



PERAN GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MEMBINA AKHLAK PESERTA DIDIK DI ERA SOCIETY 5.0

Muhammad Zuljalal Al Hamdany¹, Ervi Rahmadani², Vira Yuniar³, Nurdin K⁴
Email: muhammadzuljalal@iainpalopo.ac.id

Abstract

The main aim and focus of this research is the role of Islamic Religious Education teachers in dealing with the impact of online games on students' morals in the era of society 5.0 at UPT SMP Negeri 4 Masamba. This research uses a type of qualitative research that describes things or data obtained from the field. The subjects in this research were school principals, Islamic Religious Education teachers and students at SMP Negeri 4 Masamba. The data collection techniques used in this research are observation, interviews and documentation. The results of this research are that the use of technology has a more negative impact on students' morals, for example, showing an indifferent and impolite attitude towards others. The efforts made by PAI teachers to develop students' morals are teaching about mahmudah and mazmumah morals, giving punishments that only aim to train students' behavior and morals. Factors that support the moral development of students are the presence of ROHIS, a moral school culture and good synergy between teachers. The inhibiting factors are the lack of good manners among students and the lack of parental supervision of their children when they access the Mobile Legend (ML) application, so that students are more easily affected by the negative impact of online games.

Keywords: *Teacher; Morals; Game; Technology; Character.*

Abstrak

Tujuan dan fokus utama penelitian ini adalah tentang peran guru Pendidikan Agama Islam dalam menghadapi dampak *game online* terhadap akhlak peserta didik pada era *society* 5.0 di UPT SMP Negeri 4 Masamba. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif yang mendeskripsikan hal-hal atau data yang diperoleh dari lapangan. Subjek pada penelitian ini adalah kepala sekolah, guru Pendidikan Agama Islam dan peserta didik UPT SMP Negeri 4 Masamba. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan teknologi lebih mengarah pada dampak negatifnya terhadap akhlak peserta didik misalnya menunjukkan sikap acuh tak acuh dan kurang sopan terhadap sesama. Upaya yang dilakukan oleh guru PAI untuk membina akhlak peserta didik tersebut adalah

mengajarkan tentang akhlak mahmudah dan akhlak mazmumah, memberikan hukuman yang hanya bertujuan untuk melatih perilaku dan akhlak peserta didik. Faktor yang mendukung pembinaan akhlak peserta didik adalah kehadiran ROHIS, kultur sekolah yang berakhlak dan sinergi yang baik antar guru. Adapun faktor yang menghambat adalah kurangnya sopan santun siswa dan kurangnya pengawasan orang tua terhadap anak-anak mereka saat mereka mengakses aplikasi *Mobile Legend* (ML), sehingga peserta didik lebih mudah terkena dampak negatif dari *game online*.

Kata kunci: Guru; Akhlak; Game; Teknologi; Karakter.

PENDAHULUAN

Kehidupan manusia telah mengalami banyak perubahan selama era *society 5.0*. Bahkan saat ini robot pun dapat membantu aktivitas manusia. Namun, dalam era *society 5.0*, kehadiran robot atau *Artificial Intelligence* tidak bisa menggantikan peran guru, terutama dalam membina akhlak peserta didik¹. Akhlak biasanya dipelajari dalam mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam yang dibina oleh guru Pendidikan agama Islam (PAI). Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu mata Pelajaran yang dipelajari oleh peserta didik mulai dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Meningkatkan kepercayaan kepada Tuhan sebagai pencipta alam semesta adalah tujuan pendidikan agama Islam. Menurut Athiyah Al-abrasyi, mengajar budi pekerti dan jiwa adalah tujuan utama pendidikan Islam². Pendidikan, khususnya pendidikan Islam telah terjadi sepanjang sejarah kehidupan manusia. Kebebasan dan kemudahan yang diberikan oleh kemajuan teknologi seperti kemampuan untuk mengakses berbagai sumber daya secara bersamaan tentu dapat mengubah perilaku siswa. Namun, jika akses yang tidak sesuai dibiarkan tanpa bimbingan dan instruksi guru, hal itu akan berdampak negatif pada tujuan pendidikan³.

