no. 2 (September 2024): 141-152.

²⁵ Firdaus, “Dampak Game Mobile Legend Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Program Study Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember Angkatan Tahun 2020.”

²⁶ RIFKI, “KONSTRUKSI IDENTITAS BUDAYA GENERASI MUSLIM MILENIAL DALAM GAME MOBILE LEGENDS PERSPEKTIF HEGEMONI BUDAYA.”

medan ujian moral di mana latihan pengendalian diri yang digambarkan Al-Ghazali sangat diperlukan tetapi justru sering terhambat oleh sifat permainan yang menuntut respons cepat dan intens²⁷.

Tema lain yang muncul dari *thematic mapping* adalah *pergeseran prioritas perkembangan*, terutama pada remaja yang memainkan game secara berlebihan. Beberapa penelitian, seperti Romadany & Dananier,²⁸ mencatat bahwa remaja yang menghabiskan waktu bermain dalam durasi panjang cenderung mengalami penurunan minat belajar, kurangnya interaksi keluarga, dan meningkatnya pengabaian tanggung jawab. Dalam kerangka pemikiran Al-Ghazali, kondisi ini mencerminkan gangguan pada tahap penyempurnaan karakter, karena individu yang kehilangan keseimbangan peran tidak dapat membangun kebiasaan moral yang stabil. Analisis ini menghasilkan hubungan tematik bahwa kecanduan game memantik proses pembiasaan negatif yang bertentangan dengan nilai *tahdzib annafs*, sehingga permainan tidak lagi menjadi ruang pembelajaran sosial, tetapi menjadi sumber disorientasi moral. Dengan demikian, perilaku bermain *Mobile Legends* dapat dibaca sebagai indikator ketidaketeraturan proses perkembangan moral apabila tidak diiringi pengawasan dan pembiasaan nilai²⁹.

Pada tahap sintesis, penelitian ini menunjukkan bahwa kebiasaan bermain *Mobile Legends* dapat dilihat sebagai fenomena perkembangan yang ambivalen: game ini menyediakan peluang untuk melatih kemampuan sosial, regulasi emosi, dan strategi kolaboratif, tetapi pada saat yang sama membuka ruang risiko berupa agresivitas, impulsivitas, serta penurunan komitmen terhadap tanggung jawab moral dan akademik. Dalam bingkai pemikiran Al-Ghazali, fenomena ini menegaskan perlunya pelatihan jiwa yang konsisten, pengawasan yang proporsional, dan pembiasaan nilai agar remaja dapat mengelola intensitas permainan tanpa kehilangan arah perkembangan moralnya. Dengan cara ini, integrasi antara literatur empiris dan teori klasik menghasilkan pemahaman baru bahwa *Mobile Legends* bukan sekadar aktivitas digital, tetapi sebuah konteks perkembangan yang menguji

²⁷ Firdaus, “Dampak Game Mobile Legend Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Program Study Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember Angkatan Tahun 2020.”

²⁸ Romadany and Dananier, “Interaksi Game Online Dan Minat Belajar: Study Kasus Pada Siswa Kelas VA SDN 04 Marga Jaya: Pendidikan.”

²⁹ Marhani, *Relevansi Pemikiran Akhlak Al Ghazali Dalam Kehidupan Sosial Masyarakat* (Kota Parepare, Sulawesi Selatan: IAIN Parepare Nusantara Press, 2020).

kematangan akhlak remaja dan menuntut pendekatan pendidikan karakter yang adaptif, berlapis, dan relevan dengan kompleksitas ruang digital masa kini³⁰.

Selanjutnya, perspektif pendidikan karakter yang diajukan oleh Al-Ghazali menawarkan solusi dalam mengatasi dampak negatif kebiasaan bermain Mobile Legends. Pendidikan karakter yang berbasis nilai-nilai Islam mengajarkan pentingnya pengendalian hawa nafsu, kesabaran, dan disiplin. Dengan memberikan pemahaman yang mendalam tentang konsekuensi dari tindakan mereka, remaja dapat diajarkan untuk mengambil keputusan yang lebih baik, baik dalam permainan maupun dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, orang tua dan pendidik dapat menerapkan aturan yang jelas terkait waktu bermain game, serta memberikan nasihat yang membangun tentang pentingnya mengatur waktu antara bermain game dan melaksanakan kewajiban, seperti belajar dan beribadah³¹.

