



Gambaran Kecerdasan Moral pada Remaja yang Bermain Game Online di Desa Tinggiran II Luar Kec. Tamban Kabupaten Barito Kuala

Muhammad Bahriannor¹, Miftahul Aula Sa'adah², Rifqa Amalia Azziyati³

^{1,2,3}, Universitas Islam Negeri (UIN) Antasari Banjarmasin, Indonesia

Email Penulis Koresponden: muhammadbahriannor0123456789@gmail.com

Volume 4 Nomor 1 2026

INFORMASI ARTIKEL

Riwayat artikel:

Diterima: Mei 2026

Direvisi: Juni 2026

Diterima: Juli 2026

Keyword:

Moral Intelligence,
Adolescents, Online Games

ABSTRAK

This study aims to determine the description of moral intelligence in adolescents who play online games in Tinggiran II Luar Village, Tamban District, Barito Kuala Regency, and to identify factors that support and hinder this moral development. The approach used is descriptive qualitative with a field study type. The research subjects were three adolescents aged 12–18 years who actively play online games (*Mobile Legends*, *Free Fire*, and *PUBG Mobile*). Data were collected through in-depth interviews, observation, and documentation, then analyzed using the Miles and Huberman model, and tested for validity by triangulation of sources and methods. The results of the study indicate that the seven aspects of moral intelligence according to Borba, namely empathy, conscience, self-control, respect, kindness, tolerance, and justice, are reflected in adolescent behavior when playing online games. Adolescents are not only oriented towards winning, but also maintain teamwork, be fair, and treat fellow players well. Supporting factors include positive values in games, the role of family, school influence, peers, and moderation features in *gaming platforms*. Inhibiting factors include toxic communities, addiction, difficulty managing emotions, and a lack of digital moral education. Support from family, school, and community has proven to be essential to maximize the potential of *online games* as a medium for forming adolescents' moral character.

© JDSK 2026, Semua hak dilindungi undang-undang
ISSN: 2774-3152 (Online) 2355-1690 (Cetak)

PENDAHULUAN

Masa remaja merupakan periode perkembangan yang kritis dalam pembentukan identitas diri, termasuk identitas moral. Menurut *World Health Organization* (WHO, 2015), remaja adalah individu yang berada dalam rentang usia 10–19 tahun, sementara Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) menetapkan batasnya pada usia 10–24 tahun dan belum menikah. Di Indonesia, jumlah penduduk berusia 15–24 tahun pada Agustus 2020 mencapai 44.079.486 jiwa (BPS,

2020), menjadikan remaja sebagai segmen demografis yang signifikan. Kecerdasan moral pada remaja menjadi perhatian penelitian modern karena berkorelasi langsung dengan pembentukan karakter. Lennick dan Kiel (2005) mendefinisikan kecerdasan moral sebagai kemampuan untuk membedakan tindakan benar dan salah berdasarkan prinsip universal yang berlaku lintas budaya dan konteks sosial. Borba (2001) mengembangkan kerangka operasional dengan tujuh aspek kebajikan inti, yaitu empati, hati nurani, kontrol diri, rasa hormat, kebaikan hati, toleransi, dan keadilan. Aspek-aspek tersebut diyakini dapat melindungi remaja dari pengaruh negatif lingkungan sekaligus mendorong mereka bertindak secara etis.

Di era digital, pengaruh lingkungan virtual terhadap perkembangan moral remaja semakin signifikan. *Game online* telah berkembang menjadi salah satu aktivitas rekreasi yang dominan di kalangan remaja Indonesia. Berdasarkan observasi awal di Desa Tinggiran II Luar pada Maret 2024, ditemukan bahwa remaja di desa tersebut menghabiskan waktu yang signifikan untuk bermain *game online* seperti Mobile Legends, PUBG Mobile, dan Clash of Clans. Kondisi ini memunculkan pertanyaan mendasar: bagaimana aktivitas bermain *game online* tersebut mempengaruhi kecerdasan moral mereka?. Penelitian terdahulu memberikan gambaran yang beragam. Anggraeni (2023) menegaskan pentingnya pendidikan moral sejak dini sebagai fondasi pembentukan karakter. Novayanty (2021) membuktikan efektivitas metode bercerita dalam meningkatkan perilaku moral anak hingga 48%. Akhmad (2022) menemukan dampak negatif *game online* terhadap perilaku moral peserta didik, termasuk perilaku tidak sopan dan pengabaian ibadah. Sebaliknya, penelitian Hudi (2017) menunjukkan potensi positif *game* yang dirancang dengan konten edukatif moral. Munawaroh (2017) menemukan hubungan positif antara identitas moral dan perilaku moral pada remaja.