Guru sangat penting dalam menjalankan peran mereka untuk meningkatkan proses pembelajaran demi mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran, karena pada merekalah masa depan karir peserta didik bergantung⁴. Dalam proses pembelajaran saat ini, teknologi telah menjadi kebutuhan penting bagi kehidupan manusia. Dengan teknologi, orang dapat mencari informasi, bersosialisasi dan bahkan membangun ekonomi. Namun, menggunakan teknologi memiliki efek negatif dan positif. Hal ini dapat terjadi karena perubahan dalam penggunaan teknologi, seperti bermain *game*

¹ Asmuni, Asmuni, "Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya". *Jurnal paedagogy*, No. 7, Vol. 4, 2020.

² Syafrin, Yulia, dkk. "Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam". *Educativo: Jurnal Pendidikan*, No. 2, Vol. 1, 2023.

³ Sapdi, Rohmat Mulyana. Peran Guru dalam Membangun Pendidikan Karakter di Era Society 5.0. *Jurnal Basicedu*, No. 7, Vol. 1, 2023.

⁴ Aisah, Siti; Usman, Fadly. "Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menanggulangi Perilaku Menyimpang Pada Peserta Didik". *Chalim Journal of Teaching and Learning (CJoTL)*, No. 3, Vol. 1, 2023.

online yang berlebihan atau menyalahgunakan internet. Oleh karena itu, diperlukan lebih besar peran guru PAI bekerja sama dengan guru mata pelajaran lainnya untuk membina akhlak peserta didik

Sekarang ada banyak penyimpangan seperti degradasi mental, dekadensi moral, dan penyakit rohani di masyarakat Indonesia, terutama di kalangan remaja. Mereka lebih fokus pada hal-hal duniawi daripada akhirat. Fokus utama dalam penelitian ini adalah dampak game online serta peran dari guru Pendidikan Agama Islam untuk mengatasi pengaruh negative yang ditimbulkan. Selama bertahun-tahun, kenakalan remaja telah menjadi masalah yang tidak dapat diselesaikan dan sering muncul dalam kehidupan masyarakat. Peristiwa ini dapat menyebabkan kerusakan norma hukum, prinsip agama dan etika masyarakat. Kehidupan remaja saat ini kerap dihadapkan pada masalah yang rumit dan semua pihak harus memberikan perhatian sepenuhnya⁵. Oleh karena itu, salah satu cara untuk menanamkan nilai-nilai karakter dalam diri siswa adalah dengan memasukkan nilai-nilai karakter ke dalam kurikulum saat ini. Pengintegrasian dianggap sangat penting untuk mengurangi berbagai fenomena yang menunjukkan moralitas atau kepribadian yang menurun dalam diri peserta didik saat ini⁶.

Salah satu hal yang marak saat ini adalah dampak dari penggunaan *game online*. Istilah *game online* sudah dikenal oleh anak-anak hingga remaja. Hal tersebut tidak dapat dihindari bahwa faktanya, bahwa anak-anak saat ini, bahkan pada usia dini sudah sangat mahir dalam menggunakan teknologi seperti *smartphone* (juga dikenal sebagai telepon pintar). *Game online* telah memengaruhi aktivitas sehari-hari remaja di sekolah. Pangsa pasar *game online* sangat besar yang sebagian besarnya terdiri dari remaja. Terdapat 56% siswa di Amerika Serikat mengatakan mereka pernah bermain *game online*⁷. Jumlah ini diperkirakan akan terus meningkat karena perkembangan teknologi ke depannya. Teknologi dalam pendidikan Agama Islam dapat dimanfaatkan oleh siapa saja dan setiap orang memiliki keinginan untuk menggunakannya dengan cara yang bijak atau sebaliknya. Oleh karena itu, pengelolaan teknologi harus disertai dengan wawasan yang luas agar teknologi dapat digunakan secara efektif dan efisien dalam pendidikan. Hal tersebut merupakan tantangan terhadap moralitas anak-anak di negara ini akan semakin terancam dan peran guru agama Islam yang lebih besar diperlukan untuk mendidik para peserta didik.

