

**PERAN GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DALAM INTERNALISASI NILAI MORAL PESERTA DIDIK
DI ERA GAME ONLINE DI SEKOLAH MENENGAH
PERTAMA 2 NEGERI KALIPURO BANYUWANGI**

SKRIPSI



**MOCH ZEIN FIRDAUS
NIM : 213101010004**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2026**

**PERAN GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DALAM INTERNALISASI NILAI MORAL PESERTA DIDIK
DI ERA GAME ONLINE DI SEKOLAH MENENGAH
PERTAMA 2 NEGERI KALIPURO BANYUWANGI**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Agama Islam



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
Oleh :
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
MOCH ZEIN FIRDAUS
NIM : 213101010004
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2026**

**PERAN GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DALAM INTERNALISASI NILAI MORAL PESERTA DIDIK
DI ERA GAME ONLINE DI SEKOLAH MENENGAH
PERTAMA 2 NEGERI KALIPURO BANYUWANGI**

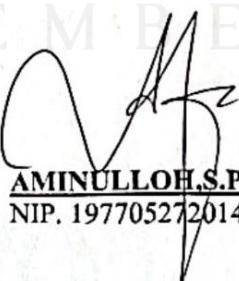
SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Oleh :

**MOCH ZEIN FIRDAUS
NIM : 213101010004**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
Disetujui Pembimbing


AMINULLOH, S.Pd., M.Pd
NIP. 197705272014111001

**PERAN GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DALAM INTERNALISASI NILAI MORAL PESERTA DIDIK
DI ERA GAME ONLINE DI SEKOLAH MENENGAH
PERTAMA 2 NEGERI KALIPURO BANYUWANGI**

SKIRPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Hari : Rabu

Tanggal : 14 Januari 2026

Tim Penguji

Ketua,

Dr. H. Mursalim, M.Ag.
NIP. 197003261998031002

Sekretaris,

Najibul Khair, M.Ag.
NIP. 198702202019031002

Anggota :

1. Dr. Drs. H. D. Fajar Ahwa, M.Pd.I.
2. Aminulloh, S.Pd., M.Pd.

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



MOTTO

أَكْثَرُ مَا يَدْخِلُ النَّاسَ الْجَنَّةَ ، تَشْوِي اللَّهُ وَحْسَنُ الْحُلُقِ

Artinya : “ “Yang paling banyak memasukkan manusia ke dalam surga, (adalah) takwa kepada Allah dan husnul khuluq (berperilaku baik).”

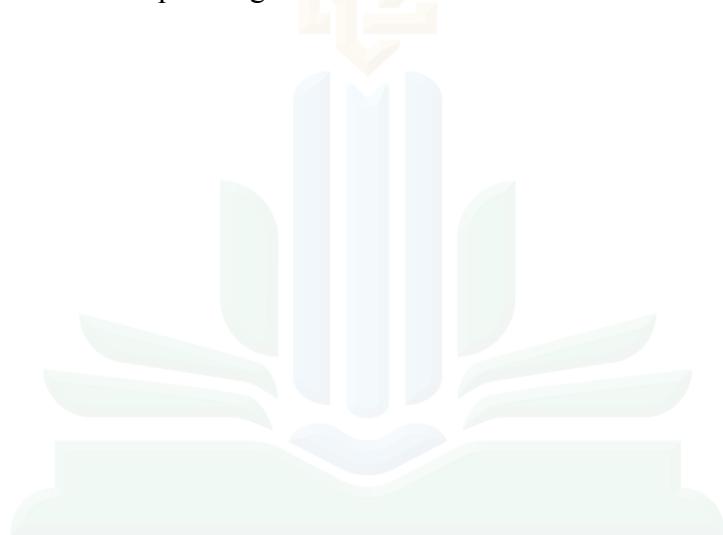


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada :

1. Kedua Orang tua saya, Bapak Bambang Firdaus mubarraq dan Ibu Erma Alfiati yang senantiasa mendoakan serta memberikan masukan dan semangat penulis agar menjadi insan yang sholeh, bermanfaat bagi sesama, dan dimudahkan segala urusan baik di dunia maupun di akhirat.
2. kakak saya, Fara Ajeng yang senantiasa mendoakan serta memberikan dukungan baik materil maupun non meteril sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan baik dan lancar.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Al-*hamdu lillāhi rabbil-’ālamīn*, puji syukur atas segala limpahan rahmat serta karunia-Nya, sehingga tugas akhir penelitian skripsi yang berjudul ***Peran Guru Pendidikan Agama Islam Kalipuro Dalam Internalisasi Nilai Moral Peserta Didik Di Era Game Online sekolah menengah pertama 2 negeri kalipuro Banyuwangi*** dapat terselesaikan dengan baik. Sholawat serta salam tak lupa senantiasa ter curahkan kepada nabi agung nabi Muhammad saw yang telah membawa umatnya dari zaman kegelapan menuju zaman yang penuh cahaya iman dan Islam. Tugas akhir skripsi ini merupakan salah satu syarat bagi setiap mahasiswa untuk menyelesaikan studinya pada program Strata-1 (S1). Dalam penelitian hingga penyusunan laporan skripsi ini telah melibatkan kontribusi bantuan dari berbagai pihak. Oleh karenanya, penulis menyadari dan menyampaikan terima kasih sedalam-dalamnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., MM., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan kebijakan serta fasilitas yang mendukung bagi mahasiswa dalam penempuhan studinya.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu’is, S.Ag., M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan ilmu, motivasi, serta bimbingannya kepada mahasiswa.

3. Ibu Dr. Hj. Fathiyaturahmah, M.Ag. selaku ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas yang telah memberikan bimbingan serta arahan dalam perkuliahan hingga terselesaikannya tugas akhir skripsi ini.
4. Bapak Dr. IMRON FAUZI, M.Pd.I selaku Dosen pembimbing akademik yang telah membimbing dan memberikan arahan tentang perjalanan akademik penulis.
5. Bapak AMINULLOH S,Pd.,M.Pd. selaku Dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing penyelesaian tugas akhir skripsi dari pra penelitian hingga terselesaikannya laporan penelitian berupa skripsi.
6. Segenap Dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah memberikan banyaknya ilmu yang peneliti dapatkan.
7. Fara Ajeng Wildanum, S.Pd.I., selaku Guru SMPN 2 Kalipuro yang telah membantu dalam penelitian sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dengan baik.
8. Segenap keluarga besar SMPN 2 Kalipuro yang telah memberikan fasilitas serta informasi dalam penelitian guna terselesaikannya tugas akhir skripsi dengan baik.
9. Sahabat dan teman seperjuangan yang telah membantu dan memantik penulis dalam menyelesaikan studi serta laporan tugas akhir skripsi ini.

Penulis menyadari dalam penyusunan dan hasil penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, oleh karenanya diperlukan saran serta kritik yang membangun guna menyempurnakan penelitian kedepannya.

ABSTRAK

Moch Zein Firdaus, 2025 : *Peran Guru Pendidikan Agama Islam smpn 2 kalipuro dalam internalisasi nilai moral peserta didik di era game online*

Kata Kunci : Guru Pendidikan Agama Islam, Internalisasi Nilai Moral, Peserta Didik, Game Online

Perkembangan teknologi digital pada era modern telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan peserta didik, salah satunya melalui maraknya penggunaan game online. Fenomena ini tidak hanya berdampak pada aspek hiburan, tetapi juga berpengaruh terhadap pembentukan perilaku dan moral peserta didik, khususnya pada jenjang sekolah menengah pertama. Oleh karena itu, peran guru Pendidikan Agama Islam (PAI) menjadi sangat penting dalam menginternalisasikan nilai-nilai moral Islam agar peserta didik mampu bersikap bijak dalam menghadapi budaya game online.

Penelitian ini berfokus pada 1)Bagaimana peran guru Pendidikan Agama Islam SMPN 2 Kalipuro (PAI) dalam menginternalisasi nilai-nilai moral peserta didik di era game online?2)Bagaimana penanaman nilai-nilai moral Islam Peserta didik SMPN 2 Kalipuro di era game online?

Penelitian ini bertujuan untuk 1)mendeskripsikan peran guru Pendidikan Agama Islam dalam menginternalisasikan nilai-nilai moral peserta didik di era game online serta 2)menggambarkan bentuk penanaman nilai moral Islam pada peserta didik di SMP Negeri 2 Kalipuro. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara semi terstruktur, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan, sedangkan keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan teknik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru PAI di SMP Negeri 2 Kalipuro berperan aktif dalam menginternalisasikan nilai-nilai moral Islam melalui beberapa strategi, yaitu: menyampaikan nilai moral secara kontekstual dalam pembelajaran dengan mengaitkannya pada fenomena game online, membimbing peserta didik dalam memilah dan membatasi penggunaan game agar tidak melalaikan kewajiban belajar dan ibadah, serta menjadi teladan dalam penggunaan teknologi yang bijak dan bermoral. Internalisasi nilai moral Islam pada peserta didik tercermin dalam meningkatnya pemahaman siswa tentang nilai kejujuran, tanggung jawab, dan adab, munculnya kesadaran moral saat bermain game, komunikasi yang lebih santun antar siswa, serta adaptasi perilaku positif dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa peran guru Pendidikan Agama Islam sangat strategis dalam membentuk karakter dan moral peserta didik di era game online. Pendekatan yang kontekstual, dialogis, dan berbasis keteladanan terbukti efektif dalam membantu peserta didik menginternalisasikan nilai-nilai moral Islam, baik dalam kehidupan nyata maupun dalam aktivitas digital.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Definisi Istilah.....	9
F. Sistematika Pembahasan	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Penelitian Terdahulu	16
B. Kajian Teori.....	22
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	34
B. Lokasi Penelitian.....	35

C. Subjek Penelitian.....	35
D. Teknik Pengumpulan Data	39
E. Analisis Data	40
F. Keabsahan Data.....	42
G. Tahapan Penlitian.....	44
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS.....	45
A. Gambaran Obyek Penelitian	45
B. Penyajian Data dan Analisis.....	47
C. Pembahasan dan temuan	75
BAB V KESIMPULAN.....	81
A. Kesimpulan	81
B. Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA.....	84

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu	20
Tabel 4.1 Subjek Penelitian.....	51
Tabel 4.2 Subjek Penelitian.....	64



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini telah membawa perubahan besar dalam kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu dampak nyata dari perkembangan teknologi digital adalah meningkatnya minat masyarakat, khususnya peserta didik, terhadap game online. Game online tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi juga membentuk gaya hidup dan pola perilaku sosial peserta didik.¹ Fenomena ini membawa dampak ganda di satu sisi memberikan hiburan dan meningkatkan kemampuan berpikir strategis, namun di sisi lain dapat menimbulkan pergeseran nilai moral dan sosial apabila tidak diimbangi dengan pembinaan karakter yang tepat.²

Pendidikan dalam perspektif Islam tidak hanya berorientasi pada pengembangan intelektual, tetapi juga menekankan pembentukan akhlak dan moral peserta didik. Pendidikan Islam bertujuan membentuk manusia yang beriman, berilmu, dan berakhlakul karimah. Oleh karena itu, pembinaan moral merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses pendidikan, khususnya dalam menghadapi perkembangan teknologi digital seperti maraknya penggunaan game online di kalangan peserta didik.

¹ jeremy i. M. Carpendale, “kohlberg and piaget on stages and moral reasoning,” *developmental review* 20, no. 2 (2000),.

² sri wahyuni adiningtiyas, “peran guru dalam mengatasi kecanduan game online,” *kopasta: journal of the counseling guidance study program* 4, no. 1 (2023).

Allah SWT menegaskan pentingnya keteladanan dalam pendidikan melalui firman-Nya:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِمَنْ كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا

“Sungguh, telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu, (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat serta banyak mengingat Allah.”

Ayat tersebut menjadi landasan bahwa guru Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran sebagai uswah hasanah, yaitu teladan dalam sikap, perilaku, dan penggunaan teknologi secara bijak. Keteladanan guru sangat berpengaruh dalam proses internalisasi nilai moral Islam kepada peserta didik.

Peserta didik tingkat menengah pertama merupakan kelompok usia yang sedang berada pada masa transisi menuju remaja. Menurut Jean Piaget, pada masa ini anak memasuki tahap perkembangan moral heteronom, yaitu tunduk pada aturan eksternal dan belajar menilai benar-salah dari konsekuensi tindakan yang dilihatnya. Dalam konteks ini, game online dapat memengaruhi pembentukan moral peserta didik, karena interaksi di dunia maya sering kali mengandung nilai-nilai yang tidak sejalan dengan norma agama, seperti perilaku kompetitif berlebihan, kekerasan verbal, serta penggunaan kata-kata kasar.³

Menurut Lawrence Kohlberg, perkembangan moral seseorang tidak hanya ditentukan oleh perasaan, tetapi juga oleh kemampuan kognitif dalam

³ cecilia windy arshita, “pendekatan karakter guru pai dalam upaya menghadapi tantangan era globalisasi studi disma negeri 1 pegajahan” (thesis, fakultas agama islam, universitas islam sumatera utara, 2025),

menafsirkan dilema moral. Setiap individu membangun penilaian moralnya secara aktif melalui pengalaman sosial dan lingkungan tempat ia berinteraksi. Dalam konteks game online, peserta didik sering kali dihadapkan pada situasi kompetisi, kerja sama, bahkan konflik yang dapat membentuk pola moral tertentu sesuai dengan pengaruh lingkungan digitalnya.⁴ Jika tidak dibimbing dengan nilai-nilai keagamaan, peserta didik berpotensi menginternalisasi nilai yang keliru dari aktivitas tersebut.

Kenyataannya, berbagai penelitian menunjukkan bahwa pengaruh game online terhadap moral dan perilaku remaja cukup signifikan. Muhammad Sulaiman (2024) menemukan bahwa game online berdampak terhadap sikap belajar dan perilaku moral siswa, terutama dalam aspek kedisiplinan dan etika pergaulan.⁵ Sri Wahyuni Adiningtiyas (2023) juga menegaskan bahwa kecanduan game online dapat memengaruhi sikap sosial siswa, seperti kurangnya tanggung jawab dan rendahnya kepedulian terhadap lingkungan sekitar.⁶ Sementara itu, Luluk Avivah (2022) menyoroti perlunya peran guru PAI dalam mengatasi dampak negatif penggunaan gadget dan game digital terhadap perkembangan karakter siswa.⁷

⁴ Carpendale, “Kohlberg And Piaget On Stages And Moral Reasoning.”

⁵ Muhammad Sulaiman, “Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menanamkan Sikap Toleransi Siswa Di Sdn Pekuncen Kota Pasuruan,” *Jurnal Darussalam: Jurnal Pendidikan, Komunikasi Dan Pemikiran Hukum Islam* 16, No. 1 (2024).

⁶ Adiningtiyas, “Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online.”

⁷ Luluk Aviva Dkk., “Upaya Guru Pai Dalam Mengatasi Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Siswa Smp Islam Hikmatul Hasanah Kecamatan Tegalsiwalan,” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, No. 1 (2022).

Dari sudut pandang pendidikan Islam, peran guru PAI menjadi sangat penting dalam menghadapi realitas ini. Aiman Faiz dan Purwati (2022) menegaskan bahwa guru memiliki tanggung jawab moral, sosial, dan spiritual

Namun, di lapangan masih banyak guru PAI yang menghadapi kendala dalam menginternalisasi nilai moral kepada peserta didik di era digital. Edi Kuswanto (2021) menyebutkan bahwa pembelajaran akhlak di sekolah sering kali hanya bersifat teoritis dan belum menyentuh aspek pembiasaan moral yang kontekstual. Padahal, pembinaan moral membutuhkan pendekatan yang relevan dengan dunia peserta didik, termasuk mengaitkannya dengan pengalaman mereka dalam dunia digital.⁸

Oleh karena itu, internalisasi nilai moral dalam pendidikan Islam perlu dilakukan secara adaptif dan kontekstual. Proses internalisasi mencakup tahapan transformasi nilai, transaksi nilai, dan transinternalisasi nilai, di mana peserta didik tidak hanya memahami konsep moral secara kognitif, tetapi juga menghayati dan mempraktikkannya dalam kehidupan nyata. Dalam konteks era game online, guru PAI harus mampu mengintegrasikan nilai-nilai Islam seperti kejujuran, tanggung jawab, empati, dan pengendalian diri ke dalam pengalaman digital peserta didik, sehingga mereka dapat bersikap etis baik di dunia nyata maupun di dunia maya.⁹

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa fenomena meningkatnya penggunaan game online di kalangan peserta didik merupakan tantangan

⁸ Edi Kuswanto, "Peranan Guru Pai Dalam Pendidikan Akhlak Di Sekolah," *Mudarrisa: Jurnal Kajian Pendidikan Islam* 6, No. 2 (2021).

⁹ Yuniar Devita Rahmawati, *Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Jurusan Pendidikan Madrasah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto 2025*, T.T.

sekaligus peluang bagi guru Pendidikan Agama Islam. Tantangan muncul karena potensi degradasi moral dan perubahan perilaku sosial siswa, sedangkan peluang terbuka untuk mengembangkan model pembinaan moral yang lebih kreatif, relevan, dan berbasis digital. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk menganalisis peran guru Pendidikan Agama Islam dalam menginternalisasi nilai-nilai moral peserta didik di era game online, agar dapat ditemukan strategi efektif dalam membentuk karakter Islami yang kokoh di tengah derasnya arus budaya digital.

Berdasarkan pengamatan di SMPN 2 Kalipuro, terlihat bahwa meningkatnya penggunaan game online di kalangan siswa kelas 8 E membawa dampak yang cukup signifikan terhadap perkembangan moral dan perilaku mereka. Beberapa siswa menunjukkan kecenderungan menurunnya kedisiplinan, kurang fokus dalam belajar, serta perubahan pola interaksi sosial yang dipengaruhi oleh intensitas bermain game. Fenomena ini menjadi tantangan bagi guru Pendidikan Agama Islam, karena potensi degradasi moral dapat muncul apabila siswa tidak mendapatkan pembinaan yang tepat. Namun, pada saat yang sama, kondisi ini juga menjadi peluang bagi guru PAI untuk mengembangkan model pembinaan moral yang lebih kreatif, relevan, dan sesuai dengan budaya digital khususnya game online yang dekat dengan kehidupan siswa saat ini. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas 8 E di SMPN 2 Kalipuro dengan tujuan untuk menganalisis bagaimana peran guru Pendidikan Agama Islam dalam menginternalisasi nilai-nilai moral di era game online, sehingga dapat ditemukan strategi pembinaan karakter Islami

yang efektif di tengah semakin kuatnya pengaruh budaya digital dalam kehidupan peserta didik.