Kajian-kajian tersebut masih terbatas pada aspek dampak positif atau negatif *game online* secara umum, serta belum mengeksplorasi gambaran komprehensif kecerdasan moral berdasarkan ketujuh aspek Borba pada remaja di lingkungan pedesaan yang memiliki karakteristik sosial-budaya khas. Desa Tinggiran II Luar sebagai komunitas berbasis budaya Banjar dengan nilai-nilai kekeluargaan yang kuat menjadi konteks unik yang layak dikaji. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan gambaran kecerdasan moral pada remaja yang bermain *game online* di Desa Tinggiran II Luar; dan (2) mengidentifikasi faktor-faktor pendukung dan penghambat perilaku moral remaja tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis studi lapangan (*field research*). Menurut Bogdan dan Taylor sebagaimana dikutip Moleong (2005), penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Pendekatan ini dipilih karena tujuan penelitian adalah untuk memahami secara mendalam gambaran kecerdasan moral remaja yang bermain *game online* dalam konteks kehidupan natural mereka. Penelitian dilaksanakan di Desa Tinggiran II Luar, Kecamatan Tamban, Kabupaten Barito Kuala, Provinsi Kalimantan Selatan. Subjek penelitian adalah remaja berusia 12–18 tahun yang aktif bermain *game online*, khususnya *Mobile Legends*, *Free Fire*, dan *PUBG Mobile*.

Pemilihan subjek menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan kriteria: (a) remaja berusia 12–18 tahun, (b) berdomisili di Desa Tinggiran II Luar, dan (c) aktif bermain *game online* minimal 3 kali per minggu. Wawancara dilaksanakan pada 5 April 2025.

Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama: (1) wawancara mendalam, dilakukan secara semi-terstruktur untuk menggali pengalaman dan perspektif subjek terkait ketujuh aspek kecerdasan moral; (2) observasi langsung, mengamati perilaku remaja dalam kehidupan sehari-hari dan saat bermain *game online*; serta (3) dokumentasi, mencakup catatan lapangan dan dokumen yang relevan. Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman (1992), yang terdiri dari tiga alur: (1) reduksi data, memilah dan memfokuskan data yang relevan; (2) penyajian data, menyusun informasi secara sistematis; dan (3) penarikan kesimpulan dan verifikasi, dilakukan secara terus-menerus selama proses penelitian berlangsung. Keabsahan data dijamin melalui triangulasi tiga jenis: (1) triangulasi sumber, membandingkan data dari remaja, orang tua, dan tokoh masyarakat; (2) triangulasi metode, membandingkan data dari wawancara, observasi, dan dokumentasi; dan (3) triangulasi teori, menganalisis data menggunakan perspektif teoritis ganda (Borba, Kohlberg, Vygotsky).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Kecerdasan Moral Remaja yang Bermain Game Online

Desa Tinggiran II Luar terletak di Kecamatan Tamban, Kabupaten Barito Kuala, Provinsi Kalimantan Selatan. Penduduknya mayoritas bersuku Banjar dan menganut agama Islam, dengan mata pencaharian utama di sektor pertanian dan perikanan. Kehidupan sosial masyarakat masih kuat menjunjung nilai kekeluargaan dan gotong royong. Di bidang pendidikan, desa ini memiliki satu sekolah dasar negeri, sementara akses internet yang semakin mudah dijangkau telah mendorong peningkatan aktivitas digital di kalangan remaja, termasuk bermain *game online*.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa subjek memiliki kapasitas empati yang baik, terefleksikan dalam perilaku mereka saat berinteraksi dengan sesama pemain. R1 menyatakan bahwa ketika teman mengalami perundungan (*bullying*) dalam permainan, ia berusaha mendengarkan dan memberikan semangat. R2 memberikan dukungan emosional berupa humor ringan untuk meringankan suasana. R3 secara aktif mengajak teman bercerita dan mengingatkan agar tidak membalas perilaku negatif. Temuan ini selaras dengan konsep Borba (2001) bahwa empati mendorong individu untuk peka terhadap kebutuhan orang lain. Konrath et al., (2011) menunjukkan bahwa empati tidak hanya berperan dalam interaksi langsung, tetapi juga relevan dalam konteks virtual. Ketiga subjek menunjukkan *active listening* dan pemberian dukungan emosional yang konsisten, baik di dalam maupun di luar permainan.