Setiap pekerjaan saat ini lebih efisien dan efektif berkat kemajuan teknologi yang dibuat oleh manusia. Memanfaatkan kecanggihan teknologi dapat membantu

⁵ Krisbiyanto, A., & Nadhifah, I., "Pengaruh Lokasi dan Citra Sekolah Terhadap Keputusan Siswa Memilih Sekolah di Sekolah Menengah Atas Negeri". *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, No. 1, Vol. 1, 2022.

⁶ E. Rahmadani and M. Z. . Al Hamdany, "Implementasi Nilai-Nilai Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) di Sekolah Dasar", *AJPGMI*, vol. 6, no. 1, pp. 10–20, Mar. 2023.

⁷ Laeliah, Siti Mutiah, and Fachrurroji Fachrurroji. "Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam." *Indonesian Journal of Education and Social Sciences* No. 2, Vol. 1 2023.

banyak hal, seperti mendapatkan informasi. Namun, di balik kemajuan teknologi terdapat kemungkinan yang dapat merusak martabat manusia, terutama dalam hal moralitas. Berbagai program aplikasi dan sumber daya informasi yang tersedia di internet memungkinkan pengguna mengakses berbagai macam yang akan dicari. Dengan kemajuan teknologi saat ini, orang dapat berbicara satu sama lain tanpa batas negara, sehingga pendidikan karakter diperlukan untuk mencegah siswa terjerumus ke hal-hal yang tidak diinginkan. Pendidikan karakter harus dikembangkan tidak hanya pada anak usia dini atau sekolah dasar saja, tetapi juga pada peserta didik pada jenjang yang lebih tinggi termasuk sekolah menengah pertama dan menengah atas⁸.

Anak-anak di masa lalu hanya mengenal permainan tradisional, seperti congklak dan petak umpet yang biasanya dimainkan secara langsung dengan teman-teman mereka dan permainan yang dibuat sendiri oleh anak-anak, seperti bermain mobil-mobilan dan layang-layang. Namun, karena anak-anak telah mengenal permainan elektronik seperti *game online* yang dapat dimainkan melalui internet atau melalui ponsel atau komputer, keterlibatan mereka dalam permainan tradisional telah berkurang.

Salah satu sekolah di Masamba yang merasakan dampak negatif dari penyalahgunaan teknologi, khususnya *game online* oleh siswanya adalah UPT SMP Negeri 4. Peneliti yang melakukan pengamatan atau observasi secara langsung di dalam dan di luar sekolah dapat melihat hal ini. Terlihat berbagai tindakan siswa yang melanggar aturan dan standar sekolah, seperti kesalahpahaman yang menyebabkan kekerasan atau tawuran di antara pengguna *game online*. Selain itu, penggunaan *game online* yang berlebihan menyebabkan minat siswa untuk membaca buku menurun serta siswa sering datang terlambat ke sekolah yang mengganggu prestasi akademik. Ketika siswa sering mengakses internet, mereka belajar tentang sisi positif dan negatifnya. Namun, penggunaan internet untuk tujuan yang tidak benar sangat ditakuti oleh guru dan orang tua siswa⁹.

Hasil observasi awal di UPT SMP Negeri 4 Masamba menunjukkan bahwa peserta didik sangat bergantung pada ponsel, internet dan *game online* setiap hari. Baik di kelas maupun di kantin, *game online* selalu ada di mana-mana. *Game online* bagi mereka sudah menjadi bagian integral dari kegiatan siswa di sekolah tersebut. Peneliti melakukan wawancara dengan siswa yang bermain *game online* selama jam istirahat sekolah. Mereka mengaku pernah bermain *game online* di rumah selama 2-3 jam dan di ruang kelas selama waktu kosong. Peserta didik terus bermain selama jam istirahat sekolah sampai mereka bosan dan jenuh. Adanya kecenderungan siswa untuk menjadi lebih terobsesi dengan permainan *game online*, maka kecanduan game

⁸ Kaso, N., and E. Rahmadani. "E-Modul Pendidikan Karakter Berciri Kearifan Lokal Berbantuan Aplikasi Sigil Sebagai Inovasi Dalam Upaya Penguatan Karakter Mahasiswa". *Jurnal Sinestesia*, vol. 13, no. 2, Aug. 2023, pp. 1001-12, <https://www.sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/433>.