Berdasarkan pemaparan yang telah disampaikan, peneliti tertarik untuk melakukan kajian lebih mendalam mengenai dinamika pembinaan moral di tengah maraknya budaya digital khususnya game online di kalangan peserta didik. Oleh karena itu, peneliti mengangkat judul **“Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Internalisasi Nilai Moral Peserta Didik di Era Game Online.”**

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian berfungsi untuk memberikan batasan yang jelas terhadap arah kajian, agar penelitian tidak melebar dan tetap relevan dengan permasalahan pokok. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka fokus penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana peran guru Pendidikan Agama Islam SMPN 2 Kalipuro (PAI) dalam menginternalisasi nilai-nilai moral peserta didik di era game online?
2. Bagaimana penanaman nilai-nilai moral Islam Peserta didik SMPN 2 Kalipuro di era game online?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian disusun berdasarkan fokus di atas dan dimaksudkan untuk menjawab pertanyaan penelitian secara sistematis. Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan peran guru Pendidikan Agama Islam dalam menginternalisasi nilai-nilai moral peserta didik di era game online.
2. Untuk mendeskripsikan penanaman nilai-nilai moral Islam Peserta didik di era game online.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian ilmu pendidikan Islam, khususnya dalam bidang pendidikan Moral dan Karakter di era digital, Penelitian ini diharapkan mampu:

- a. Memperkaya khazanah teori tentang peran guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam proses internalisasi nilai moral peserta didik, terutama dalam konteks perkembangan budaya digital dan fenomena game online.
- b. Menjadi rujukan akademik dalam mengintegrasikan teori perkembangan moral (seperti Piaget dan Kohlberg) dengan prinsip-prinsip pendidikan Islam dalam menghadapi perubahan sosial akibat kemajuan teknologi.
- c. Memberikan dasar konseptual bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang berfokus pada penanaman, etika digital Islami, serta strategi pembinaan moral peserta didik melalui pendekatan PAI yang kontekstual dan relevan dengan zaman.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat langsung bagi berbagai pihak, antara lain:

- a. Bagi guru Pendidikan Agama Islam Sebagai bahan refleksi dan panduan untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih kontekstual, kreatif, dan adaptif terhadap realitas kehidupan peserta didik di era digital, terutama dalam menanamkan nilai-nilai moral Islam melalui aktivitas yang dekat dengan keseharian mereka seperti game online.
- b. Bagi Peserta Didik Sebagai sarana pembinaan agar peserta didik mampu memahami nilai moral Islam secara lebih konkret dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, baik di dunia nyata maupun di dunia maya. Peserta didik diharapkan dapat menggunakan teknologi dan game online secara bijak, bertanggung jawab, serta beretika sesuai ajaran Islam.
- c. Bagi Sekolah dan Lembaga Pendidikan Sebagai masukan dalam merancang program penguatan karakter dan akhlak mulia yang lebih relevan dengan perkembangan zaman, dengan melibatkan pendekatan digital yang positif serta kerja sama antara guru, orang tua, dan masyarakat.
- d. Bagi Peneliti Selanjutnya Sebagai referensi dan dasar komparatif bagi penelitian-penelitian yang berfokus pada integrasi nilai moral Islam

dalam konteks budaya digital, literasi moral, dan pendidikan karakter di lingkungan sekolah

E. Definisi Istilah

Definisi istilah berisi penjelasan mengenai istilah-istilah kunci yang menjadi fokus peneliti dalam judul penelitian. Tujuannya adalah untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman mengenai makna istilah sesuai dengan apa yang dimaksud oleh peneliti

1. Peran Guru Pendidikan Agama Islam (PAI)

Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah pendidik profesional yang memiliki tugas, tanggung jawab, dan kewenangan dalam membimbing serta mendidik peserta didik agar memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam secara menyeluruh. Dalam perspektif Akidah Akhlak, guru PAI bukan hanya menyampaikan materi agama, tetapi juga bertindak sebagai *uswah hasanah* (teladan yang baik) yang menanamkan keyakinan yang benar (*akidah*) serta membentuk perilaku yang mulia (*akhlak*) dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.

Penekanan pada Akidah Akhlak menjadikan peran guru PAI sangat strategis dalam membangun pondasi keyakinan yang kuat pada diri siswa, sekaligus menuntun mereka untuk menerapkan nilai-nilai moral Islam seperti kejujuran, tanggung jawab, tawadhu', adab berkomunikasi, dan pengendalian diri. Guru PAI memiliki peran ganda: sebagai pengajar yang memberikan pemahaman agama secara konseptual, dan sebagai pembimbing yang mengarahkan peserta didik untuk mengamalkan nilai-

nilai tersebut dalam perilaku nyata, baik di ruang kelas, lingkungan sosial, maupun ruang digital.

Dalam konteks era digital dan fenomena game online, penekanan Akidah Akhlak menjadi semakin penting. Banyak dinamika sosial baru muncul dari aktivitas bermain game online—mulai dari interaksi dengan pemain lain, penggunaan bahasa, hingga pengelolaan emosi saat menang atau kalah. Kondisi ini menuntut guru PAI untuk tidak hanya mengajarkan aspek kognitif (pengetahuan agama), tetapi juga memperkuat aspek afektif (sikap dan nilai Islam) serta psikomotorik (perilaku Islami yang tampak)

Dengan pemahaman tersebut, guru PAI berperan menuntun siswa agar tetap memegang prinsip-prinsip akidah yang lurus dan akhlak yang mulia ketika beraktivitas di dunia digital. Guru PAI menjadi figur yang membantu siswa memahami bahwa nilai-nilai Islam seperti adab dalam berkomunikasi, kesabaran, kejujuran, dan menghindari perilaku negatif tetap wajib dijaga meskipun mereka berada dalam interaksi virtual. Dengan demikian, internalisasi Akidah Akhlak tidak hanya berlaku di dunia nyata, tetapi terus terbawa hingga ke ruang digital yang mereka hadapi setiap hari.

2. Internalisasi Nilai Moral Peserta Didik

Secara etimologis, istilah *internalisasi* berasal dari kata *internal* yang berarti “bagian dalam diri seseorang.” Internalisasi nilai moral berarti proses menanamkan nilai-nilai moral ke dalam hati, pikiran, dan perilaku seseorang sehingga nilai-nilai tersebut menjadi bagian dari

kepribadiannya. internalisasi moral adalah tahapan pembelajaran nilai yang tidak hanya melalui pengetahuan (kognitif), tetapi juga melalui penghayatan (afektif) dan pembiasaan (psikomotorik).

Dalam pendidikan Islam, internalisasi nilai moral dilakukan melalui tiga tahapan utama:

- a. Transformasi nilai, yaitu proses penyampaian ajaran dan nilai moral secara konseptual oleh guru kepada peserta didik.
- b. Transaksi nilai, yaitu proses interaksi dua arah di mana peserta didik mulai mengamalkan dan menguji nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Transinternalisasi, yaitu tahap tertinggi di mana nilai moral telah melekat dalam kepribadian peserta didik dan tercermin dalam perilaku spontan tanpa paksaan dari luar.

Dengan demikian, internalisasi nilai moral dalam konteks penelitian ini berarti proses pembentukan kesadaran dan perilaku Islami peserta didik melalui bimbingan guru PAI, agar mereka mampu bersikap jujur, bertanggung jawab, sopan santun, disiplin, dan berakhlak mulia baik dalam dunia nyata maupun dalam aktivitas digital seperti game online.

Dalam penelitian ini, peserta didik yang dimaksud adalah siswa tingkat menengah pertama (SMP) yang sedang berada pada fase perkembangan moral sebagaimana dikemukakan oleh Jean Piaget, yaitu masa transisi dari moralitas heteronom (bergantung pada aturan luar) menuju moralitas otonom (kesadaran nilai berdasarkan pemahaman

pribadi). Peserta didik pada usia remaja awal cenderung memiliki rasa ingin tahu tinggi, mudah dipengaruhi lingkungan, dan sangat aktif dalam penggunaan teknologi digital. Karena itu, peran guru PAI menjadi sangat penting untuk mengarahkan potensi peserta didik agar mampu membedakan antara perilaku yang sesuai dan yang bertentangan dengan nilai moral Islam.

3. Era Game Online

Era game online adalah periode perkembangan sosial dan teknologi di mana permainan digital berbasis jaringan internet menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat, terutama generasi muda. Game online memungkinkan pemain untuk berinteraksi, berkompetisi, dan bekerja sama dalam ruang virtual tanpa batas geografis. Game online merupakan salah satu bentuk hiburan yang paling digemari anak muda, namun sekaligus membawa dampak terhadap pola pikir dan perilaku sosial pemainnya.

Dalam konteks pendidikan, era game online menggambarkan realitas kehidupan modern yang tidak bisa dihindari oleh peserta didik. Dunia digital membentuk ruang baru bagi mereka untuk belajar, berkomunikasi, dan berekspresi. Akan tetapi, di sisi lain, game online juga dapat menimbulkan dampak negatif seperti kecanduan, perilaku agresif, penurunan empati sosial, serta pengabaian terhadap kewajiban keagamaan. Oleh karena itu, guru PAI perlu hadir sebagai pembimbing moral digital

yang menuntun peserta didik agar mampu mengambil sisi positif dari teknologi dan menjauhkan diri dari pengaruh negatifnya.

Era game online dalam penelitian ini tidak hanya dimaknai sebagai fenomena teknologi, tetapi juga sebagai tantangan moral dan spiritual bagi pendidikan Islam untuk menanamkan nilai-nilai akhlak dalam kehidupan peserta didik di dunia yang semakin terhubung secara digital.

F. Sistematika Pembahasan

Agar pembahasan dalam penelitian ini lebih terarah dan mudah dipahami, penulis menyusun sistematika pembahasan skripsi ini ke dalam lima bab utama yang saling berkaitan satu sama lain. Setiap bab memiliki fungsi dan peran tersendiri dalam menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya. Adapun sistematika pembahasannya adalah sebagai berikut:

Bab 1, pendahuluan; Bab ini berisi uraian umum mengenai latar belakang masalah yang menjelaskan alasan pentingnya penelitian dilakukan. Selain itu, pada bab ini juga dijelaskan rumusan masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian (teoritis dan praktis), definisi istilah, serta sistematika pembahasan. Melalui bab ini, pembaca akan memahami konteks, arah, serta urgensi penelitian mengenai peran guru Pendidikan Agama Islam dalam internalisasi nilai moral peserta didik di era game online.

Bab II kajian teori; Bab ini berisi pembahasan teoritis dan kajian pustaka yang relevan dengan topik penelitian. Pada bab ini akan dijelaskan secara rinci mengenai: Konsep Guru Pendidikan Agama Islam, meliputi pengertian, peran, fungsi, dan tanggung jawab guru PAI dalam pembentukan

karakter dan moral peserta didik. Konsep Internalisasi Nilai Moral, mencakup pengertian, tahapan, proses, dan teori-teori internalisasi nilai seperti yang dikemukakan oleh Piaget, Kohlberg, serta pandangan para tokoh pendidikan Islam. Konsep Nilai Moral dalam Perspektif Islam, yang menjelaskan hakikat moral, sumber nilai moral (Al-Qur'an dan Hadis), serta penerapan nilai moral dalam kehidupan peserta didik. Era Game Online dan Tantangan Moral di Era Digital, mencakup pengaruh perkembangan teknologi terhadap perilaku siswa, serta peluang guru PAI dalam mengintegrasikan nilai moral dalam konteks budaya digital. Penelitian Terdahulu dan Kerangka Berpikir, yang memuat ringkasan hasil penelitian sebelumnya yang relevan serta model konseptual hubungan antara teori dan fokus penelitian ini. Bab ini berfungsi sebagai dasar konseptual dan pijakan teoritis bagi analisis pada bab-bab berikutnya.

Bab III Metode Penelitian; Bab ini menjelaskan pendekatan dan metode penelitian yang digunakan dalam mengkaji peran guru PAI dalam internalisasi nilai moral di era game online. Uraian dalam bab ini meliputi: Jenis dan pendekatan penelitian (pendekatan kualitatif dengan studi kasus), Lokasi penelitian, Sumber data (primer dan sekunder), Teknik pengumpulan data (observasi, wawancara, dokumentasi), Teknik analisis data menggunakan model Miles dan Huberman (reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan), serta Uji keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Bab ini menjelaskan bagaimana penelitian dilakukan secara sistematis agar hasilnya dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah.

Bab IV hasil penelitian dan pembahasan Bab ini berisi hasil temuan lapangan yang diperoleh dari proses observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis berdasarkan teori yang telah dibahas pada bab II. Uraian dalam bab ini meliputi: Gambaran umum lokasi penelitian, Profil guru Pendidikan Agama Islam dan peserta didik, Bentuk dan peran guru PAI dalam internalisasi nilai moral, Strategi dan pendekatan yang digunakan guru PAI dalam membimbing peserta didik di era game online, Respons dan perilaku peserta didik terhadap pembinaan moral, serta Analisis temuan lapangan dikaitkan dengan teori internalisasi nilai dan pendidikan moral Islam. Bab ini merupakan bagian inti dari skripsi karena menampilkan hubungan langsung antara teori dan praktik di lapangan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penilitian Terdahulu

Terkait penelitian yang dilakukan, peneliti melakukan kajian terhadap penelitian terdahulu hal ini memiliki keterkaitan yang mendukung dengan judul penelitian, adapun diantaranya :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Edi Kusawanto pada tahun 2021 berjudul “Peranan Guru Pendidikan Agama dalam Akhlak di Sekolah.” Penelitian ini merupakan kajian yang membahas mengenai kontribusi guru Pendidikan Agama dalam pembinaan akhlak peserta didik melalui pendekatan keagamaan di lingkungan sekolah.

Dalam penelitian ini, Edi Kusawanto menjelaskan bahwa akhlak secara terminologi berarti tingkah laku seseorang yang muncul dari dorongan kesadaran untuk melakukan perbuatan yang baik. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Ia membedakan akhlak, moral, dan etika berdasarkan tolok ukur yang digunakan: etika berpatokan pada akal atau rasio, moral pada norma sosial dan adat setempat, sedangkan akhlak menggunakan ukuran al-Qur'an dan Hadis. Penelitian ini menegaskan bahwa guru Pendidikan Agama memiliki peran penting dalam mengarahkan peserta didik agar memiliki perilaku yang sesuai dengan ajaran Islam.¹⁰

¹⁰ Edi Kuswanto, “Peranan Guru Pai Dalam Pendidikan Akhlak Di Sekolah,” *Mudarrisa: Jurnal Kajian Pendidikan Islam* 6, No. 2 (2014).

2. Penelitian yang dilakukan oleh Luluk Avivah pada tahun 2021 berjudul “Upaya Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mengatasi Dampak Negatif Kecanduan Gadget terhadap Siswa SMP Islam Hikmatul Hasanah Kecamatan Tegalsiwalan.” Penelitian ini memfokuskan diri pada peran guru PAI dalam menghadapi fenomena meningkatnya penggunaan gadget di kalangan remaja.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh meningkatnya adopsi gadget yang semakin mengkhawatirkan dan berpotensi menimbulkan perilaku yang tidak sesuai dengan tuntunan Islam. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, dengan subjek penelitian guru PAI dan siswa kelas XI E. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gadget dapat menimbulkan dampak negatif seperti perubahan akhlak, kecanduan, dan penurunan motivasi belajar. Oleh karena itu, guru PAI berupaya melakukan pembinaan dengan memberikan nasihat, pengawasan, serta pemahaman tentang penggunaan gadget secara Islami.¹¹

3. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Wahyuni Adiningtiyas pada tahun 2023 berjudul “Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan Game Online.” Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologis untuk memahami fenomena kecanduan game online di kalangan siswa.

Dalam penelitiannya, Sri Wahyuni menjelaskan bahwa perkembangan teknologi, globalisasi, dan industrialisasi telah

¹¹ Luluk Aviva Dkk., “Upaya Guru Pai Dalam Mengatasi Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Siswa Smp Islam Hikmatul Hasanah Kecamatan Tegalsiwalan,” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, No. 1 (2022).

menghasilkan banyak produk teknologi, salah satunya game online yang sangat digemari siswa. Game online sering digunakan sebagai hiburan namun juga berpotensi menimbulkan kecanduan. Guru memiliki peran penting untuk membantu siswa menyeimbangkan antara kesenangan bermain game dan tanggung jawab belajar serta akhlak. Penelitian ini menyoroti pentingnya adaptasi guru dalam menghadapi perubahan zaman melalui pembinaan, pendampingan, dan pemahaman akan dunia digital siswa.¹²

4. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Sulaiman pada tahun 2022 berjudul “Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Menanamkan Sikap Toleransi Siswa di SDN Pekuncen Kota Pasuruan.”

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian ini menyoroti pentingnya pendidikan toleransi beragama di era globalisasi dan multikultural. Guru PAI memegang peranan penting sebagai motivator dan pembimbing dalam menumbuhkan sikap saling menghargai antar pemeluk agama. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru PAI mampu memotivasi siswa untuk menerima perbedaan, menghargai keragaman,

¹² Sri Wahyuni Adiningtiyas, “Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online,” *Kopasta: Journal Of The Counseling Guidance Study Program* 4, No. 1 (2023).

dan menumbuhkan sikap saling menghormati dalam kehidupan sehari-hari.¹³

5. Penelitian yang dilakukan oleh Cicilia Windy Arshita berjudul “Pendekatan Karakter Guru PAI dalam Upaya Menghadapi Tantangan Era Globalisasi (Studi di SMA Negeri 1 Pegajahan).” Penelitian ini membahas bagaimana guru PAI menghadapi dampak globalisasi yang memengaruhi perilaku siswa.

Penelitian ini mengungkap bahwa globalisasi menyebabkan menurunnya pengetahuan dan pengamalan agama siswa, sehingga muncul perilaku seperti tawuran, dekadensi moral, dan pergaulan bebas. Guru PAI melakukan berbagai strategi seperti meningkatkan kompetensi, menambah jam pelajaran agama, dan menerapkan pendekatan karakter. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan teknik wawancara dan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan adanya dampak positif dan negatif globalisasi, sehingga guru perlu responsif terhadap perkembangan teknologi dan informasi.¹⁴

6. Penelitian yang dilakukan oleh Setiawati, M. R. pada tahun 2022 berjudul “Internalisasi Pendidikan Agama Islam kepada Siswa Millenia.”

¹³ Muhammad Sulaiman, “Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menanamkan Sikap Toleransi Siswa Di Sdn Pekuncen Kota Pasuruan,” *Jurnal Darussalam: Jurnal Pendidikan, Komunikasi Dan Pemikiran Hukum Islam* 16, No. 1 (2024).

¹⁴ Arshita, “Pendekatan Karakter Guru Pai Dalam Upaya Menghadapi Tantangan Era Globalisasi Studi Disma Negeri 1 Pegajahan.”

Penelitian ini menyoroti dinamika pendidikan Islam di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital.¹⁵

Penelitian ini menjelaskan bahwa game online telah menjadi bagian dari gaya hidup siswa generasi digital. Fenomena ini memiliki dampak positif seperti peningkatan kreativitas dan kemampuan kerja sama, namun juga membawa dampak negatif berupa penurunan moralitas, perilaku agresif, dan melemahnya religiusitas. Penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan bahwa intensitas bermain game online yang tinggi berkorelasi dengan menurunnya akhlak. Guru PAI memiliki peran yang sangat penting dalam proses internalisasi nilai moral agar peserta didik tidak sekadar memahami, tetapi juga mengamalkan ajaran Islam dalam keseharian, termasuk dalam aktivitas digitalnya.