Secara keseluruhan, kebiasaan bermain Mobile Legends dalam perspektif perkembangan mengungkapkan dualisme yang signifikan. Di satu sisi, permainan ini dapat menjadi sarana untuk mengembangkan keterampilan sosial dan kerja sama. Di sisi lain, potensi risiko seperti adiksi dan perilaku negatif memerlukan perhatian yang serius. Oleh karena itu, pengawasan yang baik, pendidikan karakter yang kuat, dan pembelajaran yang bersifat konstruktif sangat diperlukan untuk memastikan bahwa kebiasaan bermain game tidak mengganggu perkembangan moral dan karakter remaja, melainkan berkontribusi positif terhadap pembentukan akhlak yang terpuji.

3. Relevansi Konsep Al-Ghazali terhadap Kebiasaan Bermain Game

konsep perkembangan moral Al-Ghazali memperlihatkan bahwa pemikiran beliau memberikan kerangka kuat untuk memahami dinamika perilaku remaja dalam permainan digital seperti *Mobile Legends*. Ketika hasil coding diarahkan pada interaksi antara prinsip *pembiasaan*, *pengawasan*, dan *mujahadah* yang digariskan Al-Ghazali, terlihat bahwa ketiganya menemukan konteks baru dalam ruang digital yang sarat kompetisi, ritme cepat, dan tekanan emosional. Al-Ghazali memandang jiwa anak dan remaja sebagai entitas yang dibentuk oleh latihan moral yang berulang, sebagaimana tergambar dalam ungkapan beliau, “فَإِنْ عُرِدَ الْخَيْرُ وَعُلِّمَهُ نَشَأَ عَلَيْهِ”³² dalam ungkapan beliau, “فَإِنْ عُرِدَ الْخَيْرُ وَعُلِّمَهُ نَشَأَ عَلَيْهِ”³² jiwa akan tumbuh sesuai pembiasaan yang ditanamkan. Ketika kutipan ini

³⁰ Adnan, “Pola Asuh Orang Tua Dalam Pembentukan Akhlak Anak Dalam Pendidikan Islam.”

³¹ Ryan Hidayat Rafiola et al., “Modifikasi Perilaku Psikosintesis vs Spiritual Perspective : Sebuah Analisis Sintesis Komparatif Pendekatan Konseling,” *Indonesian Journal of Counseling and Development* 5, no. 2 (2023): 108-119.

dipadukan dengan data kontemporer tentang pola bermain *Mobile Legends*, muncul tema sintesis bahwa game dapat berfungsi sebagai medium pembiasaan moral positif seperti kerjasama, konsistensi, dan komunikasi namun juga dapat membentuk pola reaktif yang impulsif bila tidak diatur. Dengan demikian, relevansinya bukan terletak pada pelarangan atau penerimaan game semata, tetapi pada bagaimana nilai-nilai moral Al-Ghazali dapat mengarahkan proses internalisasi perilaku digital remaja.

Dalam pemetaan tematik, konsep *tamyiz* kemampuan membedakan baik dan buruk—tampil sebagai salah satu titik temu paling penting. Pada fase perkembangan ini, remaja mulai memaknai tindakan mereka, termasuk tindakan digital, sebagai bagian dari karakter yang sedang dibangun. *Mobile Legends* menjadi ruang di mana keterampilan memilah nilai diuji secara nyata: keputusan untuk menghormati lawan, tidak melakukan *toxic chat*, menjaga sportivitas, dan mengelola waktu bermain merupakan bentuk pilihan moral yang harus dibuat di tengah dorongan kompetisi. Ketika dikaitkan melalui *axial coding* dengan literatur mengenai *digital self-regulation* dan agresivitas dalam game, terlihat bahwa kemampuan *tamyiz* yang lemah sering muncul dalam bentuk perilaku impulsif, kemarahan berlebihan, hingga pengabaian tanggung jawab akademik dan sosial. Al-Ghazali menekankan pentingnya latihan pengendalian diri sebelum jiwa “menjadi liar” seperti kuda tidak terlatih; metafora ini menjadi relevan saat dianalisis bersama bukti perilaku remaja di lingkungan digital, yang sering kali memperlihatkan ketegangan antara dorongan emosional dan kewajiban moral³².