Ketiga subjek menunjukkan kesadaran moral yang kuat ketika menyadari kesalahan yang menyakiti orang lain. R1 mengakui perasaan tidak nyaman dan menyesal pasca kesalahan, serta menerima teguran sebagai kesempatan introspeksi. R2 menggambarkan perasaan "beban di hati" yang baru hilang setelah meminta maaf. R3 menjadikan hati nurani sebagai pengingat bertanggung jawab dan secara tulus mengungkapkan permintaan maaf. Peran hati nurani sebagai suara moral internal ini sesuai dengan deskripsi Borba (2001) tentang *conscience* sebagai aspek yang membuat individu merasa

bersalah saat menyimpang dari jalur moral. Lapsley dan Narvaez (2021) menegaskan bahwa perkembangan hati nurani pada remaja dipengaruhi oleh pengalaman sosial dan dapat terus berkembang melalui interaksi bermakna. Ketiga subjek menunjukkan upaya aktif mengelola waktu bermain agar tidak mengganggu tanggung jawab utama. R1 membuat jadwal khusus dan menyelesaikan tugas sekolah sebelum bermain. R2 memasang alarm sebagai pengingat batas waktu. R3 menetapkan aturan ketat untuk tidak bermain sebelum tugas selesai dan menghindari *game online* saat waktu ibadah.

Dalam aspek pengelolaan emosi, R1 memilih diam saat menghadapi situasi frustrasi, R2 beralih ke aktivitas lain, dan R3 fokus mengatur napas. Ketiganya juga menolak kecurangan: AND berprinsip bahwa kemenangan curang bukan kemenangan sejati, MY merasakan kepuasan lebih dari kemenangan jujur, dan RZ tetap bermain *fair* meskipun lingkungannya kurang mendukung. Duckworth dan Seligman (2021) mengindikasikan bahwa disiplin diri merupakan prediktor signifikan keberhasilan akademis dan sosial remaja. Menghadapi perilaku kasar atau *toxic*, R1 memilih tidak membalas dan melaporkan pemain setelah pertandingan. R2 memblokir dan melaporkan pemain yang bersikap kasar. R3 mengabaikan kata-kata negatif dan tidak terpancing emosi. Semua subjek memilih pendekatan konstruktif dalam berinteraksi dengan rekan tim yang melakukan kesalahan, mengedepankan arahan daripada teguran keras.

Temuan ini mengonfirmasi penelitian Eisenberg et al., (2021) bahwa pengajaran rasa hormat dan pengendalian emosi berkorelasi positif dengan interaksi sosial yang lebih konstruktif. Pengalaman bermain *game online* secara tidak langsung menjadi arena latihan penerapan etika sosial dalam situasi penuh tekanan. Nilai kebaikan terwujud dalam orientasi tim yang kuat. R1 memprioritaskan keberhasilan tim di atas skor pribadi. R2 menerapkan prinsip saling mendukung dan membalas kebaikan yang diterimanya. R3 secara konsisten membantu rekan yang kesulitan, berpegang pada prinsip empati dalam memperlakukan sesama. Perilaku altruistik ini turut tercermin dalam kehidupan nyata: R1 menjadi lebih peka terhadap kebutuhan keluarga, R2 yang sebelumnya "cuek" menjadi lebih proaktif membantu di rumah.

Narvaez (2003) menunjukkan bahwa keterlibatan dalam pengalaman sosial yang mendorong kebaikan hati berkorelasi dengan kecenderungan perilaku altruistik jangka panjang. Temuan ini mengindikasikan bahwa *game online* dapat menjadi katalis pembentukan karakter peduli selama ada nilai kerja sama yang dipraktikkan secara konsisten. Sikap toleransi tergambar jelas dalam cara ketiga subjek merespons keberagaman dalam tim. R1 menunjukkan rasa ingin tahu terhadap budaya rekan bermainnya. R2 menekankan pentingnya saling menghargai di atas perbedaan gaya bermain. R2 belajar menyesuaikan diri dengan karakteristik anggota tim yang berbeda-beda. Dalam situasi konflik pendapat, R1 mendorong diskusi untuk mencari jalan tengah, R2 mengalah demi menghindari eskalasi, dan R3 menyeimbangkan antara mendengarkan dan menyampaikan pendapat secara santun. Brown dan Smith (2020) menemukan bahwa remaja yang mengembangkan toleransi melalui pengalaman sosial, termasuk lingkungan *game online*, lebih cenderung menunjukkan keterbukaan terhadap keberagaman dalam kehidupan nyata. Temuan penelitian ini mendukung kesimpulan tersebut.