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No.	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Edi Kusawanto (2021)	Peranan guru Pendidikan agama dalam akhlak disekolah	1. Fokus pada mata pelajaran yang sama yakni pendidikan agama islam	1. Fokus penilitian pada moderasi
2.	Luluk Avivah (2022)	Upaya guru Pendidikan agama islam dalam mengatasi dampak negative kecanduan gadget terhadap	1. Keduanya membahas peran atau upaya guru Pendidikan Agama Islam sebagai subjek utama dalam membimbing peserta didik. 2. Kedua penelitian	1. Aspek masalah 2. Objek teknologi 3. Jenis Tindakan guru

¹⁵ M. Rizki Setiawan Dan Tumiran Tumiran, "Implementasi Pembelajaran Akidah Akhlak Dalam Pembentukan Karakter Religius Di Sma Ar Rahman Medan," *Educate: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran* 4, No. 2 (2025).

		siswa smp islam hikmatul hasanah kecamatan tegalsiwalan	menyoroti tantangan moral dan perilaku peserta didik yang dipengaruhi oleh teknologi digital (gadget dan game online).	
3.	Sri Wahyuni Adiningtiyas (2023)	Peran Guru dalam mengatasi kecanduan game online	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kedua penelitian membahas peran strategis guru Pendidikan Agama Islam dalam membentuk karakter siswa. 2. Sama-sama bertujuan untuk mengatasi peserta didik dalam kecanduan game online 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Objek nilai yang ditanamkan 2. Konteks tantangan 3. Tingkat Pendidikan 4. Konteks siswa
4.	Muhammad Sulaiman	Peran guru Pendidikan agama islam dalam menanamkan sikap toleransi siswa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan metode pembelajaran yang sama . 2. Fokus pada mata pelajaran yang sama yakni pendidikan agama islam 	<ol style="list-style-type: none"> 1. objek nilai yang di inginkan atau ditanamkan 2. objek teknologi
5.	cicilia windy arshita	pendekatan karakter guru PAI dalam upaya menghadapi tantangan era globalisasi studi disma negeri 1 pengajahan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keduanya sama-sama menekankan pentingnya pembentukan karakter atau moral siswa di tengah tantangan zaman. 2. Sama-sama bertujuan agar siswa memiliki ketahanan nilai dan karakter Islami meski menghadapi pengaruh eksternal yang kuat. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fokus pada permasalahan 2. Jenis pendekatan yang dilakukan 3. Kedalaman interaksi milenial

6.	Setiawati, M. R	Peran guru Pendidikan agama islam dalam menanamkan sikap toleransi siswa	1. Keduanya sama-sama menekankan pentingnya pembentukan karakter atau moral siswa di tengah tantangan zaman. 2.fokus pada mata Pelajaran yang sama	1.sikap yang dilakukan kepada peserta didik 2.penanaman nilai moral ke peserta didik
----	--------------------	---	---	--

Dari penelitian terdahulu dapat diambil kesimpulan bahwa sama-sama menekankan pentingnya pembentukan karakter tengah tantangan zaman.serta pada mata pelajaran Pendidikan agama Islam. Namun letak perbedaan pada penelitian ini pada fokus masalah yang diangkat penilitian ini berusaha mendeskripsikan Fokus pada permasalahan Jenis pendekatan yang dilakukan Kedalaman interaksi milenial yang dilakukan di SMPN 2 Kalipuro. Keunikan dari penilitian ini terletak pada penggabungan antara pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan game online. Di saat sebagian besar penelitian pendidikan agama masih fokus pada metode konvensional seperti ceramah atau pembiasaan, penelitian ini justru menyoroti tantangan dan peluang yang muncul dari interaksi peserta didik dengan teknologi digital khususnya game online yang sangat dekat dengan kehidupan remaja masa kini.

B. Kajian Teori

1. Peran guru PAI

a. Pengertian Peran Guru PAI

Peran merupakan bentuk aktivitas atau tindakan yang dilakukan oleh seseorang maupun lembaga/organisasi. Biasanya, peran suatu

lembaga telah diatur berdasarkan fungsi dan ketetapan yang berlaku di dalamnya. Dengan kata lain, peran adalah sesuatu yang dijalankan atau dilaksanakan dalam konteks tertentu.

Menurut Soerjono Soekanto, peran merupakan aspek dinamis dari kedudukan (status). Artinya, ketika seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan status yang dimilikinya, maka ia telah menjalankan suatu peran. Dalam sebuah organisasi, setiap individu memiliki karakteristik tersendiri dalam melaksanakan tugas, kewajiban, serta tanggung jawab yang diberikan oleh lembaga tempat ia bernaung.

Sementara itu, Riyadi menjelaskan bahwa peran dapat dipahami sebagai orientasi dan konsep mengenai bagian yang dijalankan oleh seseorang atau pihak tertentu dalam interaksi sosial. Melalui peran tersebut, baik individu maupun organisasi akan berperilaku sesuai dengan harapan masyarakat atau lingkungannya. Peran juga dapat dimaknai sebagai seperangkat tuntunan struktural seperti norma, harapan, tanggung jawab, dan larangan yang berfungsi sebagai pedoman dalam melaksanakan tugas serta mendukung fungsinya dalam organisasi. Dengan demikian, peran mencakup berbagai bentuk perilaku dalam kelompok kecil maupun besar yang masing-masing menjalankan fungsi dan tanggung jawab tertentu.

Secara umum, peran guru mencakup tugas-tugas pendidikan yang meliputi mendidik, mengajar, serta memberikan nasihat kepada

peserta didik. Dalam menjalankan perannya di sekolah, guru diharapkan mampu menjadi figur orang tua kedua bagi siswanya serta menumbuhkan rasa simpati agar kegiatan belajar dapat berlangsung dengan menyenangkan¹⁶.

Selain itu, guru juga memiliki tanggung jawab untuk membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan, keterampilan, dan pengetahuan mereka. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menciptakan suasana belajar yang menarik agar siswa termotivasi untuk belajar. Jika seorang guru tidak mampu menampilkan diri secara menarik, maka hal tersebut dapat menjadi kegagalan awal dalam proses pembelajaran karena siswa akan kehilangan minat dan sulit menyerap materi yang diajarkan.¹⁷

Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah seseorang yang memiliki tanggung jawab dan kewajiban untuk menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik dengan tujuan membentuk pribadi yang berkarakter dan berakhhlak mulia. Guru PAI tidak hanya berperan dalam proses pembelajaran di kelas 8E, tetapi juga memiliki wewenang serta tanggung jawab terhadap perkembangan pendidikan peserta didik, baik secara individu maupun kelompok, di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah.

Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam konteks internalisasi nilai moral Islam melalui game online memiliki posisi

¹⁶ Soerjono Soekamto, *Peran Guru* (Pustaka Pelajar, 1987), 28.

¹⁷ Riyadhi, *Perencanaan Pembangunan Daerah Strategi Mengendalikan Potensi Dalam Mewujudkan Otonomi Daerah* (Gramedia., T.T.).

yang sangat penting. Guru PAI tidak hanya berfungsi sebagai penyampai ilmu keagamaan, tetapi juga sebagai pembimbing, pengarah, dan teladan bagi peserta didik dalam memahami dan menerapkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam penggunaan media dan teknologi digital seperti game online.

Adapun indikator yang digunakan untuk mengukur peran guru PAI dalam penelitian ini meliputi: Menyampaikan nilai moral Islam saat pembelajaran Indikator ini menunjukkan peran guru dalam menanamkan nilai-nilai moral Islam, seperti kejujuran, tanggung jawab, adab, dan sopan santun, melalui kegiatan belajar mengajar. Guru PAI berupaya agar nilai-nilai tersebut tidak hanya dipahami secara teoritis oleh siswa, tetapi juga mampu diimplementasikan dalam kehidupan nyata, termasuk dalam aktivitas bermain game.

Membimbing siswa dalam memilih game yang sesuai Indikator ini menggambarkan peran guru sebagai pembimbing dalam membantu siswa memilih dan memainkan game yang tidak bertentangan dengan ajaran Islam. Guru berperan memberikan arahan tentang batasan etika dalam bermain game, waktu yang tepat, serta konten yang mendukung pengembangan karakter positif dan moral Islami.¹⁸

Menjadi teladan dalam penggunaan teknologi dan media Indikator ini mencerminkan peran guru sebagai figur panutan bagi

¹⁸ Riyadhi, *Perencanaan Pjembangunan Daerah Strategi Mengendalikan Potensi Dalam Mewujudkan Otonomi Daerah*.

peserta didik dalam memanfaatkan teknologi secara bijak. Guru PAI diharapkan mampu menunjukkan contoh nyata penggunaan media digital secara produktif, aman, dan sesuai dengan nilai-nilai Islam, sehingga peserta didik dapat meniru sikap dan perilaku positif dalam aktivitas daring, termasuk saat bermain game online.

2. Internalisasi Nilai Moral

a. Pengertian Internalisasi

Internalisasi merupakan proses penting dalam pembentukan kepribadian seseorang yang berlangsung secara bertahap dan berkesinambungan. Proses ini melibatkan penanaman nilai, norma, dan keyakinan ke dalam diri individu sehingga nilai-nilai tersebut menyatu dan menjadi bagian dari kepribadiannya. Menurut Koentjaraningrat internalisasi adalah proses panjang yang dialami individu dalam menanamkan nilai, norma, serta kebudayaan masyarakat ke dalam dirinya, hingga nilai-nilai tersebut menjadi bagian dari karakter pribadinya. Sejalan dengan itu, Soerjono Soekanto menjelaskan bahwa internalisasi merupakan proses seseorang mempelajari, memahami, dan menanamkan nilai serta norma sosial yang akhirnya menjadi pedoman dalam berperilaku di masyarakat.¹⁹ Mulyana menambahkan bahwa internalisasi adalah proses penanaman nilai dan norma sosial yang menjadikan nilai-nilai tersebut bagian dari sistem kepribadian individu dalam bertindak dan bersikap. Sementara itu, Narwoko dan

¹⁹ Yuniar Devita Rahmawati, *Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Jurusan Pendidikan Madrasah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri.*

Suyanto (menegaskan bahwa internalisasi terjadi ketika individu menjadikan nilai-nilai sosial sebagai bagian dari dirinya melalui proses sosialisasi yang berulang, sehingga perilakunya selaras dengan harapan masyarakat. Dari sudut pandang yang lebih religius, Jalaluddin memandang internalisasi sebagai proses pembentukan kepribadian melalui penanaman nilai-nilai spiritual dan moral secara terus-menerus, yang menumbuhkan kesadaran batin dalam berperilaku sesuai ajaran agama.

Berdasarkan pandangan para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa internalisasi merupakan suatu proses penanaman nilai, norma, dan ajaran tertentu ke dalam diri individu secara mendalam hingga membentuk kesadaran, kepribadian, serta perilaku yang mencerminkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Internalisasi bukan hanya sekadar proses kognitif memahami nilai, melainkan juga proses afektif dan konatif yang menumbuhkan penghayatan serta pengamalan nilai secara sadar tanpa paksaan. Dengan demikian, internalisasi berperan penting dalam membentuk karakter, moral, dan identitas individu agar mampu hidup selaras dengan norma sosial, budaya, maupun ajaran agama yang dianutnya.

b. Tahapan Tahapan internalisasi

Proses internalisasi nilai dalam pembinaan karakter peserta didik dapat dilakukan melalui tiga tahapan utama ,yaitu transformasi nilai, transaksi nilai, dan transinternalisasi.Ketiga tahap ini

menggambarkan perjalanan pembentukan nilai dari sekadar pemahaman secara kognitif hingga penghayatan dan penerapannya dalam kehidupan nyata, baik secara lahir maupun batin. Pada tahap pertama, yaitu transformasi nilai, guru berperan sebagai penyampai informasi mengenai nilai-nilai yang baik dan buruk kepada peserta didik. Proses ini umumnya bersifat komunikasi satu arah(verbal), di mana guru menjelaskan dan memperkenalkan nilai-nilai yang sejalan dengan ajaran agama serta norma sosial. Tujuannya adalah agar peserta didik memahami dan mengenal konsep dasar tentang nilai moral dan etika. Tahap ini dapat dikatakan sebagai fase pemahaman awal atau penanaman pengetahuan (moral knowing) dalam ranah kognitif siswa.

Tahap berikutnya adalah transaksi nilai, yaitu proses komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik. Dalam tahap ini terjadi interaksi timbal balik, di mana guru tidak hanya memberikan informasi tentang nilai-nilai, tetapi juga menjadi teladan melalui perilaku nyata. Guru dan peserta didik sama-sama aktif dalam mengamalkan nilai-nilai yang dipelajari. Peserta didik mulai menanggapi dan meniru perilaku guru yang mencerminkan nilai-nilai moral, sehingga terbentuk penghayatan (moral feeling) terhadap nilai-nilai tersebut. Dengan demikian, tahap ini menekankan pembelajaran melalui keteladanan dan pengalaman langsung.

Tahap terakhir adalah transinternalisasi, yakni fase paling mendalam dalam proses internalisasi nilai. Pada tahap ini, komunikasi antara guru dan peserta didik sudah tidak lagi bersifat fisik semata, tetapi lebih menekankan pada aspek mental dan kepribadian. Peserta didik meneladani sikap, keikhlasan, dan ketulusan guru dalam berperilaku, bukan hanya meniru tindakan lahiriahnya. Dengan kata lain, peserta didik telah mampu menjadikan nilai-nilai yang diajarkan sebagai bagian dari kepribadiannya sendiri. Proses ini menghasilkan internalisasi nilai yang utuh dan komprehensif karena melibatkan seluruh aspek kepribadian: kognitif, afektif, dan konatif (tindakan).²⁰

Seperti ditegaskan oleh Kneiller, nilai hadir di setiap aspek kehidupan pendidikan; tidak ada ruang yang bebas dari nilai, sebab nilai menjadi dasar bagi setiap pilihan dan keputusan dalam praktik pendidikan. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan selalu berorientasi pada nilai-nilai yang diyakini dan disepakati bersama.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa proses internalisasi nilai dalam pembinaan karakter peserta didik mencakup tiga tahapan utama: (1) transformasi nilai tahap pemahaman nilai secara kognitif; (2) transaksi nilai tahap penghayatan nilai melalui interaksi dan keteladanan; serta (3) transinternalisasi nilai tahap pembentukan kepribadian dan pengamalan nilai secara menyeluruh.

²⁰ Rahmawati, *Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Jurusan Pendidikan Madrasah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto 2025*.

Sejalan dengan teori Thomas Lickona, pembentukan karakter melalui proses internalisasi juga melibatkan tiga komponen utama, yaitu moral knowing (pengetahuan tentang moral), moral feeling (penghayatan atau perasaan moral), dan moral action (perbuatan moral). Ketiga komponen ini menunjukkan bahwa pendidikan nilai tidak hanya menekankan pada pengetahuan, tetapi juga pada sikap dan tindakan nyata yang mencerminkan karakter yang bermoral.

3. Nilai Moral

a. Pengertian Moral

Secara etimologis, kata *moral* berasal dari bahasa Latin *mos* atau *mores* yang berarti tata cara, kebiasaan, adat istiadat, atau perilaku. Moral dapat diartikan sebagai seperangkat nilai dan norma yang menjadi pedoman seseorang dalam mengatur tingkah lakunya.²¹ Menurut Atkinson yang dikutip oleh Sjarkawi, moral merupakan pandangan tentang baik dan buruk, benar dan salah, serta mengenai apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan.

Moral juga dapat dipahami sebagai seperangkat keyakinan yang hidup dalam masyarakat, yang berkaitan dengan karakter dan perilaku manusia, serta menentukan apa yang seharusnya dilakukan oleh individu. Dengan demikian, istilah moral selalu berhubungan dengan kebiasaan, aturan, dan tata cara yang berlaku dalam

²¹ muh judrah dkk., “peran guru pendidikan agama islam dalam membangun karakter peserta didik upaya penguatan moral,” journal of instructional and development researches 4, no. 1 (2024)

masyarakat tertentu, termasuk nilai-nilai agama yang menjadi pegangan hidup.²²

Perilaku moral berarti tindakan manusia yang sesuai dengan harapan, aturan, dan kebiasaan kelompok sosial tertentu. Dalam konteks Islam, moral dikenal dengan istilah *al-akhlaq al-karimah*, yaitu sopan santun dan budi pekerti luhur yang merupakan perwujudan dari keyakinan terhadap kebaikan dan keburukan, pantas dan tidak pantas, yang tercermin dalam perbuatan nyata manusia. Menurut Ouska dan Wheillan, moral merupakan prinsip yang menunjukkan baik dan buruk dalam diri seseorang. Walaupun moral bersifat individual, tetapi wujudnya terkait erat dengan sistem aturan yang berlaku dalam masyarakat. Adapun perbedaan antara *moral* dan *moralitas* terletak pada sifatnya: moral merupakan prinsip baik-buruk individu, sedangkan moralitas adalah kualitas keseimbangan moral yang menyangkut penerapan prinsip tersebut dalam tindakan nyata. Dengan demikian, hakikat moralitas dapat dilihat dari bagaimana seseorang menaati aturan dan menyeimbangkan hak serta tanggung jawabnya dalam kehidupan sosial. Internalisasi nilai moral merupakan proses penanaman dan penghayatan nilai-nilai Islam dalam diri peserta didik sehingga menjadi bagian dari kepribadiannya dan tercermin dalam sikap serta perilaku sehari-hari. Melalui proses internalisasi, siswa tidak hanya mengetahui ajaran moral secara kognitif, tetapi juga

²² rahmawati, program studi pendidikan islam anak usia dini jurusan pendidikan madrasah fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan universitas islam negeri profesor kiai haji saifuddin zuhri purwokerto 2025.

menyadari, merasakan, dan mengamalkan nilai-nilai tersebut secara konsisten, termasuk dalam konteks penggunaan media digital dan permainan daring (game online).

Adapun indikator yang digunakan dalam variabel internalisasi nilai moral meliputi:

- 1) Pemahaman siswa tentang nilai Islam (jujur, tanggung jawab,adab)
Indikator ini menggambarkan sejauh mana peserta didik memahami nilai-nilai pokok dalam ajaran Islam, seperti kejujuran, tanggung jawab, dan adab dalam berperilaku. Pemahaman ini menjadi dasar bagi siswa untuk mengenali mana yang benar dan salah serta menumbuhkan kesadaran moral dalam setiap tindakan.
- 2) Kesadaran moral saat bermain game Indikator ini menunjukkan kemampuan siswa dalam mengontrol perilaku dan keputusan saat bermain game, dengan berpedoman pada nilai-nilai moral Islam. Siswa yang memiliki kesadaran moral akan mampu membedakan mana perilaku yang sesuai dengan ajaran agama dan mana yang bertentangan, seperti menghindari ujaran kebencian, kecurangan, atau perilaku tidak sopan di dunia maya.
- 3) Komunikasi nilai moral antar siswa Indikator ini menekankan bagaimana siswa mampu membangun interaksi yang mencerminkan nilai-nilai moral Islam, seperti saling menghargai, tolong-menolong, dan beretika dalam berkomunikasi, baik secara langsung maupun melalui media digital. Melalui komunikasi yang

baik, nilai moral dapat tersebar dan dihayati bersama dalam lingkungan sosial siswa.

- 4) Adaptasi perilaku dalam kehidupan sehari-hari Indikator ini mencerminkan sejauh mana nilai-nilai moral Islam yang telah dipahami dan disadari oleh siswa dapat diterapkan dalam tindakan nyata di kehidupan sehari-hari. Siswa yang berhasil melakukan adaptasi moral akan menunjukkan perilaku positif, seperti disiplin, sopan santun, tanggung jawab, dan kejujuran, baik di sekolah, di rumah, maupun dalam aktivitas digital



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam fenomena sosial yang terjadi dalam konteks alami, yaitu bagaimana guru Pendidikan Agama Islam (PAI) berperan dalam menginternalisasikan nilai-nilai moral pada siswa yang terpapar budaya bermain game online. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai persepsi, pengalaman, dan interaksi sosial antara guru dan siswa dalam konteks pendidikan moral.²³

Menurut Bogdan dan Taylor, pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Dalam penelitian ini, pendekatan tersebut memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi makna di balik tindakan guru PAI dan respons siswa terhadap nilai-nilai moral yang ditanamkan, khususnya dalam kaitannya dengan penggunaan dan pengaruh game online dalam kehidupan sehari-hari.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian studi kasus. Studi kasus adalah metode penelitian yang digunakan untuk mempelajari suatu

²³ Akmal Haikal, “Analisis bibliometrik pemetaan penelitian skripsi pada Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial UIN Maulana Maliki Ibrahim Malang terindeks Google Scholar tahun 2019-2023” (undergrAduate, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2023).

kasus tertentu secara mendalam dan menyeluruh dalam konteks kehidupan nyata. Kasus dalam penelitian ini adalah peran guru PAI di SMPN 2 Kalipuro dalam menginternalisasikan nilai moral terkait game online kepada siswa tingkat menengah pertama.