Pembacaan kritis terhadap teks Al-Ghazali juga menghasilkan tema *mujahadah* sebagai kerangka interpretatif yang menjelaskan tantangan remaja dalam mengelola intensitas permainan. Ritme cepat, sistem ranking, serta kompetisi antartim memicu tekanan emosional yang dapat memengaruhi kestabilan moral, sehingga latihan pengendalian diri yang dianjurkan Al-Ghazali menemukan bentuk praktisnya dalam kebiasaan digital. Mujahadah yang semula berorientasi pada perjuangan melawan hawa nafsu dalam kehidupan sehari-hari kini memperoleh bentuk baru ketika diaplikasikan pada kemampuan remaja menahan dorongan untuk terus bermain, mengatur emosi saat kalah, atau membatasi reaksi terhadap provokasi lawan. Analisis ini memperlihatkan relevansi modern dari

³² Nanda Lestari Syafitri, Indira Fatra Deni, and Fakhru Rozi, “Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Anak Penggemar Game Online Di Desa Tanjung Gusta Sunggal Kabupaten Deli Serdang,” *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Sosial Politik* Vol. 01, no. 02 (2023): 139-143.

gagasan klasik Al-Ghazali, di mana mujahadah tidak diposisikan sebagai konsep normatif semata, tetapi sebagai perangkat kritis untuk memahami bagaimana remaja dapat mengelola tekanan digital secara moral dan spiritual³³.

Proses sintesis konseptual kemudian menunjukkan bahwa permainan digital, bila dikelola dengan pendekatan karakter yang selaras dengan konsep Al-Ghazali, dapat berfungsi sebagai *ruang latihan moral* (moral playground) tempat remaja mempraktikkan nilai seperti kejujuran, kesabaran, kerja sama, dan tanggung jawab. Tema *moral alignment* yang muncul dalam *thematic mapping* menegaskan bahwa nilai-nilai ini dapat berkembang apabila orang tua dan pendidik memainkan peran strategis dalam memberikan pengawasan yang proporsional dan nasihat yang berkelanjutan. Dalam konteks ini, nasihat tidak dipahami sebagai peringatan moral semata, tetapi sebagai jembatan interpretatif yang membantu remaja membaca pengalaman digital mereka melalui kacamata akhlak. Dengan begitu, pendekatan Al-Ghazali tidak hanya menjadi perangkat teoritis, tetapi juga menjadi strategi pedagogis yang dapat diterapkan dalam mendampingi remaja menghadapi kompleksitas ruang digital³⁴.

Pentingnya pengendalian diri atau *mujahadah* dalam konteks bermain game menjadi relevan dalam ajaran Al-Ghazali. Pengendalian diri adalah kemampuan untuk menahan diri dari perilaku yang tidak baik, termasuk kecenderungan untuk bermain game secara berlebihan. Dengan memahami bahwa setiap tindakan harus sesuai dengan tujuan hidup sebagai hamba Allah, remaja dapat lebih bijaksana dalam mengambil keputusan mengenai waktu dan jenis permainan yang mereka pilih. Mereka harus diajarkan untuk tidak hanya menikmati permainan, tetapi juga mengedepankan nilai-nilai positif yang mereka peroleh dari permainan tersebut, seperti persahabatan, kerja sama, dan rasa hormat terhadap orang lain.

Relevansi konsep Al-Ghazali terhadap kebiasaan bermain *Mobile Legends* terletak pada kemampuannya menyediakan kerangka holistik yang menghubungkan perkembangan moral dengan perilaku digital. Integrasi antara prinsip pembiasaan, tamyiz, dan mujahadah memberikan pemahaman baru bahwa game bukan sekadar aktivitas rekreatif, tetapi arena yang menantang dan sekaligus membentuk karakter remaja. Dengan memadukan analisis teks klasik dan literatur empiris melalui

³³ Dwi Tiya Listika Sari, Khamdun, and Much Arsyad Fardani, "Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadget Pada Anak Usia SD Di Desa Soco Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus," *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, no. 4 (2022): 1188-1194.

³⁴ Galuh Ayu Wijaya and Fitri Santi, "The Influence of the Mobile Legends E-Sport Phenomenon on Student Financial Behavior," *Jurnal Informatika Ekonomi Bisnis* (March 2024): 280-285.

tahapan coding tematik, penelitian ini menghasilkan sintesis bahwa nilai-nilai moral Islam dapat menjadi panduan efektif dalam menavigasi dinamika perilaku digital, sehingga aktivitas bermain game tidak hanya menghadirkan kesenangan, tetapi juga memperkaya proses pembentukan akhlak yang matang pada remaja.