⁹ Salsabila, Unik Hanifah, et al. "Pengaruh Perkembangan Teknologi terhadap Pendidikan Islam." *Journal on Education* No. 5, Vol. 2, 2023.

online dapat berdampak pada prestasi akademik mereka. Siswa lain mengatakan bahwa dia sering datang terlambat ke sekolah karena terlalu fokus bermain *game* dan sering tidur larut malam.

Hal ini menunjukkan bahwa *game online* memengaruhi perilaku siswa yaitu menjadikan mereka memiliki akhlak yang tidak baik. Oleh karena itu, peserta didik UPT SMP Negeri 4 Masamba sangat membutuhkan bimbingan dan pelatihan khususnya tentang akhlak agar mereka dapat menggunakan *game online* dengan bijak. Timbulnya kekhawatiran bahwa peserta didik dapat terjerumus ke hal-hal negatif dan mengganggu akhlaknya, maka guru PAI dalam hal ini harus memberikan pembinaan tentang dampak negatif dari permainan online tersebut. Untuk mencegah degradasi moral, guru memiliki tanggung jawab untuk membangun karakter siswa. Hal ini jelas bahwa pembentukan disebabkan oleh faktor internal (alami) dan eksternal (pengaruh dari luar). Begitu pula dengan guru PAI, mereka juga bertanggung jawab untuk mengatasi degradasi moral di sekolah¹⁰

Akhlak adalah salah satu ajaran utama agama Islam yang harus dipegang oleh semua orang yang menganutnya. Abdullah Ibnu Umar mengatakan bahwa orang yang paling baik akhlaknya pada hari kiamat akan paling dicintai dan paling dekat dengan Rasulullah saw. Sebagaimana dinyatakan dalam sebuah hadis, Rasulullah saw. diutus untuk meningkatkan akhlak manusia.

حَدَّثَنَا سَعِيدُ بْنُ مَنْصُورٍ قَالَ حَدَّثَنَا عَبْدُ الْعَزِيزِ بْنُ مُحَمَّدٍ عَنْ مُحَمَّدِ بْنِ عَجَلَانَ عَنِ الْقَعْقَاعِ بْنِ حَكِيمٍ عَنْ أَبِي صَالِحٍ عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ إِنَّمَا بُعِثْتُ لِأَتَمِّمَ صَالِحَ الْأَخْلَاقِ. (رواه احمد بن حنبل)

Terjemahnya:

“Telah menceritakan kepada kami Sa'id bin Manshur berkata; telah menceritakan kepada kami Abdul 'Aziz bin Muhammad dari Muhammad bin 'Ajlan dari Al Qa'qa' bin Hakim dari Abu Shalih dari Abu Hurairah berkata; Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: “Bahwasanya aku diutus untuk menyempurnakan akhlaq yang baik” (HR. Ahmad bin Hanbal).

Hadis tersebut menjelaskan bahwa guru Pendidikan Agama Islam memainkan peran penting dalam membentuk dan membina moral siswa di institusi pendidikan. Oleh karena itu, mereka diharapkan dapat mengajarkan dan memberikan teladan moral kepada siswa mereka. Berdasarkan fakta ini, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peran guru Pendidikan Agama Islam dalam membangun akhlak siswa di UPT SMP Negeri 4 Masamba. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana *game online* mempengaruhi akhlak siswa di UPT SMP Negeri

¹⁰ Ningsih, Eka Fitria, Maryono Maryono, and Salis Irvan Fuadi. "Peran Guru PAI dalam mengatasi Degradasi Moral Siswa di SMA Takhassus Al-Qur'an Kalibeber Wonosobo." *Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan* No. 2, Vol. 2, 2023.