Dengan pendekatan dan jenis penelitian ini, peneliti berusaha menggali data secara mendalam melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi, agar dapat memperoleh pemahaman yang utuh tentang bagaimana nilai-nilai moral ditanamkan dalam realitas kehidupan siswa yang hidup berdampingan dengan perkembangan dunia digital dan game online.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 2 Kalipuro, Kabupaten Banyuwangi. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah ini merupakan salah satu lembaga pendidikan menengah pertama yang aktif dalam pembinaan moral siswa melalui mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian dilaksanakan selama bulan Mei hingga November 2025.

C. Subjek Penelitian

Subjek Adalah seorang informan yang menjadi sumber dari data penelitian Dimana seorang tersebut bersedia memberikan informasi terhadap segala situasi dan latar belakang tersebut

Subjek penelitian dalam studi ini dipilih secara sengaja (purposive sampling) berdasarkan relevansinya dengan fokus penelitian, yaitu bagaimana nilai-nilai moral Islam diinternalisasikan oleh guru Pendidikan Agama Islam

(PAI) kepada peserta didik di tengah maraknya budaya bermain game online. Pemilihan subjek dilakukan melalui beberapa tahapan pertimbangan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh benar-benar mendalam, akurat, dan representatif terhadap fenomena yang diteliti. Teknik purposive sampling digunakan karena memungkinkan peneliti menentukan subjek yang dianggap paling memahami dan mengalami langsung persoalan internalisasi nilai moral di era digital. Dengan demikian, subjek yang dipilih diharapkan mampu memberikan gambaran nyata dan komprehensif mengenai peran guru PAI dalam membimbing siswa pada konteks penggunaan game online.

Tahap pertama dalam pemilihan subjek adalah menetapkan guru PAI sebagai informan utama. Peneliti memilih satu orang guru PAI di SMPN 2 Kalipuro karena guru tersebut memiliki peran strategis dalam pembinaan akhlak dan moral siswa secara langsung. Guru ini dikenal aktif memberikan nasihat, bimbingan, serta teladan melalui interaksi keseharian, baik di dalam maupun di luar kelas 8E. Selain itu, guru tersebut memiliki pengalaman dalam menangani siswa yang terpapar budaya game online, sehingga dianggap mampu memberikan informasi yang relevan terkait strategi internalisasi nilai moral yang diterapkan. Pemilihan hanya satu guru PAI dilakukan karena guru tersebut memang menjadi satu-satunya pengampu mata pelajaran PAI di sekolah, sehingga data yang diperoleh bersifat fokus, menyeluruh, dan mencerminkan kondisi nyata di lingkungan sekolah.

Tahap berikutnya adalah pemilihan dua orang siswa sebagai subjek pendukung. Pemilihan kedua siswa ini dilakukan setelah berkonsultasi

dengan guru PAI dan wali kelas 8E, serta melakukan observasi awal terhadap perilaku siswa di kelas. Kedua siswa dipilih berdasarkan beberapa kriteria, yaitu: siswa aktif bermain game online baik di rumah maupun pada waktu tertentu di sekolah, menunjukkan dinamika moral yang tampak dari perubahan sikap dan cara berkomunikasi, memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik sehingga dapat memberikan data secara jujur dan terbuka, serta mewakili dua karakter yang berbeda dalam hal pengendalian diri saat bermain game. Satu siswa diketahui mampu membatasi waktu bermain game dan tetap menjaga perilaku sosialnya, sedangkan siswa lainnya pernah mengalami kesulitan dalam mengatur waktu belajar karena intensitas bermain game yang tinggi.

Pemilihan dua siswa ini dilakukan untuk memberikan gambaran yang lebih kaya mengenai respon peserta didik terhadap internalisasi nilai moral Islam yang dilakukan guru PAI, terutama dalam kaitannya dengan perilaku mereka saat bermain game online. Selain itu, pemilihan jumlah yang terbatas memungkinkan peneliti melakukan pendalaman data secara lebih intensif, sejalan dengan karakteristik penelitian kualitatif yang lebih mengutamakan kualitas informasi dibanding kuantitas responden.

Tahap berikutnya adalah pemilihan dua orang siswa sebagai subjek pendukung. Pemilihan kedua siswa ini dilakukan setelah berkonsultasi dengan guru PAI dan wali kelas 8E, serta melakukan observasi awal terhadap perilaku siswa di kelas. Kedua siswa dipilih berdasarkan beberapa kriteria, yaitu: siswa aktif bermain game online baik di rumah maupun pada waktu

tertentu di sekolah, menunjukkan dinamika moral yang tampak dari perubahan sikap dan cara berkomunikasi, memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik sehingga dapat memberikan data secara jujur dan terbuka, serta mewakili dua karakter yang berbeda dalam hal pengendalian diri saat bermain game. Satu siswa diketahui mampu membatasi waktu bermain game dan tetap menjaga perilaku sosialnya, sedangkan siswa lainnya pernah mengalami kesulitan dalam mengatur waktu belajar karena intensitas bermain game yang tinggi.

Pemilihan dua siswa ini dilakukan untuk memberikan gambaran yang lebih kaya mengenai respon peserta didik terhadap internalisasi nilai moral Islam yang dilakukan guru PAI, terutama dalam kaitannya dengan perilaku mereka saat bermain game online. Selain itu, pemilihan jumlah yang terbatas memungkinkan peneliti melakukan pendalaman data secara lebih intensif, sejalan dengan karakteristik penelitian kualitatif yang lebih mengutamakan kualitas informasi dibanding kuantitas responden.

Subjek penelitian dalam studi ini dipilih secara sengaja (*purposive sampling*) berdasarkan relevansinya dengan fokus penelitian, yaitu bagaimana nilai-nilai moral Islam diinternalisasikan oleh guru Pendidikan Agama Islam (PAI) kepada peserta didik di tengah maraknya budaya bermain game online. Pemilihan subjek dilakukan melalui beberapa tahapan pertimbangan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh benar-benar mendalam, akurat, dan representatif terhadap fenomena yang diteliti. Teknik *purposive sampling* digunakan karena memungkinkan peneliti menentukan subjek yang dianggap

paling memahami dan mengalami langsung persoalan internalisasi nilai moral di era digital. Dengan demikian, subjek yang dipilih diharapkan mampu memberikan gambaran nyata dan komprehensif mengenai peran guru PAI dalam membimbing siswa pada konteks penggunaan game online.

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, sumber, serta berbagai cara. Pengumpulan data pada penelitian ini karena menggunakan metode penelitian kualitatif maka menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk melihat langsung bagaimana interaksi antara guru PAI dengan peserta didik, terutama dalam menyisipkan nilai-nilai moral dalam pembelajaran maupun di luar kelas 8E.

2. Wawancara Semiterstruktur

Wawancara semi-struktural dilakukan terhadap guru PAI, siswa, dan pihak lain yang relevan. Wawancara ini bertujuan untuk menggali informasi tentang strategi, pendekatan, serta tantangan yang dihadapi guru dalam menginternalisasikan nilai moral berkaitan dengan game online.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan terhadap data atau arsip yang relevan, seperti RPP, silabus, program kerja guru PAI, serta dokumentasi kegiatan keagamaan dan pembinaan karakter di sekolah.²⁴

²⁴ Subhaktiyasa, "Menentukan Populasi Dan Sampel."

E. Analisis Data

Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif model Miles dan Huberman,²⁵ analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berulang yang terdiri dari tiga komponen utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Ketiga komponen ini dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus-menerus sampai data dinyatakan jenuh.

Berikut penjabaran tiap tahapannya:

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data merupakan proses awal dalam analisis data yang bertujuan untuk memilah, memfokuskan, menyederhanakan, dan mengabstraksikan data yang telah diperoleh dari lapangan. Dalam konteks penelitian ini, data yang diperoleh dari wawancara, observasi, dan dokumentasi akan diklasifikasikan berdasarkan tema-tema penting, seperti:

- a. Strategi guru PAI dalam menginternalisasikan nilai moral,
- b. Bentuk nilai moral yang ditanamkan,
- c. Respon siswa terhadap pembinaan moral,
- d. Pengaruh game online terhadap perilaku siswa.
- e. Data yang tidak relevan dengan fokus penelitian akan disingkirkan, sehingga hanya data yang mendukung tujuan penelitian yang akan dianalisis lebih lanjut.

²⁵ Qomaruddin Qomaruddin Dan Halimah Sa'diyah, Kajian Teoritis Tentang Teknik Analisis Data Dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles Dan Huberman | Journal Of Management, Accounting, And Administration.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Tahap ini bertujuan untuk menyusun dan menampilkan data secara sistematis agar lebih mudah dipahami dan dianalisis. Data disajikan dalam bentuk narasi deskriptif, kutipan langsung dari informan, tabel, atau bagan apabila diperlukan. Misalnya, hasil wawancara dengan guru akan disusun berdasarkan kategori tertentu, seperti metode pengajaran, pengalaman pribadi guru, dan bentuk bimbingan moral. Penyajian data membantu peneliti melihat hubungan antar kategori, pola yang muncul, dan temuan yang signifikan terhadap fokus penelitian, yakni peran guru PAI dalam mengarahkan siswa agar tetap berpegang pada nilai moral di tengah kebiasaan bermain game online.

3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi (*Conclusion Drawing and Verification*)

Tahap akhir dari analisis adalah menarik kesimpulan berdasarkan data yang telah direduksi dan disajikan. Kesimpulan ini mencerminkan temuan utama dari penelitian dan menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya. Penarikan kesimpulan dilakukan secara hati-hati dengan mempertimbangkan validitas dan konsistensi data. Oleh karena itu, pada tahap ini dilakukan verifikasi untuk memastikan bahwa kesimpulan yang diambil benar-benar mewakili data yang diperoleh di lapangan. Verifikasi dilakukan melalui triangulasi sumber, teknik, dan waktu, untuk menguji keabsahan data dari berbagai sudut pandang. Dengan menggunakan teknik analisis ini, diharapkan penelitian dapat memberikan

gambaran yang mendalam, utuh, dan bermakna tentang dinamika peran guru PAI dalam pembentukan moral peserta didik dalam konteks budaya digital yang berkembang di kalangan remaja.

F. Keabsahan Data

Dalam penelitian kualitatif, keabsahan data sangat penting untuk menjamin bahwa hasil penelitian benar-benar mencerminkan realitas di lapangan. Oleh karena itu, peneliti menggunakan beberapa teknik untuk keabsahan data atau validitas data, agar data yang dikumpulkan dapat dipercaya (kredibel) dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Teknik keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini²⁶ adalah:

1. Triangulasi

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu di luar data itu sendiri untuk mengecek atau membandingkan data. Menurut Denzin, terdapat beberapa bentuk triangulasi yang umum digunakan, dan dalam penelitian ini kita menggunakan Triangulasi Sumber data dan yang dimaksud Peneliti membandingkan dan mengecek informasi yang diperoleh dari berbagai sumber data, seperti guru Pendidikan Agama Islam, siswa, dan dokumen sekolah. Hal ini dilakukan untuk melihat konsistensi informasi dari pihak-pihak yang berbeda dalam menjelaskan peran guru PAI dalam internalisasi nilai moral.

²⁶ Mudjia Rahardjo, "Triangulasi Dalam Penelitian Kualitatif," Teaching Resources, 2022.

2. Peningkatan Ketekunan (Prolonged Engagement)

Peneliti melakukan interaksi yang cukup lama di lapangan guna memperoleh pemahaman mendalam tentang konteks yang diteliti. Hal ini juga bertujuan untuk membangun kepercayaan dengan subjek penelitian dan memastikan bahwa data yang diperoleh benar-benar akurat dan tidak bersifat sementara.

3. Member Check (Uji Validasi oleh Informan)

Setelah data dikumpulkan dan diinterpretasikan, peneliti akan mengonfirmasi hasil temuan sementara kepada informan (seperti guru PAI atau siswa) untuk mengecek apakah interpretasi peneliti sesuai dengan maksud dan pengalaman informan. Jika ditemukan ketidaksesuaian, maka peneliti akan melakukan klarifikasi lebih lanjut.

4. Audit Trail (Jejak Audit)

Peneliti mendokumentasikan seluruh proses penelitian secara sistematis, mulai dari pengumpulan data, proses analisis, hingga penarikan kesimpulan. Dokumentasi ini menjadi bukti bahwa data yang dihasilkan dapat ditelusuri asal-usulnya dan dapat diuji ulang oleh peneliti lain. Dengan penerapan teknik-teknik tersebut, diharapkan data yang diperoleh dalam penelitian ini memiliki tingkat kredibilitas, transferabilitas, dependabilitas, dan konfirmabilitas yang baik, sesuai standar penelitian kualitatif.²⁷

²⁷ Sidiq, Ag, Dan Choiri, *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan*, 97.

G. Tahapan Penlitian

Dalam menyusun penelitian ini, peneliti memulai penelitian pendahuluan, pengembangan konsep, penelitian terkini, dan penyusunan laporan. Tahapan demi tahapan yang peneliti lakukan akan dijelaskan dalam bagian ini. Yaitu sebagai berikutnya:

1. Pra lapangan

Pada tahap ini merupakan langkah awal peneliti sebelum melakukan penelitiannya secara langsung di lokasi. Dalam tahap ini persiapan yang dilakukan oleh peneliti meliputi penyusunan rancangan penelitian, pelaksanaan survei pendahuluan ke lokasi penelitian, pengurusan perizinan, pemilihan narasumber yang sesuai dengan fokus penelitian, serta penyusunan instrumen sebagai pedoman penelitian yang akan digunakan dalam pengambilan data.

2. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan merupakan bagian terpenting dari proses penelitian. Pelaksanaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti di antaranya melakukan pengumpulan data ,kemudian melalui proses kondensasi data. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk yang terstruktur guna mempermudah penarikan kesimpulan.

3. Pelaporan

Tahap pelaporan merupakan bagian akhir dari seluruh kegiatan penelitian. Pelaporan yang dilakukan berupa laporan tertulis berupa skripsi.

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Obyek Penelitian

1. Identitas sekolah

SMP Negeri 2 Kalipuro merupakan salah satu lembaga pendidikan tingkat menengah pertama yang berada di wilayah Kecamatan Kalipuro, Kabupaten Banyuwangi, Provinsi Jawa Timur. Sekolah ini memiliki NPSN 20525653 dan beralamat di Jl. Johar No. 30, Kalipuro. Berdiri sejak 20 Desember 1986, sekolah ini telah menjadi salah satu institusi pendidikan yang berkembang pesat dan dipercaya masyarakat. Sebagai sekolah berstatus Negeri dengan bentuk pendidikan SMP, SMP Negeri 2 Kalipuro memiliki komitmen kuat dalam menyediakan layanan pendidikan yang berkualitas. Hal ini dibuktikan dengan capaian Akreditasi A yang berlaku hingga tahun 2026, menandakan bahwa sekolah telah memenuhi standar nasional dalam aspek manajemen, kurikulum, pembelajaran, dan fasilitas.

Dibawah kepemimpinan Bapak Bowo Pranoto selaku Kepala Sekolah, SMP Negeri 2 Kalipuro terus berupaya meningkatkan mutu pendidikan dengan memadukan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta penguatan karakter peserta didik. Lingkungan sekolah yang strategis dan kondusif menjadikan sekolah ini sebagai tempat yang ideal untuk pengembangan akademik, moral, dan sosial peserta didik. Visi Misi sekolah smpn 2 kalipuro“*Memperkokoh Iman dan Taqwa melalui*

Penguasaan IPTEK berbasis Merdeka Belajar yang berwawasan Lingkungan.” Misi Sekolah

- a. Meningkatkan keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan YME melalui penanaman budi pekerti dan program kegiatan keagamaan
- b. Mengembangkan Kurikulum yang relevan dengan kondisi kekinian dengan konsep merdeka belajar.
- c. Melaksanaan pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan dengan pendekatan SCIENTIFIC
- d. Meningkatkan prestasi akademik dan non akademik
- e. Melengkapi sarana dan prasarana pembelajaran sesuai standar.
- f. Melaksanakan 7K: ketaqwaan, keamanan, kebersihan, keindahan, kekeluargaan, ketertiban dan kerindangan.
- g. Menegakkan Tata Tertib Sekolah yang berorientasi pada peningkatan sikap kejujuran, disiplin, peduli, santun, percaya diri, dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial dan alam.
- h. Menyelenggarakan pembelajaran dan pengembangan diri yang terintegrasi dengan Pendidikan Lingkungan Hidup dan P4GN (Pencegahan, Pemberantasan, Penyalahgunaan dan Peredaran Gelap Narkoba)
- i. Mengintegrasikan karakter Pelajar Pancasila dalam kegiatan pembelajaran Intrakurikuler, Kokurikuler dan Ekstrakurikuler.
- j. Menciptakan kondisi lingkungan sekolah yang bersih, sehat, indah, aman, ramah, tertib,

B. Penyajian Data dan Analisis

1. Peran guru Pendidikan Agama Islam (PAI) SMPN 2 KALIPURO dalam menginternalisasi nilai-nilai moral peserta didik di era game online?

a. Menyampaikan nilai moral Islam saat pembelajaran

Dari observasi yang dilakukan pada hari senin /tgl 29 juni , peneliti menemukan bahwa dalam setiap kesempatan mengajar, Bu FR tidak hanya menyampaikan materi sesuai kurikulum, tetapi juga menyelipkan pesan moral Islam yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa, termasuk kebiasaan bermain game online. Suasana kelas 8E tampak kondusif, siswa memperhatikan dengan serius karena contoh yang diberikan sesuai dengan pengalaman mereka sehari-hari. Ketika guru menyinggung game populer seperti *Mobile Legends* dan *Free Fire*, beberapa siswa tampak mengangguk dan tersenyum, menunjukkan bahwa mereka merasa dekat dengan materi.

Pada waktu istirahat, saya, sebagai peniliti mengamati Bu FR mendekati salah satu siswa yang sering mengeluh mengantuk saat pelajaran. Guru menanyakan dengan lembut apakah siswa tersebut bermain game hingga larut malam. Siswa terlihat mengangguk dan tersenyum malu. Interaksi ini menunjukkan bahwa guru memilih pendekatan personal daripada memarahi siswa di depan umum

Bu FR menyampaikan bahwa dalam proses pembelajaran, ia selalu berusaha menanamkan nilai-nilai moral Islam dengan cara

mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata peserta didik.

Berdasarkan peryataan bu FR:

“Saya selalu menyisipkan pesan moral di setiap pelajaran, seperti kejujuran, tanggung jawab, dan sopan santun. Misalnya ketika menjelaskan akhlak terpuji, saya kaitkan dengan perilaku anak-anak saat bermain game, agar mereka paham kalau ajaran Islam itu relevan di semua situasi”²⁸

Guru juga menegaskan bahwa contoh konkret dan pendekatan kontekstual lebih mudah dipahami siswa dibandingkan ceramah teoretis. Bu FR menambahkan bahwa tantangan terbesar saat ini adalah pengaruh media digital dan perilaku siswa yang meniru budaya online, seperti berbicara kasar atau terlalu emosional saat bermain game. Namun, guru tetap berupaya mengatasi hal itu dengan memberikan nasihat moral secara personal dan penguatan karakter Islami pada setiap pertemuan.

Bu FR selalu menekankan nilai-nilai Islam di setiap topik pembelajaran. Misalnya, saat membahas iman kepada Allah, guru menekankan sikap syukur, disiplin, dan tidak berlebihan terhadap hiburan seperti game. Saat mengajarkan akhlak terhadap sesama, guru mencontohkan perilaku santun saat bermain game atau bermedia sosial. Menurut Bu FR:

“Setiap bab ada nilai moralnya. Saya selalu kaitkan dengan kebiasaan anak-anak sekarang supaya mereka sadar bahwa ajaran Islam itu mengatur semua aspek kehidupan, termasuk dunia digital.”²⁹

²⁸ Bu Fara ajeng Wildanum, “Pendidikan Agama Islam,” t.t.