4. Pendekatan Pendidikan Karakter dalam Game

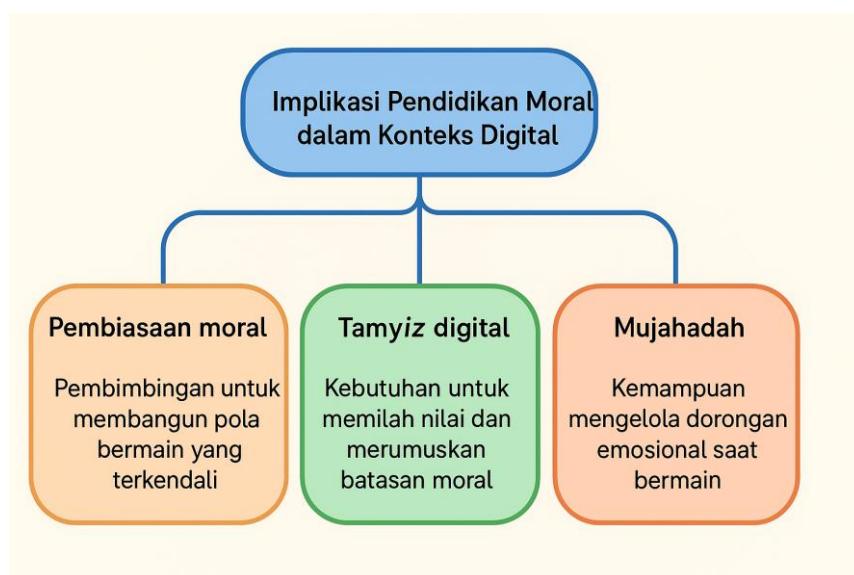
Pemaknaan konsep perkembangan moral Al-Ghazali dan fenomena kebiasaan bermain *Mobile Legends* menunjukkan bahwa ruang digital menghadirkan peluang sekaligus tantangan baru bagi pembinaan karakter remaja. Analisis terhadap tema-tema *pembiasaan moral*, *moral strain digital*, dan *konsistensi nilai* memperlihatkan bahwa nilai-nilai klasik yang digariskan Al-Ghazali menemukan relevansinya ketika diterjemahkan sebagai prinsip pendampingan dalam penggunaan teknologi. Dalam konteks ini, permainan digital tidak hanya dipahami sebagai hiburan, tetapi sebagai domain sosial yang memengaruhi penalaran moral, kontrol emosi, dan pola interaksi remaja. Oleh karena itu, pendekatan pendidikan moral perlu bergerak dari sekadar memberi nasihat normatif menuju upaya pendampingan yang menghadirkan dialog reflektif antara pengalaman digital remaja dan nilai-nilai akhlak yang mereka pelajari. Nilai pembiasaan yang ditekankan Al-Ghazali, misalnya, dapat diterapkan dengan membimbing remaja untuk membangun pola bermain yang terkendali, menetapkan komitmen terhadap tanggung jawab akademik, serta menanamkan sikap sportivitas dan penghormatan terhadap sesama pemain. Dengan cara ini, pembiasaan tidak diposisikan sebagai larangan terhadap game, tetapi sebagai proses pembentukan karakter yang terintegrasi dengan dinamika dunia digital³⁵.

Implikasi berikutnya terlihat dari hasil analisis terhadap tema *tamyiz digital*, yakni kebutuhan remaja untuk memilah nilai, merumuskan batasan moral, dan memahami konsekuensi tindakan mereka di ruang permainan. Pendekatan pendidikan moral dalam konteks digital perlu memberikan ruang diskusi bagi remaja untuk menginterpretasikan pengalaman bermain mereka, sehingga mereka dapat mengidentifikasi aspek yang mencerminkan kebaikan—seperti kerja sama, strategi, dan komunikasi efektif—and aspek yang membutuhkan pengendalian diri, seperti impulsivitas, agresivitas verbal, atau pengabaian tugas. Proses ini selaras dengan prinsip Al-Ghazali bahwa moralitas dibentuk melalui kemampuan membedakan nilai secara sadar, bukan sekadar mengikuti aturan secara mekanis. Pendampingan moral

³⁵ Darianti Darianti and Talizaro Tafonao, “Strategi Pendidikan Agama Kristen Dalam Membentuk Karakter Remaja Usia 12-15 Tahun Di Era 4.0,” *Jurnal Dinamika Pendidikan* 14, no. 3 (2022): 202-211.

yang adaptif memungkinkan remaja melihat game sebagai sarana pembelajaran diri, bukan sebagai ancaman bagi karakter mereka³⁶.