Komitmen terhadap keadilan dan integritas permainan sangat menonjol pada ketiga subjek. R1 secara aktif melaporkan pemain curang. R2 memilih keluar dari tim yang menormalisasi kecurangan. R3 mengingatkan rekan untuk bermain jujur sebelum mengambil tindakan lebih lanjut. Dalam konteks pembagian peran tim, ketiganya memastikan partisipasi inklusif seluruh anggota tanpa diskriminasi. Thoma et al., (2023) menegaskan bahwa remaja yang diajarkan untuk bertindak adil cenderung mengembangkan pemahaman lebih mendalam tentang hak orang lain. Nilai keadilan dalam konteks *game online* tampaknya berfungsi sebagai latihan moral yang kemudian diinternalisasi dalam interaksi sosial lebih luas.

Faktor Pendukung dan Penghambat Kecerdasan Moral

Beberapa faktor mendukung perkembangan kecerdasan moral subjek dalam bermain *game online*. Pertama, nilai-nilai positif intrinsik game seperti kerja sama tim, pengambilan keputusan etis, dan kompetisi sehat. Kedua, peran keluarga melalui pengawasan aktif, pemberian nasihat, dan pendampingan bermain. Ketiga, pengaruh sekolah dan teman sebaya yang suportif, termasuk penguatan nilai moral melalui mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan PPKN. Keempat, fitur moderasi platform seperti sistem laporan pemain *toxic*, penghargaan *fair play*, dan fitur *mute*.

Faktor-faktor penghambat yang teridentifikasi meliputi: (1) komunitas game yang toxic, berupa tekanan dari rekan yang menormalisasi perilaku kasar, curang, atau diskriminatif; (2) risiko kecanduan yang menyebabkan penurunan interaksi sosial, pengabaian kewajiban, dan deteriorasi hubungan keluarga; (3) kesulitan manajemen emosi terutama dalam situasi kompetitif yang intens; dan (4) minimnya edukasi moral digital yang sistematis di lingkungan keluarga maupun sekolah. Secara keseluruhan, remaja di Desa Tinggiran II Luar menunjukkan kecenderungan positif dalam mengaplikasikan ketujuh aspek kecerdasan moral Borba (2001) saat bermain *game online*. Berdasarkan teori perkembangan moral Kohlberg (1981), subjek berada pada tahap konvensional, di mana kepatuhan terhadap norma kelompok menjadi motivasi utama. Namun, dengan bimbingan yang tepat, terdapat potensi berkembang menuju tahap pasca-konvensional yang berorientasi pada prinsip moral universal.

Perspektif Vygotsky (1978) membantu menjelaskan mengapa *game online* dapat menjadi medium pembelajaran moral: interaksi dengan rekan bermain lebih berpengalaman menciptakan ZPD di mana remaja belajar nilai-nilai sosial melalui *scaffolding peer*. Fitur moderasi platform berfungsi sebagai struktur kontrol sosial yang memperkuat norma perilaku positif. Konteks budaya Banjar yang kuat dalam komunitas Desa Tinggiran II Luar, dengan nilai-nilai gotong royong dan silaturahmi, tampaknya menjadi modal sosial yang mendukung internalisasi kecerdasan moral. Nilai-nilai komunal tersebut dibawa ke dalam dunia virtual, sehingga remaja cenderung mempertahankan etika sosial bahkan dalam lingkungan *game online* yang anonim.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa remaja yang bermain *game online* di Desa Tinggiran II Luar Kecamatan Tamban Kabupaten Barito Kuala pada dasarnya memiliki kecerdasan moral yang relatif baik. Ketujuh aspek kecerdasan moral menurut Borba empati, hati nurani, kontrol diri, rasa hormat,

kebaikan hati, toleransi, dan keadilan termanifestasi dalam perilaku mereka, baik di dalam maupun di luar lingkungan *game online*. Mereka tidak sekadar berorientasi pada kemenangan, tetapi juga menjaga kerja sama, bersikap sportif, dan memperlakukan orang lain dengan baik. Faktor pendukung perkembangan moral meliputi nilai-nilai positif dalam *game*, peran keluarga, pengaruh sekolah dan teman sebaya, serta fitur moderasi platform.