4 Masamba, bagaimana guru PAI berusaha untuk membangun akhlak siswa tersebut, dan bagaimana kebiasaan keagamaan mereka dipengaruhi oleh *game online*.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif, yang berarti bahwa penelitian ini mengumpulkan dan menganalisis data lapangan, kemudian menyajikan data tersebut dalam bentuk tulisan tentang peristiwa lapangan. Fokus utama penelitian ini adalah tentang peran guru Pendidikan Agama Islam dalam menghadapi dampak *game online* terhadap akhlak peserta didik pada era *society 5.0* di SMP UPT Negeri 4 Masamba. Lokasi penelitian ini adalah tepatnya di UPT SMP Negeri 4 Masamba yang berada di Jln. Taman Siswa Kelurahan Kappuna, Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara, Provinsi Sulawesi Selatan. Waktu penelitian dilakukan selama bulan Juli 2023. Subjek pada penelitian ini adalah kepala sekolah, guru Pendidikan Agama Islam dan peserta didik UPT SMP Negeri 4 Masamba. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Setelah data terkumpul, maka akan dianalisis dengan tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Dampak *game online* terhadap akhlak peserta didik

Dalam rangka proses penelitian yang dilakukan oleh peneliti, maka instrument utama yang digunakan adalah lembar wawancara dengan narasumber kunci adalah guru PAI di UPT SMP Negeri 4 Masamba yang berjumlah 3 orang guru. Karena tidak diawasi, akan berdampak buruk terhadap moral dan perilaku siswa jika guru tidak membantu mereka menggunakan *game online* dengan baik. Perubahan moral peserta didik di UPT SMP Negeri 4 Masamba yang disebabkan oleh penggunaan *game online* sangat terasa. Data ini diperoleh berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah UPT SMP Negeri 4 Masamba, Mirdan, S.Pd. Mengemukakan bahwa:

“Yang saya amati dan dapati langsung dari anak-anak dengan adanya *game online*, yang terjadi bahwa mereka itu tidak lagi peduli terhadap orang yang ada di sekitarnya pada saat bermain *game online*. Mereka menganggap bahwa *game online* itu sebagai temannya”.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa permainan *online* mengubah moral siswa. Di UPT SMP Negeri 4 Masamba, sikap antisosial dan perilaku tidak terpuji mulai muncul. Jika diberi tugas, siswa sering mengeluh dan tidak menyelesaikannya tepat waktu. Mereka yang bermain *game online* yang tidak lain adalah siswa kurang memiliki empati. Jika temannya meminta bantuan pada saat mereka bermain *game online*, mereka tidak sungkan menolaknya dengan keras atau bahkan memilih mengabaikannya dan meninggalkannya.

Data guru juga menunjukkan bahwa siswa hampir selalu tertidur dan mengantuk saat berada di kelas. Sesuai dengan pengamatan, penyebabnya adalah

karena siswa bermain *game online* hingga larut malam. Siswa juga melakukan hal-hal yang tidak sopan, seperti berbicara dengan temannya saat proses belajar mengajar. Andika yang merupakan siswa kelas X menjelaskan bahwa:

“Saya sering lupa waktu kak kalau sudah keasyikan bermain *game*, *game* membuat saya jarang untuk mengerjakan tugas sekolah maka dari itu saya sering dimarahi oleh kedua orang tua saya”.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa kurang menghabiskan waktunya untuk kegiatan positif. Mereka lebih memilih bermain *game online* daripada mengerjakan tugas sekolah. Jika keluarga mereka memanggil, mereka dapat berpura-pura tidak mendengar karena focus dengan *gadget* mereka.