Dalam perspektif pendidikan Islam, konsep *mujahadah* yang dianalisis dalam temuan tematik memberikan dasar penting bagi strategi pengembangan karakter digital. Mujahadah tidak lagi dipahami sebagai perjuangan spiritual yang abstrak, tetapi sebagai kemampuan praktis untuk mengelola dorongan emosional saat bermain, menerima kekalahan tanpa kemarahan berlebihan, serta menahan keinginan untuk bermain secara terus-menerus. Pendekatan pendidikan moral yang mengintegrasikan nilai mujahadah memungkinkan orang tua dan pendidik membimbing remaja untuk menavigasi ketegangan antara kesenangan digital dan tanggung jawab moral. Hal ini tidak hanya relevan dalam mengatasi kecenderungan adiktif, tetapi juga membantu remaja membangun identitas moral yang stabil di tengah gempuran kompetisi digital yang cepat, intens, dan sering kali provokatif³⁷.



Pendalaman analisis menunjukkan bahwa implikasi moral dalam konteks digital tidak hanya berkaitan dengan bagaimana remaja mengatur emosi atau waktu bermain, tetapi juga menyangkut pembentukan identitas moral digital yang berkembang bersamaan dengan interaksi mereka dalam ekosistem permainan. Identitas moral ini terbentuk melalui cara remaja menampilkan dirinya secara daring, memilih peran dalam tim, dan merespons dinamika sosial yang muncul di

³⁶ Dheri Hermawan and Wahid Abdul Kudus, "Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain Game Online Di Era Digital," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2, no. 05 (2021): 778-789.

³⁷ Aminah Fikriyah Nur Miyazaki et al., "Tantangan Dan Solusi Dalam Menghadapi Era Digital: Pendidikan Anak Di Zaman Teknologi," *JUPEIS : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 3, no. 3 (July 2024): 127-135.

dalam permainan. Dalam perspektif Al-Ghazali, tindakan-tindakan tersebut merepresentasikan proses internalisasi nilai yang berakar pada struktur jiwa: *quwwah al-'ilm*, *quwwah al-ghadlab*, dan *quwwah al-shahwah*. Ketiganya, ketika diterapkan dalam ruang digital, memberikan gambaran bagaimana perilaku remaja di dalam game memantulkan tingkat kematangan moralnya. Remaja dengan *quwwah al-'ilm* yang kuat cenderung membaca situasi permainan dengan lebih tenang, memahami strategi secara objektif, dan menjaga komunikasi efektif; sementara dominasi *quwwah al-ghadlab* sering tampak pada perilaku *flaming*, *rage quit*, atau balas dendam verbal. Pemetaan ini memperlihatkan bahwa peran nilai klasik tidak berhenti pada wacana normatif, tetapi menjadi instrumen analitis yang mengungkap struktur moral pemain digital³⁸.

Lebih jauh, proses analisis juga menemukan bahwa dinamika kompetitif dalam *Mobile Legends* membentuk pola interaksi moral yang bergantung pada struktur tim dan mekanisme reward dalam permainan. Sistem poin, ranking, dan hukuman dalam game menciptakan “ekonomi moral digital”, yaitu kondisi di mana tindakan pemain diberi nilai secara sosial berdasarkan kontribusi, keberhasilan, atau kegagalan mereka. Dalam kerangka Al-Ghazali, kondisi ini menghasilkan arena *tazkiyat al-nafs* yang sangat kontemporer: remaja belajar mengelola ego ketika kontribusinya diakui, atau mengelola kekecewaan ketika mereka dianggap gagal oleh tim. Situasi seperti ini memberikan kesempatan bagi internalisasi konsep murāqabah (kesadaran akan pengawasan) dan mu‘āqabah (evaluasi diri) yang sering ditekankan Al-Ghazali sebagai instrumen penyucian jiwa. Dengan demikian, pengalaman digital menyediakan kondisi riil bagi remaja untuk mengembangkan kecakapan reflektif yang tidak hadir dalam pembelajaran moral berbasis ceramah atau nasihat saja. Melalui mekanisme game ini, nilai-nilai moral tidak sekadar diajarkan, tetapi dialami secara langsung dalam interaksi kompetitif sehari-hari³⁹.