²⁹ Fara ajeng Wildanum, “Pendidikan Agama Islam.”

Dengan menggunakan Diskusi dan Tanya Jawab Kontekstual Guru sering menggunakan metode diskusi terbuka untuk memancing kesadaran siswa. Misalnya, guru menanyakan: “Kalau sedang main game dan temanmu curang, bagaimana kamu menyikapinya menurut Islam?”

Pertanyaan semacam ini membuat siswa berpikir kritis dan memahami bahwa moralitas Islam harus diterapkan dalam setiap situasi, termasuk di dunia maya dengan cara ini juga mendorong siswa untuk mengemukakan pandangan moral mereka sendiri, yang merupakan langkah menuju Pembentukan kesadaran moral. Penggunaan Kisah dan Contoh Nyata Guru menuturkan bahwa penggunaan kisah Nabi dan sahabat menjadi cara efektif untuk menghidupkan nilai-nilai Islam. Kisah seperti kejujuran Nabi Muhammad SAW, tanggung jawab sahabat dalam berdakwah, atau kesabaran dalam menghadapi ujian dijadikan refleksi untuk membentuk karakter siswa. dan Bu FR segenap guru PAI mengatakan bahwa

Anak-anak itu senang mendengar cerita. Saya ceritakan kisah Nabi lalu saya tanya, bagaimana kalau Nabi hidup di zaman sekarang, apakah beliau juga main game? Kalau iya, tentu dengan adab dan tidak berlebihan.³⁰

Guru juga menggunakan media seperti video pendek, tayangan youtube islami, dan kuis interaktif yang berisi pesan moral. Hal ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga

³⁰ Fara ajeng Wildanum, “Pendidikan Agama Islam.”

menunjukkan kepada siswa bahwa teknologi dapat digunakan sebagai sarana dakwah dan pendidikan. Observasi menunjukkan bahwa siswa tampak antusias ketika guru menampilkan konten digital bertema nilai Islam. Dengan begitu, guru bukan hanya menyampaikan nilai, tetapi juga menjadi contoh konkret penggunaan teknologi yang bermoral. Bu FR juga memberikan bimbingan moral secara personal kepada siswa yang terpantau mengalami masalah perilaku, misalnya terlalu sering bermain game hingga lalai belajar atau salat. dan Bu FR segenap guru PAI mengatakan bahwa :

Kalau saya lihat ada anak yang kecanduan game, saya dekati baik-baik, tidak dimarahi. Saya ajak bicara soal waktu, tanggung jawab, dan manfaatkan waktu dengan bijak.” Pendekatan personal seperti ini merupakan praktik moral mentoring yang efektif dalam pendidikan karakter Islam, karena menekankan hubungan emosional dan kasih sayang antara guru dan siswa.³¹

Selain melakukan observasi dan wawancara, peneliti juga mengumpulkan data melalui dokumentasi untuk memperkuat temuan. Dokumentasi ini meliputi catatan akademik, rekam perilaku siswa, buku catatan guru, serta arsip kegiatan sekolah terkait pembinaan moral. Beberapa temuan dokumentasi yang relevan. Peneliti menemukan beberapa laporan nilai harian siswa yang menurun pada mata pelajaran tertentu. Pada beberapa lembar nilai, terdapat keterangan tambahan berupa catatan dari guru mata Pelajaran.

³¹ Fara ajeng Wildanum, “Pendidikan Agama Islam.”

Di kelas 8E terdapat 35 siswa terdiri dari 15 siswa laki laki dan 20 siswa Perempuan. Tantangan moral di Kelas 8E terbagi menjadi dua kasus utama: pelanggaran akademik/disiplin dan pelanggaran etika digital. Siswa berinisial AS mengalami masalah penurunan nilai di berbagai mata pelajaran dan sering bermain game hingga larut malam, yang dibuktikan melalui lembar nilai dan observasi guru atas kondisi siswa yang sering mengantuk. Tindak lanjut terhadap AS melibatkan Guru PAI yang memberikan nasihat manajemen waktu, sementara wali kelas 8E menghubungi orang tua untuk pengawasan belajar di rumah. Sementara itu, siswa DM melakukan pelanggaran etika dengan menggunakan kata-kata kasar saat berdiskusi game online di grup WhatsApp, yang didukung bukti dokumentasi screenshot. Untuk kasus DM, Guru PAI memberikan bimbingan personal terkait adab berkomunikasi dan etika digital, dilengkapi dengan konseling ringan dari BK, menunjukkan intervensi ganda dari sekolah untuk mengatasi masalah moral siswa yang dipicu oleh pengaruh dunia game online.

Tabel 4.1
Subjek Penelitian

no	Inisial siswa	Jenis pelanggaran/ permasalahan	Sumber data	Tindak lanjut guru pai/sekolah
1	AS	a. Penurunan nilai pada berapa mata pelajaran . b. sering	a. Lembar nilai harian beserta catatan guru. b. Siswa	a.Guru PAI memberikan nasihat tentang manajemen waktu b.wali kelas 8E menghubungi

		bermain game hingga larut malam	kurang fokus, sering mengantuk saat pelajaran	orang tua untuk pengawasan belajar di rumah
2	Dm	Menggunakan kata-kata kasar saat berdiskusi di grup WhatsApp kelas 8E terkait permainan game online	Dokumentasi: Screenshot percakapan grup; teguran wali kelas 8E	Guru PAI memberi bimbingan personal terkait adab berkomunikasi dan etika digital; BK memberikan konseling ringan

b. Respons Siswa terhadap Penyampaian Nilai Moral

Dari hasil wawancara dengan beberapa siswa, diketahui bahwa sebagian besar merasa nyaman dan terbuka dengan cara guru menyampaikan nilai-nilai moral Islam. Mereka menilai bahwa pembelajaran PAI tidak membosankan karena dikaitkan dengan hal-hal yang mereka sukai, seperti game dan media sosial. dari beberapa siswa ada yang mengatakan yaitu huda Berkata:

Kadang Bu FR iku ngajare enak kadang yo bahas game pisan. Teko iku isun ngeroso parek karo ngerti paen kang dimaksud.dadi saiki isun rodo ati ati dan seng gampang ngamuk (Bu guru itu enak ngajarnya. Kadang bahas game juga. Jadi saya merasa dekat dan ngerti maksudnya. Sekarang kalau main game, saya lebih hati-hati, nggak gampang marah)³²

³² Fara ajeng Wildanum, "Pendidikan Agama Islam."

Respons positif ini menunjukkan bahwa metode penyampaian nilai moral yang kontekstual lebih efektif dibandingkan pendekatan indoktrinatif atau ceramah satu arah. Siswa merasa nilai moral bukan sekadar aturan, tetapi bagian dari kehidupan mereka sendiri.

c. Hambatan dalam Penyampaian Nilai Moral

Guru mengungkapkan beberapa hambatan dalam menanamkan nilai moral di era digital, yaitu Pengaruh lingkungan digital yang sulit dikontrol, karena siswa lebih banyak menghabiskan waktu dengan gawai dan media sosial. Kurangnya dukungan dari keluarga, terutama dalam mengawasi anak saat bermain game. Perbedaan karakter siswa, di mana sebagian mudah menerima nilai, sementara yang lain memerlukan pendekatan khusus. Guru menyiasati hambatan tersebut dengan cara meningkatkan komunikasi dengan orang tua, memperkuat kegiatan keagamaan sekolah, dan membiasakan siswa untuk refleksi setelah pembelajaran.

Dari hasil wawancara dan observasi dapat disimpulkan bahwa guru PAI:Telah berhasil menyampaikan nilai moral Islam secara kontekstual melalui integrasi ajaran agama dengan fenomena digital siswa. Menggunakan beragam metode aktif dan komunikatif, seperti diskusi, kisah, media digital, dan pendekatan personal.Berhasil membangun hubungan emosional positif dengan siswa, sehingga pesan moral lebih mudah diterima dan diperlakukan.Menghadapi

tantangan dari budaya digital, tetapi mampu menanganinya dengan strategi edukatif yang inovatif dan berbasis keteladanan.

d. Membimbing siswa dalam memilih game yang sesuai

Guru mengetahui bahwa sebagian besar siswa memainkan game online populer seperti Mobile Legends (ML), Free Fire (FF), dan PlayerUnknown's Battlegrounds (*PUBG*). Beliau menilai game online memiliki sisi positif melatih kerja sama dan strategi namun juga berpotensi menurunkan moral jika dimainkan tanpa batas. dan Bu FR segenap guru PAI mengatakan bahwa :

“Saya tidak langsung melarang mereka, tapi saya arahkan. Saya katakan, pilih game yang tidak mengandung kekerasan atau kata-kata kotor. Saya juga sarankan mereka atur waktu supaya tidak lupa ibadah dan belajar. dan saya bahwa sering bekerja sama dengan wali kelas 8E dan orang tua siswa untuk memberikan pengarahan terkait durasi bermain dan dampak perilaku digital”³³

Guru telah menjalankan peran pembimbing moral digital, sesuai konsep transaksi nilai dalam teori internalisasi. Melalui dialog dan bimbingan personal, guru membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai tanggung jawab dan pengendalian diri dalam memilih hiburan yang sesuai ajaran Islam.

Bu FR juga kerap berdialog dengan siswa mengenai jenis permainan yang mereka mainkan. Dalam beberapa kesempatan, guru menanyakan kepada siswa apa alasan mereka menyukai game tertentu, bagaimana interaksi mereka dengan pemain lain, dan apakah

³³ Fara ajeng Wildanum, “Pendidikan Agama Islam.”

mereka pernah mengalami konflik. Percakapan semacam ini menjadi pintu bagi guru untuk memberikan arahan moral secara halus namun bermakna, misalnya dengan menekankan pentingnya menjaga adab berbicara meskipun berada dalam situasi kompetitif, atau menghindari permainan yang penuh kekerasan berlebihan karena dikhawatirkan mempengaruhi perilaku emosional siswa.

Selain itu, guru juga menanamkan kesadaran bahwa memilih game adalah bagian dari tanggung jawab diri. Guru menjelaskan bahwa dalam Islam, hiburan diperbolehkan selama tidak melalaikan kewajiban dan tidak mengandung unsur yang merusak. Dengan pendekatan tersebut, siswa merasa memiliki *kendali* terhadap perilaku mereka, bukan sekadar ikut aturan yang dipaksakan. Siswa diajak untuk menimbang dampak moral dan spiritual dari hiburan digital yang mereka pilih.

Upaya guru ini selaras dengan tahap transaksi nilai dalam teori internalisasi, di mana guru tidak hanya menyampaikan nilai, tetapi juga berinteraksi secara dialogis dengan siswa untuk membantu mereka memahami, menilai, dan menafsirkan nilai moral dalam konteks hidupnya. Dalam proses ini, guru dan siswa saling bertukar pengalaman dan pandangan sehingga nilai moral tidak diterima secara pasif, melainkan melalui proses refleksi dan kesadaran diri.

Kolaborasi guru dengan wali kelas 8E dan orang tua juga menjadi bagian penting dari proses ini. Guru menyadari bahwa

pengawasan moral tidak hanya terjadi di sekolah, tetapi juga di rumah.

Melalui komunikasi yang intens, guru mengingatkan orang tua untuk memperhatikan durasi bermain anak, isi game yang mereka mainkan, serta perubahan perilaku yang mungkin muncul. Dengan demikian, proses pembimbingan moral menjadi lebih kuat karena dilakukan secara berkesinambungan antara sekolah dan rumah.

Secara keseluruhan, peran guru PAI dalam membimbing siswa memilih game yang sesuai bukan hanya upaya teknis memilih hiburan yang baik, tetapi juga menjadi sarana pembentukan karakter Islami. Guru membantu siswa menanamkan nilai tanggung jawab, kontrol diri, kebijaksanaan dalam mengambil keputusan, serta kesadaran moral dalam memanfaatkan teknologi. Pendekatan yang lembut, komunikatif, dan berbasis keteladanan inilah yang membuat proses internalisasi nilai berjalan lebih efektif dan diterima dengan baik oleh siswa.

e. Menjadi teladan dalam penggunaan teknologi dan media

Keteladanan guru dalam penggunaan media digital dan teknologi merupakan aspek yang sangat penting dalam proses internalisasi nilai moral Islam. Pernyataan Bu FR :

saya selalu berusaha menjadi teladan bagi peserta didik, bukan hanya saat berada di lingkungan sekolah, tetapi juga ketika saya hadir di ruang digital. Menurut saya, seorang guru tidak bisa memberikan nasihat tentang akhlak, etika, dan penggunaan teknologi secara bijak jika dirinya sendiri tidak menunjukkan contoh yang konsisten. Karena itu, saya berusaha menjaga perilaku saya, baik dalam ucapan, tindakan, maupun jejak digital yang saya tinggalkan. Ketika

menggunakan media sosial, saya benar-benar memperhatikan apa yang saya unggah. Saya memilih untuk hanya membagikan hal-hal yang positif, inspiratif, dan bermanfaat baik berupa pesan keagamaan, motivasi, kegiatan pembelajaran, maupun hal-hal sederhana yang dapat mengajak orang berbuat kebaikan. Saya ingin peserta didik melihat bahwa teknologi tidak selalu membawa dampak buruk. Justru, jika dimanfaatkan dengan benar, media sosial bisa menjadi sarana dakwah, tempat berbagi ilmu, dan ladang pahala. Melalui contoh nyata yang saya tampilkan, saya berharap anak-anak memahami bahwa mereka pun memiliki tanggung jawab moral ketika berada di dunia maya. Saya ingin mereka sadar bahwa apa pun yang mereka bagikan atau lakukan di internet mencerminkan karakter mereka. Dengan menunjukkan praktik yang baik, saya ingin mengarahkan mereka agar mampu menggunakan teknologi sebagai alat untuk memperkuat akhlak, bukan merusaknya³⁴

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa guru PAI memahami bahwa keteladanan tidak hanya dibutuhkan dalam interaksi langsung di ruang kelas 8E, tetapi juga pada ruang digital yang kini menjadi bagian erat dari kehidupan siswa. Guru menjadikan dirinya sebagai model penggunaan teknologi yang benar, sehat, dan bermoral sesuai ajaran Islam. Dalam era digital seperti sekarang, perilaku guru di media sosial maupun internet turut menjadi perhatian siswa, sehingga upaya menjaga konten, tutur bahasa, dan aktivitas online merupakan langkah penting dalam membentuk karakter digital siswa.

Guru juga sering menampilkan video dakwah singkat di kelas 8E dan menunjukkan bagaimana menggunakan internet untuk memperdalam ilmu agama. Hal ini disambut baik oleh siswa karena mereka merasa guru PAI tidak ‘ketinggalan zaman’ dan memahami

³⁴ Fara ajeng Wildanum, “Pendidikan Agama Islam.”

dunia mereka. Langkah ini menunjukkan bahwa guru tidak sekadar mengajarkan nilai moral secara teoritis, tetapi juga memberikan teladan konkret bagaimana teknologi dapat diarahkan pada aktivitas positif. Dengan menampilkan video dakwah, guru memperlihatkan bahwa internet memiliki banyak sumber kebaikan, bukan hanya untuk hiburan atau permainan.

Pendekatan tersebut menciptakan hubungan yang lebih dekat antara guru dan siswa. Siswa merasa bahwa guru tidak hanya memberikan nasihat, tetapi juga masuk ke dunia mereka, memahami aktivitas mereka, dan memberikan contoh nyata penggunaan teknologi secara Islami. Ketika siswa melihat guru yang aktif menggunakan media digital secara positif, mereka akan lebih menghargai nasihat yang diberikan. Hal ini juga membangun rasa percaya dan hormat, sehingga nilai moral lebih mudah masuk dalam diri siswa.

Keteladanan guru menjadi bukti nyata dari tahap transinternalisasi nilai, yaitu tahap tertinggi dalam proses internalisasi, di mana nilai-nilai moral tidak hanya disampaikan melalui ucapan, tetapi benar-benar dihidupkan dan diwujudkan dalam tindakan nyata. Pada tahap ini, guru telah menunjukkan bahwa nilai moral telah menyatu dengan kepribadian dan tingkah lakunya, baik ketika berada di lingkungan sekolah maupun di dunia digital.

Transinternalisasi atau tahapan menyeluruh dalam proses internalisasi nilai-nilai di lingkup Pendidikan, berarti nilai moral telah

menjadi bagian dari diri guru sehingga tidak memerlukan dorongan eksternal untuk diterapkan. Guru secara otomatis menjaga perilaku, memilih konten yang baik, menggunakan bahasa yang sopan, serta berupaya menampilkan contoh nyata pemanfaatan teknologi yang bernilai ibadah. Sikap ini memberikan dampak langsung terhadap pembentukan karakter siswa karena siswa terbiasa mengamati dan meniru perbuatan guru.

Dalam konteks pendidikan karakter Islam, keteladanan merupakan metode yang sangat penting. Teori pendidikan karakter menegaskan bahwa anak belajar paling baik melalui contoh nyata. Siswa tidak hanya mendengarkan apa yang dikatakan, tetapi juga memperhatikan apa yang dilakukan guru. Ketika guru konsisten antara perkataan dan tindakan, siswa memperoleh gambaran yang jelas tentang bagaimana nilai moral Islam diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam aktivitas digital seperti media sosial, internet, dan penggunaan gawai.

Keteladanan ini juga memperkuat hubungan emosional dan moral antara guru dan siswa. Hubungan yang harmonis membuat siswa lebih terbuka, lebih mudah menerima nasihat, dan lebih termotivasi untuk meniru perilaku baik guru. Siswa menjadi lebih percaya bahwa nilai moral Islam bukan sekadar aturan, tetapi sesuatu yang benar-benar dapat diterapkan dalam kehidupan modern, bahkan di tengah derasnya arus digital.

Selain itu, langkah guru yang menunjukkan bahwa teknologi dapat menjadi ladang pahala memiliki dampak psikologis yang kuat bagi siswa. Mereka yang sebelumnya melihat teknologi hanya sebagai sarana hiburan, kini memahami bahwa teknologi bisa digunakan untuk mendengarkan ceramah, mencari ilmu, atau berbagi kebaikan. Ini membantu menggeser pola pikir siswa dari penggunaan digital yang konsumtif menuju penggunaan digital yang produktif dan bermoral.

Dengan demikian, keteladanan guru tidak hanya memengaruhi perilaku siswa secara langsung, tetapi juga mengubah cara pandang siswa terhadap teknologi itu sendiri. Guru memberikan kerangka bahwa nilai moral Islam tidak bertolak belakang dengan perkembangan zaman, tetapi justru bisa menjadi pedoman dalam memanfaatkan kemajuan teknologi secara bijak.

Secara keseluruhan, keteladanan guru yang ditunjukkan melalui penggunaan media sosial yang positif, selektif terhadap konten, serta penggunaan internet sebagai sarana dakwah dan pembelajaran menunjukkan bahwa guru telah menjalankan fungsi pendidikan moral secara komprehensif: mengajarkan, mencontohkan, dan menginternalisasikan nilai melalui tindakan nyata. Hal ini sejalan dengan teori pendidikan karakter Islam yang menyatakan bahwa *uswah hasanah* merupakan puncak efektivitas dalam pembinaan moral siswa.

2. Penanaman Nilai-Nilai Moral Islam Peserta Didik SMPN 2

KALIPURO di Era Game Online.

- a. Pemahaman siswa tentang nilai moral Islam (jujur, tanggung jawab, adab)

Hasil observasi menunjukkan bahwa Kesadaran moral siswa dalam memainkan game online mulai terlihat meningkat. Hal ini tampak dari pengakuan siswa di kelas 8E serta reaksi spontan mereka ketika guru membahas perilaku buruk dalam game. Siswa memiliki pemahaman yang cukup baik mengenai nilai kejujuran, tanggung jawab, dan adab. Hal ini tampak dari cara siswa merespons ketika guru memberikan pertanyaan atau contoh yang berkaitan dengan nilai moral dalam konteks game online.