Dalam wawancara dengan guru PAI, peneliti menemukan bahwa siswa yang terbiasa bermain *game online* kurang bersemangat untuk belajar saat temannya mengerjakan tugas. Saat berada di kelas, mereka lebih sering bermain *game online*. Selain itu, mereka tamak dan ingin mendapat nilai tinggi, tetapi mereka malas menyelesaikan tugas. Selain itu, mereka terlalu curiga terhadap temannya. Jika ada masalah di kelas, mereka langsung menuduh temannya yang lain sebagai pelaku, terlepas dari kenyataan bahwa hal itu tidak terbukti.

Tabel 1. Sikap dan Perilaku Peserta Didik di UPT SMP Negeri 4 Masamba

No.	Sikap dan Perilaku Peserta Didik	Jenis Akhlak
1	Lebih suka mengeluh, tidak menyelesaikan tugas tepat waktu atau tidak mengerjakannya sama sekali.	Tidak Terpuji
2	Langsung putus asa setelah menerima nilai yang tidak memuaskan dan tidak berusaha memperbaikinya.	Tidak Terpuji
3	Berpartisipasi dalam tugas kelompok bersama teman-temannya.	Terpuji
4	Meskipun mereka tidak berada di bawah pengawasan guru, siswa yang bermain <i>game online</i> tetap aktif dalam menjalankan piket kelas.	Terpuji
5	Kurang memiliki rasa iba, misalnya terdapat teman meminta bantuan atau pertolongan mereka mengabaikan dan meninggalkan temannya dalam bahkan tidak sungkan menolaknya dengan kasar.	Tidak Terpuji

Tabel tersebut menunjukkan bahwa *game online* bukan hanya memiliki efek negatif terhadap peserta didik, tetapi juga memiliki efek positif. Oleh karena itu, peserta didik memerlukan pedoman dan bimbingan yang baik untuk menggunakan *game online* dengan bijak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *game online* telah menunjukkan pengaruh negatif bagi peserta didik. Terlalu banyak bermain *game*

online akan mulai mempengaruhi pertumbuhan seseorang secara bertahap karena individu akan mulai menjauh dari lingkungan sosialnya. Jika seseorang tidak dapat mengatasi perubahan yang terjadi, mereka akan mengalami berbagai gangguan kesehatan mental¹¹. Pendapat senada dikemukakan oleh Triono dkk, 2023 yang membuktikan bahwa terdapat karakteristik yang terkait dengan ketidakmampuannya untuk mengendalikan emosi dan perasaan karena ketergantungan *game online*¹². Hal ini memicu siswa untuk bertindak buruk, seperti marah, malas, berbohong, dan lain-lain. Sifat-sifat tersebut tentunya berkaitan dengan akhlak tidak terpuji.

Kondisi ini sangat memprihatinkan karena generasi muda harus mendapatkan pendidikan moral dan menjadikannya kebiasaan sebelum mereka siap menghadapi lautan kehidupan. Pendidikan Islam dapat membantu generasi muda untuk memahami nilai-nilai moral dan spiritual yang sangat penting bagi kehidupan manusia, serta membantu mereka mengatasi masalah sosial dan menghindari perilaku negatif. Pendidikan Islam juga memberi mereka landasan moral, etika dan spiritual yang diperlukan untuk menghadapi tantangan dunia modern dan membangun generasi muda yang bermoral dan peduli terhadap orang lain.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* adalah suatu kondisi seseorang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat untuk bermain *game online* dan secara bertahap meningkatkan frekuensi, durasi atau jumlah permainan tersebut tanpa mempertimbangkan dampak negatifnya pada dirinya dan lingkungannya. Kondisi ini harus segera diatasi dan dibimbing, karena jika dibiarkan akan menjadi kebiasaan dan membuat siswa malas dalam semua hal.