Rangkaian analisis lebih dalam juga mengungkap bahwa lingkungan digital yang terbentuk dalam *Mobile Legends* memerlukan pendidikan moral yang memperhatikan literasi emosi digital (*digital emotional literacy*). Remaja tidak hanya dituntut untuk memahami tindakan mereka sendiri, tetapi juga menafsirkan sinyal emosi dari rekan tim dan lawan, yang sering kali muncul melalui chat singkat,

³⁸ Fairuz Salsabila and Zulkipli Lessy, “Pembentukan Karakter Disiplin Anak: Sebuah Tinjauan Dari Pendidikan Anak Usia Dini,” *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 1 (2022): 30-39.

³⁹ Rafieqah Nalar Rizky and Moulita, “Penanaman Nilai-Nilai Islam Melalui Komunikasi Interpersonal Orang Tua Pada Anak,” *Jurnal Interaksi* 1, no. 2 (2017): 206-219.

emotikon, atau respons cepat. Ketidakmampuan membaca sinyal-sinyal ini dapat memicu konflik, kesalahpahaman, atau respon berlebihan yang berujung pada keretakan tim. Dalam perspektif Al-Ghazali, kemampuan membaca keadaan batin orang lain termasuk dalam cabang *husn al-mu'amalah*, yakni kemampuan berinteraksi secara etis dengan sesama. Ketika konsep ini diterapkan dalam konteks permainan digital, pendidikan moral tidak hanya bertujuan menanamkan nilai, tetapi juga melatih sensitivitas sosial remaja agar mampu berempati, mengontrol ekspresi emosi, dan menciptakan lingkungan permainan yang lebih sehat. Temuan tematik ini menegaskan urgensi pengintegrasian literasi emosi digital ke dalam pendekatan pendidikan karakter Islam, sehingga nilai-nilai akhlak tidak hanya bertumpu pada disiplin dan tanggung jawab individu, tetapi juga pada kesadaran sosial dalam interaksi virtual.

Di sisi lain, hasil analisis memperlihatkan bahwa lingkungan digital menyediakan peluang bagi remaja untuk melatih *moral agency*, yakni kemampuan mengambil keputusan moral secara mandiri dalam situasi yang kompleks. Dalam permainan *Mobile Legends*, remaja sering dihadapkan pada dilema moral yang muncul secara spontan, seperti memilih antara mengikuti strategi tim atau bertindak egois demi peringkat pribadi, merespons provokasi lawan dengan tenang atau membalas dengan kata-kata kasar, serta memutuskan apakah akan terus bermain meski sudah mengabaikan tanggung jawab akademik. Ketika dilema ini dibaca melalui lensa Al-Ghazali, tampak bahwa remaja sedang menegosiasi tiga dimensi moral: niat, tindakan, dan konsekuensi. Situasi ini memberikan peluang bagi penerapan nasihat Al-Ghazali tentang konsistensi hati dan perilaku, karena interaksi digital memerlukan integritas moral yang tidak kalah serius dibanding interaksi langsung. Para pendamping pendidikan, baik orang tua maupun guru, dapat menjadikan dilema-dilema ini sebagai materi diskusi reflektif untuk memperkuat kesadaran moral remaja dalam praktik.

Secara keseluruhan, implikasi pendidikan moral yang lahir dari integrasi analisis klasik Al-Ghazali dan fenomena *Mobile Legends* menunjukkan bahwa nilai-nilai etis Islam dapat diterapkan secara dinamis dalam konteks digital modern. Pendekatan yang mengandaikan pembiasaan positif, pemilihan nilai, dan latihan pengendalian diri memberikan kerangka pendidikan karakter yang tidak hanya adaptif terhadap perkembangan teknologi, tetapi juga relevan bagi pembentukan akhlak remaja di era digital. Melalui pendampingan yang reflektif, komunikatif, dan