Sementara faktor penghambat mencakup komunitas *toxic*, risiko kecanduan, kesulitan manajemen emosi, dan minimnya edukasi moral digital yang sistematis. Pendampingan konsisten dari keluarga, sekolah, dan komunitas terbukti esensial untuk memaksimalkan potensi *game online* sebagai media pembentukan karakter moral remaja. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada ruang lingkup lokasi tunggal dan jumlah subjek yang terbatas, sehingga generalisasi perlu dilakukan dengan kehati-hatian. Penelitian lanjutan disarankan menggunakan desain komparatif multi-lokasi, pendekatan campuran (*mixed-method*), atau studi longitudinal untuk memetakan perkembangan kecerdasan moral remaja dalam ekosistem digital secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad, S. N. (2022). *Dampak game online terhadap perilaku moral peserta didik di Kelurahan Pappa Kecamatan Pattallassang Kabupaten Takalar*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Anggraeni. (2023). Pengaruh dan Pentingnya Pendidikan Moral Sejak Dini. *Jurnal Ecodunomika*, 4(2).
- BPS. (2020). *Jumlah Penduduk Berusia 15–24 Tahun di Indonesia*. Badan Pusat Statistik Indonesia.
- Brown, M., & Smith, D. (2020). The Role of Tolerance in Adolescent Development. *Journal of Youth Development*, 17(1).
- Duckworth, A. L., & Seligman, M. E. P. (2021). Self-Discipline Outdoes IQ in Predicting Academic Performance of Adolescents. *Psychological Science*, 22(2).
- Eisenberg, et.al. (2021). *The development of prosocial behavior*. In *Handbook of Child Psychology and Developmental Science*. Wiley.
- Hadisaputra. (2002). Strategi Pemanfaatan Game Online dalam Mendidik Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 5(1).
- Hardy, S. A., & Carlo, G. (2011). Identity as A Source of Moral Motivation. *Human Development*, 54(3).
- Henry, S. (2010). *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis Bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game Online*. Gramedia Pustaka Utama.
- Hudi. (2017). Pengaruh Pengetahuan Moral Terhadap Perilaku Moral Pada Siswa SMP Negeri Kota Pekanbaru. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 2(1).
- Hurlock, E. B. (1978). *Child Development*. Mc Graw Hill.
- Kohlberg, L. (1981). *Essays on Moral Development, Volume One: The Philosophy of Moral Development*. Harper & Row, Inc.
- Konrath, S. H., et.al. (2011). Changes in Dispositional Empathy in American College Students Over Time: A Meta-Analysis. *Personality and Social Psychology Review*, 15(2).
- Lapsley, D. K., & Narvaez, D. (2021). *Moral Development: A Handbook Of Theory And Research*. Routledge.
- Lennick, D., & Kiel, F. (2005). *Moral Intelligence: Enhancing Business Performance And Leadership Success*. Wharton School Publishing.
- Lexy J. Moleong. (2005). *Metode Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosda Karya.
- M. Borba. (2001). *Building Moral Intelligence: The Seven Essential Virtues That Teach Kids To Do The Right Thing*. Jossey-Bass Publishers.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1992). *Analisis data kualitatif (Terjemahan T. R. Rohidi)*. UI- Press.
- Munawaroh. (2017). *Hubungan antara Identitas Moral dengan Perilaku Moral Pada Remaja*. UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Narvaez, D. (2003). *Embodied Morality: Protectionism, Engagement, and Imagination*. Springer.
- Novayanty. (2021). Peningkatan Perilaku Moral pada Anak Usia 5–6 Tahun melalui Penggunaan Metode Bercerita. *Jurnal Instruksional*, 2(2).

Santrock, J. W. (2003). *Adolescence (8th ed.)*. Mc Graw Hill.

Thoma, S. J., E. al. (2023). The Role of Justice in Moral Development. *Journal of Moral Education*, 51(2).

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.

WHO. (2015). *Adolescents: Health Risks and Solutions*. WHO Fact Sheet No. 345.

Zohar, D., & Marshall, I. (2001). *Spiritual Intelligence: The Ultimate Intelligence*. Bloomsbury Publishing.