Ketika guru PAI (Bu FR) memberikan contoh perilaku tidak jujur dalam game, seperti menggunakan cheat atau manipulasi permainan, beberapa siswa langsung bereaksi dengan tertawa kecil dan saling menatap karena merasa contoh tersebut dekat dengan pengalaman mereka. Namun, mereka tampak memahami bahwa perilaku tersebut merupakan bentuk ketidakjujuran.

Dalam pembelajaran mengenai tanggung jawab, guru memberikan contoh tentang pembagian waktu antara bermain game dan belajar. Beberapa siswa tampak mengangguk dan menundukkan kepala, seolah menyadari bahwa mereka sering tidak mengatur waktu dengan baik. Sikap tersebut menunjukkan bahwa pemahaman mereka

tentang konsep tanggung jawab sudah ada, tetapi penerapannya masih perlu dibimbing.

Hasil wawancara dengan peserta didik menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Islam seperti kejujuran, tanggung jawab, dan adab tergolong baik. Siswa mengaku bahwa guru PAI secara konsisten menanamkan nilai-nilai tersebut dalam setiap pertemuan, baik melalui penyampaian materi, nasihat, maupun contoh dari kehidupan sehari-hari. Nilai-nilai tersebut tidak hanya dipahami dalam konteks umum, tetapi juga dikaitkan oleh guru dengan aktivitas yang dekat dengan dunia siswa—salah satunya kegiatan bermain game online.

Dalam wawancara, beberapa siswa menjelaskan bahwa nilai kejujuran dipahami sebagai sikap tidak berbohong dan tidak melakukan kecurangan, baik di dunia nyata maupun dalam permainan digital. Mereka menyadari bahwa tindakan seperti menggunakan cheat, memanipulasi permainan, atau menipu teman satu tim termasuk perilaku tidak jujur. Pemahaman ini muncul karena guru PAI sering menegaskan bahwa kejujuran merupakan akhlak dasar yang harus dijaga dalam kondisi apa pun, bahkan ketika berada di ruang digital yang tidak selalu diawasi oleh orang tua atau guru.

Selain itu, siswa memiliki pemahaman yang cukup baik tentang nilai tanggung jawab. Mereka menyebutkan bahwa guru PAI sering mengingatkan agar mampu menyeimbangkan penggunaan

gadget dan bermain game dengan kewajiban lain seperti belajar, melaksanakan salat, membantu orang tua, dan menjaga waktu istirahat. Siswa memahami bahwa tanggung jawab bukan hanya terkait tugas sekolah, tetapi juga bagaimana mereka mengatur diri dalam penggunaan teknologi. Kesadaran ini muncul karena guru sering memberikan contoh konkret mengenai pembagian waktu yang baik dan dampak buruk jika seseorang tidak memiliki rasa tanggung jawab dalam aktivitas digital.

Adapun pemahaman tentang adab juga menjadi aspek penting yang diperhatikan siswa. Mereka menjelaskan bahwa guru PAI selalu menekankan pentingnya menjaga sikap dan tutur kata terhadap sesama, baik secara langsung maupun melalui media digital. Siswa memahami bahwa berkata sopan, menghargai teman, tidak menghina, dan tidak mengeluarkan kata-kata kasar ketika bermain game merupakan bagian dari adab yang diajarkan dalam Islam. Guru PAI mencontohkan bahwa adab berbicara harus dijaga ketika berdiskusi di kelas 8E, berkomunikasi melalui media sosial, maupun ketika berinteraksi dengan pemain lain dalam game.

Dari temuan tersebut, tampak bahwa proses pemahaman siswa terhadap nilai moral Islam telah menyentuh aspek moral knowing, yaitu bagaimana seseorang memahami konsep dan prinsip moral secara kognitif. Guru PAI berhasil menghubungkan nilai-nilai Islam dengan pengalaman nyata siswa sehingga pemahaman mereka tidak

hanya bersifat teoritis, tetapi juga aplikatif. Mereka melihat bahwa nilai Islam relevan diterapkan dalam kehidupan modern, termasuk dalam konteks aktivitas yang paling sering mereka lakukan—bermain game online. Keseluruhan temuan ini menunjukkan bahwa guru PAI tidak hanya memberikan materi akhlak secara tekstual, tetapi juga merumuskan kembali nilai Islam agar sesuai dengan dinamika kehidupan digital siswa. Hal ini membuat pemahaman siswa menjadi lebih menyeluruh, kontekstual, dan bermakna dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Tabel 4.2
Subjek Penelitian

No.	Inisial siswa	Kasus	Sumber data	Peran guru PAI
1	AR	Berkata kasar saat bermain game	Wawancara guru	Guru menasihati tentang adab lisan dalam Islam
2	Dm	Begadang bermain game sehingga sering tertidur di kelas 8E	Wawancara guru	Guru memberi bimbingan tentang tanggung jawab dan waktu

b. Kesadaran moral saat bermain game

Kesadaran moral siswa dalam memainkan game online mulai terlihat meningkat. Hal ini tampak dari pengakuan siswa di kelas 8E serta reaksi spontan mereka ketika guru membahas perilaku buruk dalam game.

Hasil wawancara dengan siswa menunjukan bahwa terlihat sebagian besar peserta didik mulai memiliki kesadaran moral ketika bermain game online. Kesadaran ini tampak dari cara mereka menanggapi pesan-pesan moral yang disampaikan guru PAI selama pembelajaran.

“Iya kak. Katanya kalau game yang terlalu keras atau banyak kata-kata toxic itu bisa ngaruh ke sikap kita. Kita bisa terbawa jadi gampang marah.”

Siswa menjelaskan bahwa guru sering mengingatkan pentingnya menjaga adab, tidak berkata kasar, dan tidak berlaku curang ketika berada dalam dunia permainan digital, meskipun situasinya penuh kompetisi dan emosi. Beberapa siswa mengakui bahwa sebelum mendapatkan bimbingan guru PAI, mereka sering terbawa emosi saat kalah atau mendapatkan provokasi dari pemain lain. Mereka tidak jarang mengeluarkan kata-kata kasar, marah berlebihan, atau memaki teman satu tim. Namun setelah mendapatkan nasihat berulang dari guru PAI, mereka mulai merenungkan kembali perilaku tersebut. Seorang siswa menceritakan bahwa ia pernah merasa sangat menyesal setelah sadar telah berbicara kasar dalam game, dan sejak saat itu ia mulai lebih berhati-hati ketika bermain.

Kesadaran moral ini muncul bukan karena takut dimarahi guru, tetapi karena siswa memahami bahwa perilaku buruk dalam game termasuk bagian dari tindakan yang bertentangan dengan ajaran Islam. Guru PAI menjelaskan bahwa akhlak tidak hanya dijaga ketika

berada di kelas atau di lingkungan sekolah, tetapi juga ketika siswa berada di dunia maya yang tidak terlihat oleh guru maupun orang tua. Penjelasan semacam ini membuat siswa merasa bahwa moralitas adalah sesuatu yang harus melekat pada diri mereka, bukan hanya dipraktikkan ketika diawasi.

Selain itu, siswa juga menunjukkan kesadaran dalam aspek kejujuran ketika bermain game. Guru PAI juga menekankan pentingnya kontrol diri (self control), terutama ketika emosi sedang tinggi. Siswa mengaku bahwa salah satu bagian tersulit dalam bermain game adalah mengendalikan emosi ketika kalah atau ketika merasa tidak adil. Namun setelah mendapat pemahaman dari guru PAI bahwa sabar adalah salah satu nilai utama dalam Islam, mereka mencoba menenangkan diri, mengurangi reaksi negatif, dan lebih fokus pada permainan tanpa menghina pemain lain. Siswa mulai memahami bahwa kemenangan bukan alasan untuk sombong, dan kekalahan bukan alasan untuk mencaci.

Selain itu, beberapa siswa menyatakan bahwa mereka mulai menyadari bahwa bermain game tidak hanya tentang kesenangan atau kompetisi, tetapi juga dapat menjadi sarana untuk melatih nilai-nilai Islam seperti sportivitas, kesabaran, kejujuran, dan tanggung jawab. Dengan demikian, bermain game dapat dijadikan ruang latihan bagi karakter mereka, bukan hanya aktivitas hiburan semata.

Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa siswa telah memasuki tahap moral feeling, yaitu kesadaran internal yang membuat seseorang merasa harus bertindak sesuai nilai moral, bukan karena tekanan dari luar tetapi karena dorongan dari hati nurani. Kesadaran ini merupakan salah satu indikator bahwa proses internalisasi nilai moral yang dilakukan guru PAI mulai membawa hasil. Siswa tidak hanya mengetahui apa yang benar, tetapi juga mulai merasakan dorongan untuk melakukan hal yang benar ketika berada di dunia digital.

c. Komunikasi nilai moral antar siswa

Observasi menunjukkan bahwa komunikasi moral antar siswa mulai tumbuh dan terlihat dalam beberapa situasi nyata. Dalam diskusi kelas 8E, ketika ada siswa yang menjawab dengan nada terlalu tinggi, teman sebangkunya menegur secara halus. Guru memperhatikan perilaku tersebut dan memberikan apresiasi kepada siswa yang menegur temannya dengan cara baik. Peneliti juga mengamati percakapan siswa dalam grup WhatsApp kelas 8E (dengan izin guru). Bahasa yang digunakan relatif sopan dan minim kata-kata kasar. Guru pernah menegur siswa yang berkata tidak pantas di grup dan sejak itu siswa tampak lebih hati-hati. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengaruh nilai moral Islam masuk ke ranah komunikasi digital siswa

Hasil wawancara dengan peserta didik menunjukkan bahwa komunikasi nilai moral antar siswa mulai tumbuh secara perlahan sebagai dampak dari bimbingan yang diberikan oleh guru PAI. Siswa tidak hanya memahami nilai-nilai Islam secara kognitif, tetapi juga menerapkan nilai tersebut dalam interaksi sosial mereka, baik di lingkungan sekolah maupun dalam konteks digital seperti bermain game online atau berkomunikasi melalui media sosial.

Salah satu bentuk komunikasi moral yang terlihat adalah cara siswa berinteraksi dalam percakapan sehari-hari. Mereka menyebutkan bahwa guru PAI sering menekankan pentingnya menjaga lisan, berbicara sopan, dan menghindari kata-kata kasar, terutama ketika sedang berada dalam situasi penuh emosi seperti saat bermain game. Akibatnya, siswa menjadi lebih sadar untuk menggunakan bahasa yang baik ketika berbicara dengan teman. Mereka mulai memperhatikan nada bicara, memilih kata-kata yang lebih santun, serta menghindari ejekan yang dapat menyakiti perasaan teman.

Beberapa siswa menyampaikan bahwa mereka sering saling mengingatkan ketika ada teman yang mulai menggunakan kata-kata kurang pantas atau menunjukkan sikap tidak sopan. Bentuk saling mengingatkan ini muncul secara alami, bukan karena perintah guru, tetapi karena mereka merasa bahwa menjaga adab berkomunikasi merupakan tanggung jawab bersama. Seorang siswa mengatakan

bahwa ketika bermain game online bersama teman, mereka biasa mengingatkan, “Jangan kasar, ingat kata Bu Guru.” Hal ini menunjukkan bahwa nilai yang diberikan guru tidak hanya berhenti pada ranah individu, tetapi telah menjadi bagian dari dinamika kelompok.

Selain menjaga lisan, siswa juga berusaha menjaga etika berkomunikasi di dunia maya, terutama pada grup WhatsApp kelas8E, media sosial, atau fitur chat dalam game. Siswa mengakui bahwa mereka mulai menghindari penggunaan makian, hinaan, atau bahasa yang kurang sopan meskipun mereka berada dalam lingkungan digital yang biasanya longgar aturan. Kesadaran ini muncul karena guru sering menekankan bahwa adab tidak hanya berlaku di dunia nyata, tetapi juga harus dijaga di dunia maya. Sikap ini menjadi indikator bahwa nilai moral yang ditanamkan guru mulai terinternalisasi secara lebih luas dan konsisten.

Selain itu, komunikasi moral antar siswa juga terlihat dari adanya bentuk saling menasihati dan saling mengingatkan dalam kebaikan. Misalnya, siswa mengingatkan temannya untuk tidak berlebihan bermain game, mengajak teman untuk melaksanakan salat ketika waktunya tiba, atau meminta teman untuk menghentikan perkataan yang dapat menyinggung orang lain. Kebiasaan saling menasihati ini merupakan bagian dari implementasi nilai ukhuwah Islamiyah yang diperkuat oleh guru PAI dalam pembelajaran. Siswa

merasa bahwa saling mengingatkan bukan bentuk menggurui, tetapi sebagai bentuk perhatian dan kasih sayang sesama teman.

Guru PAI sendiri memainkan peran penting dalam membentuk pola komunikasi seperti ini. Guru tidak hanya memberi teori tentang akhlak berkomunikasi, tetapi juga memberikan keteladanan langsung melalui sikap dan tutur kata yang santun ketika berbicara dengan siswa. Cara guru berbicara, memberikan teguran, dan memberikan arahan dengan bahasa yang lembut memberi contoh konkret yang ditiru oleh siswa. Keteladanan ini membuat siswa merasakan bahwa komunikasi moral bukan hanya hal yang perlu dilakukan, tetapi sesuatu yang sudah seharusnya menjadi karakter seorang Muslim.

Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa komunikasi moral antar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh pemahaman individu terhadap nilai Islam, tetapi juga dipengaruhi oleh budaya kelas yang dibangun guru PAI. Lingkungan yang penuh nasihat, saling mengingatkan, dan saling menghargai akhirnya menciptakan suasana komunikasi yang lebih positif dan Islami. Nilai-nilai seperti adab berbicara, menghormati teman, serta menjauhi ucapan yang menyakitkan mulai berkembang menjadi kebiasaan dan budaya mini di kalangan siswa.

Dengan demikian, komunikasi nilai moral antar siswa merupakan indikator penting bahwa proses internalisasi nilai moral telah memasuki tahap moral action, di mana siswa tidak hanya

memahami dan merasakan nilai moral, tetapi benar-benar menggunakannya sebagai pedoman dalam berinteraksi dengan orang lain. Hal ini menunjukkan keberhasilan pembinaan moral guru PAI dalam membentuk karakter siswa, baik dalam kehidupan nyata maupun dalam ruang interaksi digital.

d. Adaptasi perilaku dalam kehidupan sehari-hari

Adaptasi perilaku siswa menjadi indikator paling nyata dari keberhasilan internalisasi nilai moral. Dari observasi, peneliti menemukan bahwa sebagian siswa mulai menunjukkan perubahan sikap dalam berbagai aspek. Dalam pembelajaran, siswa tampak lebih tenang ketika berdiskusi, meskipun topik permainan online sering menimbulkan candaan. Guru sekali-dua kali mengingatkan, dan siswa langsung memperbaiki diri

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik dan guru PAI, terlihat bahwa proses internalisasi nilai-nilai moral Islam telah memberikan dampak nyata terhadap perubahan perilaku siswa dalam kehidupan sehari-hari. Adaptasi perilaku ini tidak hanya muncul dalam konteks pembelajaran agama, tetapi juga tercermin dalam aktivitas siswa di rumah, di sekolah, dan ketika berinteraksi melalui media digital maupun permainan game online.

Siswa menyatakan bahwa setelah mengikuti pembelajaran PAI, mereka lebih sadar untuk menerapkan nilai-nilai seperti jujur, tanggung jawab, disiplin, kesabaran, dan menjaga adab dalam

kehidupan mereka. Salah satu siswa mengaku bahwa ia menjadi lebih berhati-hati dalam berbicara agar tidak menyakiti perasaan teman. Guru PAI sering menekankan bahwa ucapan seseorang mencerminkan akhlaknya, sehingga siswa berusaha menahan diri untuk tidak berkata kasar, bahkan ketika sedang berada dalam situasi yang memancing emosi seperti saat bermain game online.

Adaptasi perilaku juga tampak dari kemampuan siswa dalam mengelola waktu. Mereka mengaku bahwa guru PAI sering mengingatkan agar tidak terlalu lama bermain game sehingga melalaikan kewajiban lain seperti belajar, membantu orang tua, atau melaksanakan ibadah. Beberapa siswa menyampaikan bahwa mereka kini mulai membatasi waktu bermain game dan berusaha menyelesaikan tugas sekolah terlebih dahulu sebelum bermain. Hal ini menunjukkan bahwa nilai tanggung jawab telah mulai diterapkan dalam manajemen aktivitas sehari-hari.

Selain itu, perubahan sikap juga terlihat ketika siswa menghadapi situasi sulit atau konflik, baik di sekolah maupun di dunia maya. Siswa menjelaskan bahwa ketika terjadi perselisihan dalam permainan atau saat ada teman yang bertingkah kasar, mereka mencoba untuk lebih tenang dan tidak membalas dengan kemarahan. Guru PAI mendorong mereka untuk memiliki sikap sabar, lapang dada, dan menghindari pertengkaran yang tidak bermanfaat. Hal ini menunjukkan bahwa nilai kesabaran mulai terinternalisasi dalam diri

siswa, meskipun penerapannya terkadang masih membutuhkan kontrol diri yang kuat.

Di lingkungan sekolah, guru PAI juga mengamati bahwa beberapa siswa menunjukkan peningkatan dalam hal kedisiplinan dan kerapian menjalankan tugas. Siswa menjadi lebih bertanggung jawab terhadap tugas sekolah, jarang menunda pekerjaan, dan lebih menghargai waktu. Dalam konteks ibadah, beberapa siswa mengaku bahwa mereka lebih sering mengingatkan diri untuk salat tepat waktu, meskipun sebelumnya mereka sering menunda-nunda karena sibuk bermain game.

Adaptasi perilaku ini tidak terjadi secara instan, tetapi melalui proses yang panjang dan berulang. Peran guru PAI yang terus memberikan bimbingan, nasihat, dan keteladanan sangat membantu siswa dalam mengembangkan perilaku positif. Guru sering memberikan perhatian lebih kepada siswa yang masih kesulitan mengendalikan diri atau belum mampu menerapkan nilai-nilai Islam dengan baik. Pendekatan personal ini membuat siswa merasa diperhatikan, sehingga hubungan emosional antara guru dan siswa menjadi lebih kuat. Hubungan ini menjadi fondasi yang penting untuk keberhasilan internalisasi nilai dalam diri siswa.

Dari perspektif siswa, perubahan perilaku juga dipengaruhi oleh lingkungan sosial di sekolah. Ketika mereka melihat teman-temannya sudah mulai menerapkan nilai moral seperti tidak berkata

kasar, menjaga adab, atau saling mengingatkan dalam kebaikan, mereka merasa ter dorong untuk ikut serta. Hal ini menunjukkan bahwa adaptasi perilaku tidak hanya dipengaruhi oleh bimbingan guru, tetapi juga oleh dinamika kelompok siswa yang saling memberi pengaruh positif.

Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa nilai-nilai moral Islam tidak hanya dipahami oleh siswa dalam tataran teori, tetapi juga telah diterapkan dalam tindakan nyata. Perubahan pada aspek tutur kata, pengendalian emosi, tanggung jawab terhadap waktu, sikap sopan dalam interaksi, serta kemampuan mengelola diri dalam permainan digital menjadi indikator penting bahwa mereka sudah memasuki tahap moral action, yaitu tahap tertinggi dalam internalisasi nilai. Siswa tidak hanya mengetahui apa yang benar, tetapi mulai menjadikan nilai moral tersebut sebagai pedoman dalam kehidupannya sehari-hari.