berorientasi pada penguatan nilai, game tidak lagi ditempatkan sebagai ancaman, tetapi sebagai medium yang dapat diarahkan untuk memperkaya perjalanan moral dan pembentukan karakter remaja sesuai tuntunan Al-Ghazali⁴⁰.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menyintesikan bahwa kerangka perkembangan moral Imam Al-Ghazali yang berpusat pada tiga pilar utama, yaitu **pembiasaan** (habituasi), **tamyiz** (kemampuan memilah nilai), dan **mujahadah** (latihan pengendalian diri), memiliki relevansi yang sangat mendalam dan kontekstual dalam membaca dinamika perilaku remaja pemain *Mobile Legends*. Aktivitas bermain game ini bukan sekadar rekreasi, melainkan sebuah arena interaksi digital intensif yang menghasilkan kondisi kritis yang disebut "**digital moral strain**" ketegangan antara tuntutan ritme kompetisi yang cepat dengan kebutuhan fundamental remaja akan pelatihan pengendalian diri (*riyadhadh annafs*). Integrasi temuan ini menegaskan bahwa *Mobile Legends* berfungsi sebagai **laboratorium moral kontemporer** yang menguji kematangan akhlak, terutama kemampuan *tamyiz* dalam menghadapi dilema digital spontan, seperti menjaga sportivitas, mengelola emosi negatif (*quwwah al-ghadlab*), dan memprioritaskan tanggung jawab akademik. Dengan demikian, kerangka Al-Ghazali menawarkan solusi pedagogis: bimbingan yang adaptif, reflektif, dan berorientasi pada nilai yang mampu mentransformasi pengalaman bermain game menjadi medium bagi pembiasaan moral positif dan penguatan *moral agency*. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar fokus diarahkan pada pengembangan dan pengujian model "**digital moral strain**" sebagai variabel terukur dalam intervensi berbasis *mujahadah* untuk mengurangi agresivitas verbal dan kecenderungan adiksi di kalangan pemain *e-sport* remaja.

E. Referensi

- Adnan, Mohammad. "Pola Asuh Orang Tua Dalam Pembentukan Akhlak Anak Dalam Pendidikan Islam." *CENDEKIA: Jurnal Studi Keislaman* 4, no. 1 (2018): 66-81.
- Ainissyifa, Hilda. "Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Pendidikan Islam." *Jurnal Pendidikan UNIGA* 8, no. 1 (February 2017): 1-26.
- Al-Ghazali, Muhammad. *Ihya Ulumuddin*. Indonesia: Al-Haromain, n.d.
- Alifurrahman, Muhammad. "Strategi Komunikasi Interpersonal Orangtua Pada Perilaku Anak Pecandu Game Online Mobile Legend Di Lingkungan 14 Kelurahan Kota

⁴⁰ Andhika Nugraha Utama and Yenny Febrianty, "Analisis Upaya Membangun Karantina Moralitas Sebagai Pondasi Supremasi Hukum Di Kalangan Generasi Muda," *Causa: Jurnal Hukum dan Kewarganegaraan* 6, no. 1 (August 2024): 1-10.

- Matsum Iv Kecamatan Medan Area” (September 2024).
- Darianti, Darianti, and Talizaro Tafonao. “Strategi Pendidikan Agama Kristen Dalam Membentuk Karakter Remaja Usia 12-15 Tahun Di Era 4.0.” *Jurnal Dinamika Pendidikan* 14, no. 3 (2022): 202-211.
- Fadlullah, Mohamad Imron, and Suklani. “Perkembangan Moral Menurut Al Ghazali Dalam Kitab Ihya Ulumuddin.” *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora* 2, no. 1 (2023): 23-32.
- Firdaus, Iqbal Nafi’ul. “Dampak Game Mobile Legend Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Program Study Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember Angkatan Tahun 2020.” *MEDIAKOM: Jurnal Ilmu ...* 07, no. 01 (2023): 17-33.
- Hermawan, Dheri, and Wahid Abdul Kudus. “Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain Game Online Di Era Digital.” *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2, no. 05 (2021): 778-789.
- Khudori, Ahmad. “DAMPAK GEME ONLINE TERHADAP PERUBAHAN PERILAKU SOSIAL KEAGAMAAN.” *Indonesian Society and Religion Research* 2, no. 1 (2025).
- Laird, Robert D. “Analytical Challenges of Testing Hypotheses of Agreement and Discrepancy: Comment on Campione-Barr, Lindell, and Giron (2020).” (2020).
- Lee, Yong-Ki, Jineon Kim, Chae-Soon Choi, and Jae-Joon Song. “Semi-Automatic Calculation of Joint Trace Length from Digital Images Based on Deep Learning and Data Structuring Techniques.” *International Journal of Rock Mechanics and Mining Sciences* 149 (2022): 104981.
- Marhani. *Relevansi Pemikiran Akhlak Al Ghazali Dalam Kehidupan Sosial Masyarakat*. Kota Parepare, Sulawesi Selatan: IAIN Parepare Nusantara Press, 2020.
- Miyazaki, Aminah Fikriyah Nur, Hanisa Buabara, Andi Nur Rahmi, Rusmayadi Rusmayadi, and Herman Herman. “Tantangan Dan Solusi Dalam Menghadapi Era Digital: Pendidikan Anak Di Zaman Teknologi.” *JUPEIS : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 3, no. 3 (July 2024): 127-135.
- Nareswara, Dinda Prifaty, and Muhammad Isnaini. “Fantasi Dan Transformasi Makna Bermain Game Online Mobile Legends: Bang Bang.” *JURNAL SIMBOLIKA Research and Learning in Communication Study* 9, no. 2 (2023): 130-141.
- PREHATIN, MURNIWATI. “IMPLEMENTASI AKHLAK TASAWUF TERHADAP TRASH-TALK PENGGUNA GAME ONLINE: PERSPEKTIF IMAM AL-GHAZALI PADA SISWA MAN 1 BANDAR LAMPUNG.” UIN Raden Intan Lampung, 2024.
- Putri, Endira Meiliana Radianto, Eka Margi Lestari, M. Rama Mahesa Putra Prasetya, Mutiara Putri Syafa, and Saifuddin Zuhri. “Pengaruh Game Online Mobile Legends Pada Kalangan Remaja Terhadap Nilai-Nilai Kewarganegaraan.” *JSSTEK - Jurnal Studi Sains dan Teknik* 2, no. 2 (September 2024): 141-152.
- Rafiola, Ryan Hidayat, Alfaiz, Yuzarion, Hengki Yandri, Addhari Hafid Awlawi, and Randi Saputra. “Modifikasi Perilaku Psikosintesis vs Spiritual Perspective : Sebuah Analisis Sintesis Komparatif Pendekatan Konseling.” *Indonesian Journal of Counseling and Development* 5, no. 2 (2023): 108-119.
- Rifa'i, Yasri. “Analisis Metodologi Penelitian Kulitatif Dalam Pengumpulan Data Di Penelitian Ilmiah Pada Penyusunan Mini Riset.” *Cendekia Inovatif Dan Berbudaya* 1, no. 1 (2023): 31-37.

- RIFKI, RIYADHI. "KONSTRUKSI IDENTITAS BUDAYA GENERASI MUSLIM MILENIAL DALAM GAME MOBILE LEGENDS PERSPEKTIF HEGEMONI BUDAYA." UIN Raden Intan Lampung, 2025.
- Rizky, Rafieqah Nalar, and Moulita. "Penanaman Nilai-Nilai Islam Melalui Komunikasi Interpersonal Orang Tua Pada Anak." *Jurnal Interaksi* 1, no. 2 (2017): 206-219.
- Romadany, Rahmad, and Nabella Dananier. "Interaksi Game Online Dan Minat Belajar: Study Kasus Pada Siswa Kelas VA SDN 04 Marga Jaya: Pendidikan." *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran* 4, no. 2 (2024): 1190-1203.
- Sadewa, Mohammad Aristo. "Meninjau Kurikulum Prototipe Melalui Pendekatan Integrasi-Interkoneksi Prof M Amin Abdullah." *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 4, no. 1 (2022): 266-280.
- Salsabila, Fairuz, and Zulkipli Lessy. "Pembentukan Karakter Disiplin Anak: Sebuah Tinjauan Dari Pendidikan Anak Usia Dini." *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 1 (2022): 30-39.
- Sari, Dwi Tiya Listika, Khamdun, and Much Arsyad Fardani. "Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadget Pada Anak Usia SD Di Desa Soco Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus." *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, no. 4 (2022): 1188-1194.
- Syafitri, Nanda Lestari, Indira Fatra Deni, and Fakhrur Rozi. "Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Anak Penggemar Game Online Di Desa Tanjung Gusta Sunggal Kabupaten Deli Serdang." *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Sosial Politik* Vol. 01, no. 02 (2023): 139-143.
- Syahran, Muhammad. "Membangun Kepercayaan Data Dalam Penelitian Kualitatif." *Primary Education Journal (Pej)* 4, no. 2 (2020): 19-23.
- Ubaidillah, Khasan. "Interaksi Psikologis Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Menurut Al-Ghazali." *Al hikmah: Indonesian journal of early childhood islamic education* 2, no. 1 (2018): 75-90.
- Utama, Andhika Nugraha, and Yenny Febrianty. "Analisis Upaya Membangun Karantina Moralitas Sebagai Pondasi Supremasi Hukum Di Kalangan Generasi Muda." *Causa: Jurnal Hukum dan Kewarganegaraan* 6, no. 1 (August 2024): 1-10.
- Wijaya, Galuh Ayu, and Fitri Santi. "The Influence of the Mobile Legends E-Sport Phenomenon on Student Financial Behavior." *Jurnal Informatika Ekonomi Bisnis* (March 2024): 280-285.