Dengan demikian, adaptasi perilaku siswa dalam berbagai aspek kehidupan menunjukkan keberhasilan guru PAI dalam membentuk karakter peserta didik melalui pendekatan pembelajaran yang menyentuh aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang, terutama dalam menghadapi tantangan moral di era game online.

C. Pembahasan dan temuan

Pada bagian ini akan dibahas tentang temuan-temuan peneliti tentang, peran guru sebagai pendidik dalam menginternalisasikan nilai moral peserta didik di era game online kelas 8E di SMP Negeri 2 Kalipuro, penanaman nilai-nilai moral Islam Peserta didik di era game online

1. peran guru Pendidikan Agama Islam (PAI) SMPN 2 Kalipuro dalam menginternalisasi nilai-nilai moral peserta didik di era game online

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi, diketahui bahwa pemahaman siswa tentang nilai-nilai Islam sudah berada pada tingkat *moral knowing*, yaitu kemampuan mengetahui dan memahami konsep dasar kejujuran, tanggung jawab, dan adab. Siswa dapat menjelaskan definisi nilai-nilai tersebut dengan baik ketika ditanya dalam pembelajaran. Namun, pemahaman tersebut belum sepenuhnya terwujud dalam perilaku sehari-hari, terutama dalam aktivitas digital seperti bermain game online. Pada ranah praktik, masih ditemukan beberapa siswa yang menggunakan kata-kata kasar ketika kalah, bermain game hingga larut malam sehingga mengabaikan tanggung jawab belajar, serta kurang menunjukkan adab yang baik dalam komunikasi daring.

Peran guru dalam menginternalisasikan nilai moral adalah sosok yang secara sadar bertanggung jawab dalam mendidik, mengajar, dan membimbing peserta didik menuju kedewasaan. Guru tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga menyusun strategi pembelajaran, mengatur suasana kelas, dan mengarahkan peserta didik agar mampu

membedakan antara perilaku yang selaras dengan nilai Islam dan perilaku yang bertentangan. Guru sebagai pendidik memiliki tanggung jawab moral yang besar karena perilaku dan kepribadian guru akan menjadi contoh nyata bagi peserta didik.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa guru PAI di SMP Negeri 2 Kalipuro menyadari betul kompleksitas tantangan moral yang dihadapi siswa akibat derasnya arus digitalisasi, terutama permainan online. Guru tidak hanya menyampaikan materi agama secara normatif, tetapi menekankan penerapannya dalam kehidupan digital yang dekat dengan keseharian siswa. Guru memahami bahwa pembelajaran agama akan lebih efektif ketika dikaitkan langsung dengan situasi nyata yang dialami peserta didik, termasuk perilaku mereka saat bermain game online.³⁵

Oleh karena itu, guru PAI melakukan berbagai pendekatan internalisasi nilai, antara lain :

a. Mengaitkan Materi PAI dengan Realitas Game Online

Guru PAI berusaha membuat pembelajaran agama lebih relevan dengan situasi kehidupan peserta didik. Ketika membahas materi tentang akhlak terpuji, guru mengaitkan konsep sabar, jujur, dan bertanggung jawab dengan contoh-contoh yang terjadi ketika siswa sedang bermain game.

Misalnya, guru memberikan ilustrasi: Sabar ketika kalah dalam pertandingan game, Jujur dengan tidak menggunakan cheat atau

³⁵ Mohammad Dzofir, "Pendidikan Nilai dalam Pembelajaran PAI dan Implikasinya terhadap Perkembangan Moral Siswa (Studi Kasus di SMA I Bae Kudus)," *JURNAL PENELITIAN* 14, no. 1 (2020):

curang. Mengatur waktu agar tidak bermain berlebihan. Menghindari ucapan kasar atau *toxic chat*. Dengan mengaitkan nilai-nilai tersebut pada konteks digital, siswa lebih mampu memahami bahwa nilai-nilai Islam berlaku universal, tidak terbatas pada ruang kelas, tetapi juga di dunia maya.

b. Memberikan Pemahaman Moral Secara Bertahap dan Berulang

Guru PAI menyadari bahwa internalisasi nilai moral tidak dapat terjadi secara instan. Dibutuhkan proses bertahap melalui penjelasan yang berulang, peringatan, dan pembiasaan. Guru sering mengingatkan pentingnya berperilaku baik ketika menggunakan media digital, terutama ketika bermain game. Setiap kali guru mendapati siswa menunjukkan perilaku kurang baik, seperti berbicara kasar atau melamun akibat kurang tidur karena bermain game, guru memberikan nasihat secara lembut namun tegas. Dengan pendekatan seperti ini, siswa akan merasa dihargai dan tidak dipermalukan, sehingga nasihat guru dapat diterima dengan lebih baik.

c. Pendekatan Personal dan Konseling Ringan

Dalam beberapa situasi, guru PAI melakukan pendekatan personal kepada siswa yang menunjukkan tanda-tanda kecanduan game atau perilaku agresif saat bermain. Guru memposisikan diri sebagai pendengar yang baik, memberikan arahan agar siswa mampu mengontrol perilakunya, serta menawarkan solusi praktis seperti membuat jadwal harian agar waktu belajar dan bermain bisa seimbang.

Guru juga berkoordinasi dengan wali kelas serta guru BK jika ada siswa yang memerlukan pendampingan lebih lanjut. Kolaborasi antarguru ini menunjukkan bahwa internalisasi nilai moral membutuhkan kerja sama berbagai pihak, tidak hanya guru PAI semata.

d. Memberikan Keteladanan Digital dan Non-Digital

Temuan penting lain dalam penelitian adalah bahwa keteladanan guru memiliki pengaruh besar dalam internalisasi nilai moral. Guru PAI berusaha menunjukkan karakter yang baik, seperti berkata lembut, bersikap sabar, sopan, dan disiplin waktu. Ketika guru meminta siswa mengatur waktu bermain, guru juga mencontohkannya dengan tidak menggunakan ponsel saat mengajar, datang tepat waktu, serta mengerjakan tugas secara profesional.

Keteladanan ini menjadi bentuk *transinternalisasi*, yaitu nilai moral tidak hanya diajarkan, tetapi ditunjukkan secara nyata sehingga siswa dapat menirunya secara langsung. Siswa lebih mudah meniru keteladanan daripada sekadar mendengar teori moral yang abstrak.

e. Membangun Suasana Pembelajaran yang Edukatif dan Dekat dengan Siswa

Guru PAI menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar siswa merasa nyaman berdiskusi tentang pengalaman bermain game mereka. Guru tidak langsung menyalahkan atau melarang, tetapi mengajak siswa memahami dampak positif dan negatif dari game

online. Sikap guru yang terbuka ini membuat siswa lebih jujur dalam menceritakan perilaku mereka saat bermain game, sehingga guru dapat memberikan arahan lebih tepat sasaran.

f. Menanamkan Kontrol Diri dan Disiplin Beragama

Guru PAI menekankan pentingnya kontrol diri (*self-control*), terutama dalam penggunaan ponsel. Guru mengaitkan pentingnya menjaga waktu bermain dengan konsep *amanah* dalam Islam. Siswa diajak menyadari bahwa waktu adalah hal berharga dan tidak boleh dihabiskan hanya untuk bermain game. Selain itu, guru juga mendorong siswa untuk disiplin dalam ibadah seperti salat. Guru menjelaskan bahwa salah satu ciri seorang Muslim yang baik adalah mampu mengutamakan kewajiban sebelum melakukan hiburan.

2. Penanaman nilai-nilai moral Islam Peserta didik di era game online

dalam proses belajar, siswa akan belajar dari pengalamannya, berusaha mengkonstruksi pengetahuan, kemudian memberi makna pada pengetahuan itu sendiri. Dengan mengalami sendiri, menemukan sendiri, secara berkelompok. Dalam belajar diperlukan suatu pemasukan perhatian agar apa yang dipelajari dapat dipahami sehingga siswa dapat melakukan sesuatu yang sebelumnya tidak dapat dilakukannya. Disinilah terjadi suatu perubahan perilaku. Perubahan perilaku ini meliputi seluruh pribadi siswa; baik kognitif, psikomotor maupun afektif. Untuk meningkatkan minat, proses pembelajaran dapat dilakukan dalam bentuk kegiatan yang

mengarahkan siswa untuk bekerja dan mengalami semua yang ada dilingkungan secara mandiri atau berkelompok.

Penekanan ditempatkan untuk merangsang bagaimana siswa menekankan prinsip nilai ke dalam bentuk perilaku pro-sosial. Mengingat moral adalah sesuatu yang bersifat abstrak maka nilai-nilai moral kebaikan harus diajarkan pada generasi muda ini. Oleh sebab itu tema yang sesuai dengan usia anak dalam berpikir konkret perlu diakomodasi. Akidah akidah islam yang perlu diteladani baik dari para orang bijak, maupun para pejuang tokoh bijaksana dan humanisme tetap diperlukan. Bahkan imajinasi anak terhadap kehidupan yang ideal ini (meskipun apa yang dilihatnya dari sekitarnya tidaklah demikian) perlu ditekankan kepada anak agar ia mencintai kebijakan dan terdorong untuk berbuat hal yang sama.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis peran guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam menginternalisasikan nilai-nilai moral Islam kepada peserta didik di era game online berjalan cukup efektif dan menunjukkan hasil yang signifikan, baik pada aspek pengetahuan, kesadaran, maupun perilaku siswa. Fokus Penelitian 1: Strategi dan Peran Guru PAI Guru PAI terbukti tidak hanya berperan sebagai pengajar konvensional, tetapi juga sebagai teladan moral digital (*uswah hasanah*) dan pembimbing kontekstual. Guru PAI berhasil mengaitkan materi Akidah Akhlak langsung dengan realitas siswa melalui dua strategi utama: bimbingan personal dan kolaborasi dengan wali murid. Strategi ini efektif dalam menangani kasus spesifik seperti manajemen waktu dan tanggung jawab (pada kasus AS) dan adab berkomunikasi/etika digital (pada kasus DM), memastikan bahwa peran guru PAI relevan dan adaptif terhadap isu-isu digital yang dihadapi siswa.

Fokus Penelitian 2: Tingkat Internalisasi Nilai Moral Internalisasi nilai moral yang menjadi tujuan akhir pendidikan agama menunjukkan dampak positif yang terukur. Nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, dan adab (sopan santun), yang menjadi fokus utama guru, mulai terinternalisasi pada siswa. Hal ini dibuktikan melalui adanya perubahan perilaku nyata dari siswa, yang semula cenderung mudah marah dan menggunakan kata-kata kasar (akibat *game*), menjadi lebih sabar dan secara sadar berupaya menerapkan

etika berkomunikasi yang baik di dunia maya maupun nyata. Meskipun tantangan berupa penurunan disiplin akademik dan waktu tetap ada, intervensi Guru PAI berhasil menciptakan kesadaran moral pada siswa untuk mengendalikan diri dari dampak negatif *game online*.

Namun, guru PAI berhasil mengatasi hambatan tersebut melalui komunikasi intensif dengan orang tua, penggunaan metode pembelajaran kreatif, dan memperkuat keteladanan dalam interaksi langsung maupun digital.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang peran guru Pendidikan Agama Islam dalam menginternalisasikan nilai-nilai moral peserta didik di era game online di SMP Negeri 2 Kalipuro, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut. Guru Pendidikan Agama Islam diharapkan dapat terus meningkatkan perannya sebagai pendidik sekaligus teladan dengan mengintegrasikan nilai-nilai moral Islam secara kontekstual dalam proses pembelajaran. Pengaitan materi PAI dengan fenomena game online perlu dilakukan secara berkelanjutan agar peserta didik tidak hanya memahami nilai moral secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam aktivitas digital.

Peserta didik diharapkan dapat menginternalisasikan nilai-nilai moral Islam yang telah ditanamkan, seperti kejujuran, tanggung jawab, adab, dan pengendalian diri, sehingga mampu bersikap bijak dalam menggunakan game online serta tidak melalaikan kewajiban belajar dan

ibadah. Kesadaran moral yang tumbuh dalam diri peserta didik diharapkan dapat membentuk perilaku positif, baik di lingkungan sekolah, keluarga, maupun masyarakat.

Pihak sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan yang lebih optimal terhadap pembinaan karakter peserta didik melalui kebijakan, program keagamaan, serta pengawasan penggunaan teknologi di lingkungan sekolah. Kerja sama antara guru PAI, guru mata pelajaran lain, wali kelas, dan orang tua juga perlu ditingkatkan agar proses internalisasi nilai moral dapat berjalan secara konsisten dan berkesinambungan.

Selain itu, bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan memperluas subjek dan lokasi penelitian serta menggunakan pendekatan atau metode yang berbeda. Hal tersebut diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai upaya internalisasi nilai-nilai moral Islam di era digital.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtiyas, Sri Wahyuni. "Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online." *Kopasta: Journal Of The Counseling Guidance Study Program* 4, No. 1 (2023): 1. <Https://Doi.Org/10.33373/Kop.V4i1.1121>.
- Arshita, Cecilia Windy. "Pendekatan Karakter Guru Pai Dalam Upaya Menghadapi Tantangan Era Globalisasi Studi Disma Negeri 1 Pegajahan." Thesis, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Sumatera Utara, 2025. <Http://Repository.Uisu.Ac.Id/Handle/123456789/4160>.
- Aviva, Luluk, Devy Habibi Muhammad, Dan Heri Rifhan Halili. "Upaya Guru Pai Dalam Mengatasi Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Siswa Smp Islam Hikmatul Hasanah Kecamatan Tegalsiwalan." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, No. 1 (2022): 478–89. <Https://Doi.Org/10.31004/Jpdk.V4i1.3762>.
- Carpendale, Jeremy I. M. "Kohlberg And Piaget On Stages And Moral Reasoning." *Developmental Review* 20, No. 2 (2000):
- Dzofir, Mohammad. "Pendidikan Nilai Dalam Pembelajaran Pai Dan Implikasinya Terhadap Perkembangan Moral Siswa (Studi Kasus Di Sma I Bae Kudus)." *Jurnal Penelitian* 14, No. 1 (2020):
- Haikal, Akmal. "Analisis Bibliometrik Pemetaan Penelitian Skripsi Pada Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Uin Maulana Maliki Ibrahim Malang Terindeks Google Scholar Tahun 2019-2023." Undergraduate, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2023.
- Judrah, Muh, Aso Arjum, Haeruddin Haeruddin, Dan Mustabsyirah Mustabsyirah. "Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membangun Karakter Peserta Didik Upaya Penguatan Moral." *Journal Of Instructional And Development Researches* 4, No. 1 (2024): 1. <Https://Doi.Org/10.53621/Jider.V4i1.282>.
- Kuswanto, Edi. "Peranan Guru Pai Dalam Pendidikan Akhlak Di Sekolah." *Mudarrisa: Jurnal Kajian Pendidikan Islam* 6, No. 2 (2021): 2. <Https://Doi.Org/10.18326/Mdr.V6i2.194-220>.
- Qomaruddin, Qomaruddin, Dan Halimah Sa'diyah. *Kajian Teoritis Tentang Teknik Analisis Data Dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles Dan Huberman | Journal Of Management, Accounting, And Administration*. T.T. Diakses 19 November 2025. <Https://Pub.Nuris.Ac.Id/Journal/Jomaa/Article/View/93>.
- Rahardjo, Mudjia. "Triangulasi Dalam Penelitian Kualitatif." *Teaching Resources*. 2022. <Https://Repository.Uin-Malang.Ac.Id/1133/>.
- Rahmawati, Yuniar Devita. *Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Jurusan Pendidikan Madrasah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto* 2025. T.T.

Riyadhi. *Perencanaan Pembangunan Daerah Strategi Mengendalikan Potensi Dalam Mewujudkan Otonomi Daerah*. Gramedia., T.T.

Setiawan, M. Rizki, Dan Tumiran Tumiran. "Implementasi Pembelajaran Akidah Akhlak Dalam Pembentukan Karakter Religius Di Sma Ar Rahman Medan." *Educate: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran* 4, No. 2 (2025): 117–27. <Https://Doi.Org/10.56114/Edu.V4i2.12546>.

Sidiq, Dr Umar, M Ag, Dan Dr Moh Miftachul Choiri. *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan*. Cv. Nata Karya, 2019.

Soekamto, Soerjono. *Peran Guru*. Pustaka Pelajar, 1987.

Subhaktiyasa, Putu Gede. "Menentukan Populasi Dan Sampel: Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, No. 4 (2024): 2721–31. <Https://Doi.Org/10.29303/Jipp.V9i4.2657>.

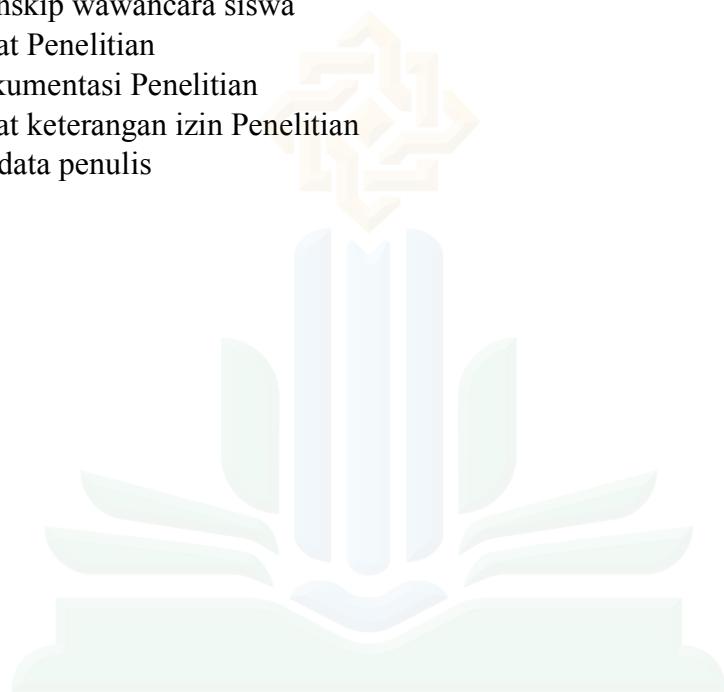
Sulaiman, Muhammad. "Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menanamkan Sikap Toleransi Siswa Di Sdn Pekuncen Kota Pasuruan." *Jurnal Darussalam: Jurnal Pendidikan, Komunikasi Dan Pemikiran Hukum Islam* 16, No. 1 (2024): 159–79. <Https://Doi.Org/10.30739/Darussalam.V16i1.3261>.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR LAMPIRAN

1. Keaslian tulisan
2. Matrix Penelitian
3. Intrumen wawancara guru
4. Intrumen wawancara siswa
5. Trankip wawancara guru
6. Transkip wawancara siswa
7. Surat Penelitian
8. Dokumentasi Penelitian
9. Surat keterangan izin Penelitian
10. Biodata penulis



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Moch Zein Firdaus

NIM : 213101010004

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Universitas : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 06 Januari 2026
Saya yang menyatakan,



Moch Zein Firdaus
NIM. 213101010004

LAMPIRAN

MATRIKS PENELITIAN

JUDUL	VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	FOKUS PENELITIAN
Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Internalisasi Nilai Moral Peserta Didik di Era Game Online	<p>1. Peran Guru Pendidikan Agama Islam</p> <p>2. Internalisasi nilai moral</p>	<p>1. Menyampaikan nilai moral Islam saat pembelajaran</p> <p>2. Membimbing siswa dalam memilih game yang sesuai</p> <p>3. Mejadi teladan dalam penggunaan teknologi dan media</p> <p>1. Pemahaman siswa tentang nilai Islam (jujur, tanggung jawab, adab)</p> <p>2. Kesadaran moral saat bermain game</p> <p>3. Komunikasi nilai moral antar siswa</p> <p>4. Adaptasi perilaku dalam kehidupan sehari-hari</p>	<p>Data primer informan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru PAI SMPN 2 kalipuro 2. Siswa kelas 8 E SMPN 2 kalipuro <p>Data sekunder :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Buku 2. Jurnal 3. Internet 	<p>1. Pendekatan: Kualitatif.</p> <p>2. - Jenis Penelitian: Deskriptif</p> <p>3. - Lokasi: SMPN 2 Kalipuro</p> <p>4. - Teknik Sampling: Purposive Sampling</p> <p>5. - Teknik Pengumpulan Data:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Observasi 2. Wawancara 3. Dokumentasi <p>- Analisis Data:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Reduksi data 2. Penyajian data 3. Penarikan kesimpulan 	<p>1. Bagaimana peran guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam menginternalisasi nilai-nilai moral peserta didik di era game online?</p> <p>2. Bagaimana penanaman nilai-nilai moral Islam Peserta didik di era game online?</p>

INTRUMEN WAWANCARA GURU

	Indikator	Pertanyaan Wawancara	Tujuan Pertanyaan
1	Menyampaikan nilai moral Islam saat pembelajaran	Bagaimana Ibu menyampaikan nilai-nilai moral Islam dalam proses pembelajaran di kelas 8E?	Mengetahui cara guru menanamkan nilai moral Islam saat mengajar.
		Nilai-nilai moral Islam apa saja yang paling sering Ibu tekankan kepada siswa?	Mengidentifikasi jenis nilai moral yang diajarkan (jujur, disiplin, tanggung jawab, dll).
		Apakah Ibu menggunakan contoh dari kehidupan sehari-hari atau dunia digital seperti game online dalam menyampaikan nilai moral Islam?	Menggali relevansi metode pengajaran dengan fenomena modern (game online).
		Bagaimana respon siswa saat Ibu menyampaikan nilai-nilai moral Islam dalam pembelajaran?	Mengetahui tingkat penerimaan siswa terhadap pesan moral.
		Apa tantangan yang Ibu hadapi ketika berusaha menanamkan nilai moral	Mengungkap kendala guru dalam menyampaikan nilai moral di tengah pengaruh game online.

Indikator	Pertanyaan Wawancara	Tujuan Pertanyaan
	<p>Islam kepada siswa di era digital saat ini?</p> <p>Apakah Ibu memiliki strategi khusus agar nilai moral Islam lebih mudah dipahami dan diterapkan siswa dalam aktivitas sehari-hari, termasuk saat bermain game online?</p>	
2	<p>Membimbing siswa dalam memilih game yang sesuai</p>	<p>Apakah Ibu mengetahui jenis-jenis game online yang sering dimainkan oleh siswa?</p>
		<p>Bagaimana pandangan Ibu terhadap pengaruh positif dan negatif dari game online terhadap perkembangan moral siswa?</p>
		<p>Apakah Ibu pernah memberikan bimbingan kepada siswa mengenai cara memilih game yang sesuai</p>

Indikator	Pertanyaan Wawancara	Tujuan Pertanyaan	
	dengan nilai moral Islam?		
	Apa kriteria yang Ibu gunakan untuk menilai game online layak atau tidak bagi siswa?	Mengidentifikasi dasar moral dan religius dalam menilai game	
	Bagaimana cara Ibu mengaitkan ajaran Islam ketika menasihati siswa agar bijak dalam memilih game?	Mengetahui strategi integrasi nilai Islam dengan aktivitas digital siswa	
	Apakah Ibu bekerja sama dengan orang tua atau pihak sekolah dalam memberikan pengarahan mengenai game online kepada siswa?	Menggali bentuk kolaborasi dalam membimbing siswa	
3	Mejadi teladan dalam penggunaan teknologi dan media	Bagaimana Ibu berupaya menjadi teladan dalam menerapkan nilai-nilai moral Islam di lingkungan sekolah?	Menggali bentuk keteladanan guru dalam kehidupan sehari-hari.
	Apakah Ibu juga mencontohkan perilaku yang baik dalam penggunaan	Apakah Bapak/Ibu juga mencontohkan perilaku yang baik dalam penggunaan media digital, seperti media sosial atau game online?	

Indikator	Pertanyaan Wawancara	Tujuan Pertanyaan
	media digital, seperti media sosial atau game online?	
	Menurut Ibu, sejauh mana pentingnya guru menjadi panutan bagi siswa dalam menghadapi tantangan moral di era digital?	Menggali kesadaran guru terhadap perannya sebagai teladan moral.
	Apakah Ibu pernah memberikan contoh nyata kepada siswa tentang cara bersikap Islami ketika bermain game atau menggunakan internet?	Mengetahui bentuk konkret teladan guru di konteks digital
	Bagaimana respon siswa terhadap sikap dan perilaku yang Ibu tunjukkan dalam pembelajaran maupun di luar kelas 8E?	Mengetahui dampak keteladanan guru terhadap siswa.
	Menurut Ibu, apa kendala dalam menjaga keteladanan moral di era digital saat ini?	Mengidentifikasi hambatan dalam menerapkan keteladanan moral Islami.

INSTRUMEN WAWANCARA UNTUK SISWA

	Indikator	Pertanyaan Wawancara	Tujuan Pertanyaan
1	Menyampaikan nilai moral Islam saat pembelajaran	Bagaimana Ibu menyampaikan nilai-nilai moral Islam dalam proses pembelajaran di kelas8E?	Mengetahui cara guru menanamkan nilai moral Islam saat mengajar.
		Nilai-nilai moral Islam apa saja yang paling sering Ibu tekankan kepada siswa?	Mengidentifikasi jenis nilai moral yang diajarkan (jujur, disiplin, tanggung jawab, dll).
		Apakah Ibu menggunakan contoh dari kehidupan sehari-hari atau dunia digital seperti game online dalam menyampaikan nilai moral Islam?	Menggali relevansi metode pengajaran dengan fenomena modern (game online).
		Bagaimana respon siswa saat Ibu menyampaikan nilai-nilai moral Islam dalam pembelajaran?	Mengetahui tingkat penerimaan siswa terhadap pesan moral.
		Apa tantangan yang Ibu hadapi ketika berusaha menanamkan nilai moral	Mengungkap kendala guru dalam menyampaikan nilai moral di tengah pengaruh game online.

Indikator	Pertanyaan Wawancara	Tujuan Pertanyaan
	<p>Islam kepada siswa di era digital saat ini?</p> <p>Apakah Ibu memiliki strategi khusus agar nilai moral Islam lebih mudah dipahami dan diterapkan siswa dalam aktivitas sehari-hari, termasuk saat bermain game online?</p>	
2	<p>Membimbing siswa dalam memilih game yang sesuai</p> <p>Apakah Ibu mengetahui jenis-jenis game online yang sering dimainkan oleh siswa?</p> <p>Bagaimana pandangan Ibu terhadap pengaruh positif dan negatif dari game online terhadap perkembangan moral siswa?</p> <p>Apakah Bapak/Ibu pernah memberikan bimbingan kepada siswa mengenai cara memilih game yang sesuai</p>	<p>Mengetahui kreativitas guru dalam mengaitkan nilai moral dengan konteks siswa.</p> <p>Mengetahui sejauh mana guru mengenal aktivitas digital siswa.</p> <p>Menggali pemahaman guru tentang dampak moral game online</p> <p>Mengetahui peran aktif guru dalam membimbing siswa memilih game</p>

Indikator	Pertanyaan Wawancara	Tujuan Pertanyaan	
	dengan nilai moral Islam?		
	Apa kriteria yang Ibu gunakan untuk menilai game online layak atau tidak bagi siswa?	Mengidentifikasi dasar moral dan religius dalam menilai game	
	Bagaimana cara Ibu mengaitkan ajaran Islam ketika menasihati siswa agar bijak dalam memilih game?	Mengetahui strategi integrasi nilai Islam dengan aktivitas digital siswa	
	Apakah Ibu bekerja sama dengan orang tua atau pihak sekolah dalam memberikan pengarahan mengenai game online kepada siswa?	Menggali bentuk kolaborasi dalam membimbing siswa	
3	Mejadi teladan dalam penggunaan teknologi dan media	Bagaimana Ibu berupaya menjadi teladan dalam menerapkan nilai-nilai moral Islam di lingkungan sekolah?	Menggali bentuk keteladanan guru dalam kehidupan sehari-hari.
	Apakah Ibu juga mencontohkan perilaku yang baik dalam penggunaan	Apakah Bapak/Ibu juga mencontohkan perilaku yang baik dalam penggunaan media digital, seperti media sosial atau game online?	

Indikator	Pertanyaan Wawancara	Tujuan Pertanyaan
	media digital, seperti media sosial atau game online?	
	Menurut Ibu, sejauh mana pentingnya guru menjadi panutan bagi siswa dalam menghadapi tantangan moral di era digital?	Menggali kesadaran guru terhadap perannya sebagai teladan moral.
	Apakah Ibu pernah memberikan contoh nyata kepada siswa tentang cara bersikap Islami ketika bermain game atau menggunakan internet?	Mengetahui bentuk konkret teladan guru di konteks digital
	Bagaimana respon siswa terhadap sikap dan perilaku yang Ibu tunjukkan dalam pembelajaran maupun di luar kelas 8E?	Mengetahui dampak keteladanan guru terhadap siswa.
	Menurut Ibu, apa kendala dalam menjaga keteladanan moral di era digital saat ini?	Mengidentifikasi hambatan dalam menerapkan keteladanan moral Islami.

TRANSKIP WAWANCARA GURU

Tempat: Ruang Fara (Guru) SMPN 2 Kalipuro

Waktu: 10 Oktober 2025

Narasumber: Fara Ajeng Wildanum,S.Pd.(Guru) PAI

Peneliti: Moch. Zein Firdaus

Peneliti:

Assalamu'alaikum, bu Fara. Terima kasih sudah berkenan meluangkan waktu. Saya ingin sedikit ngobrol tentang bagaimana Bapak berperan dalam menanamkan nilai moral Islam kepada siswa, terutama di era game online seperti sekarang.

Fara (Guru):

Wa'alaikumussalam. Wah, menarik sekali temanya ini. Memang tantangan kita sekarang luar biasa ya. Anak-anak sekarang hidup di dunia digital, bahkan sebagian besar waktunya dihabiskan untuk main game online.

Peneliti:

Betul,. Nah, kalau dalam proses pembelajaran di kelas 8E sendiri, bagaimana Bapak biasanya menyampaikan nilai-nilai moral Islam kepada siswa?

Fara (Guru):

Biasanya saya sisipkan nilai-nilai itu di sela materi. Misalnya saat membahas akhlak atau fiqh, saya kaitkan dengan kehidupan mereka sehari-hari. Saya bilang, "Jujur itu bukan cuma waktu ujian, tapi juga waktu main game. Jangan pakai cheat, jangan marah kalau kalah." Dengan cara seperti itu, mereka lebih paham karena nyambung dengan keseharian mereka.

Peneliti:

Menarik. Berarti Bapak memang mengaitkan nilai moral Islam dengan dunia digital siswa ya?

Fara (Guru):

Iya, saya harus menyesuaikan dengan dunia mereka. Kalau saya bicara terlalu jauh dari realitas mereka, mereka sulit menangkap. Tapi kalau saya ambil contoh dari game yang mereka mainkan, mereka langsung nyambung.

Peneliti:

Kalau nilai-nilai apa saja yang paling sering Bapak tekankan?

Fara (Guru):

Yang paling saya tekankan itu kejujuran, tanggung jawab, dan adab. Kadang anak-anak ini jujur di dunia nyata, tapi suka "nakal" di dunia maya. Jadi saya tekankan bahwa adab itu berlaku di mana pun.

Peneliti:

Lalu bagaimana respon siswa, Bu, kalau Bapak menyampaikan dengan cara seperti itu?

Fara (Guru):

Alhamdulillah, mereka antusias. Apalagi kalau saya mulai dengan cerita ringan atau pengalaman pribadi. Kadang mereka malah cerita balik, "Pak, saya pernah marah-marah waktu main game," dan dari situ saya arahkan pembelajaran moralnya.

Peneliti:

Nah, kalau soal membimbing siswa dalam memilih game, apakah Bapak juga sering memberikan arahan?

Fara (Guru):

Iya, tentu. Saya selalu bilang, game itu tidak semuanya buruk, asal tahu batas dan pilihannya tepat. Saya arahkan mereka supaya hindari game yang mengandung kekerasan atau bikin lupa waktu. Kadang saya ajak diskusi, "Menurut kalian, game ini bagus nggak?" supaya mereka belajar menilai sendiri.

Peneliti:

Apakah bu Fara juga pernah bekerja sama dengan orang tua atau pihak sekolah dalam hal ini?

Fara (Guru):

Pernah. Kami bahas di rapat wali murid. Saya sampaikan agar orang tua ikut memantau waktu bermain anak-anak, karena kontrol utama tetap di rumah.

Peneliti:

Bagaimana dengan peran Bu Fara sendiri sebagai teladan di dunia digital?

Fara (Guru):

Saya berusaha menjaga sikap. Saya pakai media sosial, tapi untuk hal-hal positif. Kadang saya bagikan nasihat singkat atau kutipan Islami. Siswa-siswa saya ada yang follow akun saya, jadi saya harus jadi contoh juga di sana.

Peneliti:

Menarik, bu. Kalau Bu Fara melihat dari sisi siswa, apakah mereka sudah mulai menginternalisasi nilai-nilai moral itu, misalnya dalam perilaku sehari-hari atau saat bermain game?

Fara (Guru):

Sudah mulai terlihat. Ada beberapa siswa yang dulu sering ribut soal game, sekarang lebih sabar dan sportif. Tapi tentu tidak semuanya langsung berubah, perlu proses dan bimbingan terus-menerus.

Peneliti:

Terakhir, Bu, menurut Bu Fara tantangan terbesar dalam menanamkan nilai moral di era digital ini apa?

Fara (Guru):

Yang paling berat itu pengaruh lingkungan digital yang tanpa batas. Kadang apa yang kita ajarkan di sekolah kalah cepat dengan apa yang mereka lihat di internet. Tapi itu justru jadi tantangan kita, bagaimana Fara(Guru) bisa hadir dan relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari.

Peneliti:

Luar biasa, Bu. Terima kasih banyak atas waktunya dan penjelasannya.

Fara (Guru):

Sama-sama, semoga hasil penelitian ini bisa bermanfaat juga untuk dunia pendidikan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

TRANSKIP WAWANCARA SISWA

Tempat: Ruang kelas 8B SMPN 2 Kalipuro

Waktu: 11 Oktober 2025

Narasumber: ARIF SUMARSONO (Siswa kelas VIII E)

Peneliti: Moch. Zein Firdaus

Peneliti:

Halo Arif, terima kasih ya sudah mau ngobrol sebentar. Saya cuma mau tahu pendapat kamu tentang pelajaran PAI dan kaitannya dengan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari, terutama saat kamu main game online.

Arif:

Iya, bu. Nggak apa-apa, saya juga senang kalau bisa cerita.

Peneliti:

Kamu sering main game online nggak?

Arif:

Sering, bu. Biasanya Mobile Legends sama Free Fire. Tapi saya sekarang mainnya nggak sesering dulu, soalnya suka diingetin sama Fara (Guru) PAI juga.

Peneliti:

Oh ya? Fara(Guru) PAI kamu sering menyinggung soal game waktu ngajar?

Arif:

Iya, sering banget. Katanya main game nggak dilarang, tapi jangan sampai lupa waktu dan harus tetap sopan sama teman satu tim.

Peneliti:

Menurut kamu, nilai-nilai apa yang paling sering diajarkan oleh Fara (Guru) PAI kamu?

Arif:

Nilai jujur, tanggung jawab, sama adab. Fara (Guru) saya bilang, orang Islam itu harus jujur, nggak boleh curang, meskipun di game.

Peneliti:

Kamu sendiri ngerasa ada perubahan nggak setelah dapat pelajaran PAI itu?

Arif:

Ada, Bu. Dulu kalau main kalah saya suka marah, sekarang lebih sabar. Kalau ada teman yang ngomong kasar, saya ingetin pelan-pelan.

Peneliti:

Wah, bagus itu. Kamu juga pernah dikasih nasihat tentang memilih game yang baik?

Arif:

Iya, katanya pilih yang bisa melatih strategi atau kerja sama, bukan yang bikin emosi atau lupa waktu.

Peneliti:

Menurut kamu Fara (Guru) PAI kamu bisa jadi contoh nggak dalam hal ini?

Arif:

Bisa banget, Bu. Fara (Guru)nya sabar, sopan, dan nggak pernah marah-marah. Di media sosial juga beliau suka posting tentang Islam, jadi saya ikut termotivasi.

Peneliti:

Kalau di kehidupan sehari-hari, kamu berusaha menerapkan nilai-nilai itu juga?

Arif:

Iya, saya coba jujur, sopan sama teman, dan tanggung jawab kalau ada tugas. Kadang masih susah sih, tapi saya terus belajar.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

SURAT PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website:[www.http://fttk.uinkhas-jember.ac.id](http://fttk.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor . B-14152/ln.20/3.a/PP.009/11/2025

Sifat : Biasa

Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Yth. Kepala SMPN 2 Kalipuro
 Jl. Johar No. 30 Kalipuro Banyuwangi 68455

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 213101010004
 Nama : MOCH ZEIN FIRDAUS
 Semester : Semester sembilan
 Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "PERAN GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM INTERNALISASI NILAI MORAL PESERTA DIDIK DI ERA GAME ONLINE" selama 60 (enam puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Bapak Bowo Pranoto, S.Pd,

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 19 November 2025

an. Dekan,



DOKUMENTASI WAWANCARA

1. wawancara Bersama guru PAI (Fara Ajeng)



2. Wawancara Bersama siswa kelas 8 (Arif sumarsono dan Deva Maulana)



SURAT SELSAI PENELITIAN



PEMERINTAH KABUPATEN BANYUWANGI
SMP NEGERI 2 KALIPURO
Jl. Johar No. 30 Kalipuro Banyuwangi
Email : smpn2kalipuro@gmail.com
website: <http://www.smpn2kalipuro.sch.id>



SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : 421.3/257/490/429.101.20525653/2024

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama	:	BOWO PRANOTO,S.Pd
NIP	:	196605041989021003
Jabatan	:	Kepala Sekolah
Alamat	:	Jl. Johar No. 30 Kalipuro

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas :

Nama	:	Moch. Zein Firdaus
Tempat dan Tanggal Lahir	:	Banyuwangi, 7 Mei 2002
NIM	:	213101010004
Program Studi	:	Pendidikan Agama Islam
Jenjang	:	S1
Sekolah/Univ	:	UIN KHAS JEMBER
Alamat	:	Boyolangu, Giri

Benar benar telah selesai melakukan penelitian di SMP Negeri 2 Kalipuro dengan judul
**“ PERAN GURU PENDIDIKAN AGAMA DALAM INTERNALISASI NILAI MORAL DI
ERA GAME ONLINE ”**

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk
dipergunakansebagaimana semestinya.

Banyuwangi, 20 November 2025

Kepala Sekolah



BOWO PRANOTO, S.Pd

Pembina Utama Muda (IV/C)

NIP 196605041989021003

DAFTAR RIWAYAT HIDUP**a. Identitas Penulis**

Nama	:	Moch Zein Firdaus
TTL	:	Banyuwangi, 7 mei 2002
Jenis Kelamin	:	laki laki
Agama	:	Islam
Alamat	:	Jl dahlia no 9 boyolangu giri Banyuwangi
No.hp	:	087775331028
Email	:	dausdaus614@gmail.com

b. Riwayat Pendidikan

- TK Kartini Boyolangu
- Mi Mambaul Huda Boyolangu
- MTS N 1 Banyuwangi
- MAN 2 Jember
- UIN KHAS Jember