2. Upaya Guru PAI Membina Akhlak Peserta Didik yang Terdampak *Game Online*

Peneliti mengamati bahwa akhlak peserta didik terpengaruh negatif oleh sosial media, terutama penggunaan *game online*. Di bawah ini adalah peran guru PAI dalam mengatasi dampak *game online* dan upaya guru membantu siswa menggunakan *Mobile Legend (ML)* dengan baik, sehingga mereka tidak terkena dampak negatif dari aplikasi tersebut. Menurut Muliana, S. Ag bahwa:

“Bimbingan pada peserta didik harus selalu dilakukan oleh setiap guru pada saat proses pembelajaran berlangsung karena sejatinya guru bukan hanya memberikan pengajaran pada peserta didik tetapi guru hendaknya bisa mendidik peserta didik agar bisa menjadi pribadi yang baik dan mampu mengendalikan diri terhadap kemajuan teknologi dan tidak mendapat dampak negatif dari penggunaan *game online*, salah satu upayanya yaitu membiasakan peserta didik segera memaafkan temannya jika ada yang melakukan kesalahan”.

Jadi, salah satu hal peran guru PAI adalah mengajarkan peserta didik untuk

¹¹ Hapiyansyah, Mohammad. "Dampak Negatif Permainan Game Online Terhadap Remaja." *Prosiding Sains dan Teknologi*, No. 2, Vol. 1, 2023.

¹² Triono, Arif, Bakti Artina, and Citra Ayu Prastiwi. "Sosialisasi Dampak Negatif Game Online Bagi Pelajar." *JIKMAS (Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat Desa)* No.1, Vol. 1, 2023.

saling memaafkan jika ada yang berbuat salah. Selain itu, Dra. Kasma M, M.Pd. mengatakan bahwa:

“Pada setiap proses pembelajaran berlangsung, guru mengajarkan pokok bahasan yang berkaitan dengan akhlak mahmudah, yakni pemaaf, sabar, menepati janji, husnudzan dan amanah, serta mengajarkan betapa buruknya akhlak mazmumah, yakni riya’, sum’ah, tamak, bakhil dan fitnah.”

Peran kedua lainnya adalah mengajarkan sifat-sifat terpuji atau akhlak mahmudah kepada peserta didik dan berusaha tidak melakukan akhlak mazmumah, sehingga diperlukan kemampuan peserta didik untuk dapat membedakan antara contoh-contoh akhlak mahmudah dan akhlak mazmumah. Lebih lanjut, Hayani, S.Pd.I yang juga merupakan guru PAI dalam salah satu wawancara menjelaskan:

“Salah satu upaya yang ditempuh yaitu memberikan tes tertulis di samping itu juga melakukan observasi atau survey. Kadangkala memberikan hukuman yang berat, hanya sekedar ingin melatih perilaku dan akhlak peserta didik, sehingga dengan hal itu peserta didik akan fokus terhadap pembelajaran dan mengesampingkan kepentingannya untuk tidak mengakses *game online* yaitu *Mobile Legend*”

Peran yang ketiga dan biasa dilakukan sebagai tahapan akhir untuk menindaklanjuti akhlak peserta didik yang tidak terpuji adalah memberikan hukuman yang sepatutnya kepada peserta didik tanpa menyakiti mereka secara fisik. Farel selaku siswa pada wawancara ini mengatakan:

“Guru PAI mengarahkan kepada kami kak, bagaimana cara menggunakan media sosial dengan baik, khususnya *game online* beliau mengatakan boleh bermain *game* asalkan ingat waktu dan jangan berlebihan, komunikasi menggunakan tutur kata yang sopan ketika sedang bermain bersama teman, karena itu akan berdampak terhadap tingkah laku kami nanti kak”.

Nasihat-nasihat baik juga sering diberikan oleh guru PAI kepada peserta didiknya, namun semua usaha dan peran yang dilakukan akan berjalan dengan baik jika dibarengi dengan niat untuk berubah menjadi lebih baik dari diri peserta didik.

Untuk memantau perkembangan moral peserta didik, guru mengajar mereka dalam proses pembelajaran, baik dalam kelas maupun di luar kelas. Hal ini juga memungkinkan guru PAI untuk memantau peserta didik menggunakan *game online* dengan baik dan menghindari efek negatif penggunaan *Mobile Legend (ML)*. *Game online* memiliki efek yang sangat besar. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Hastia dkk (2023) bahwa di sekolah, guru agama Islam telah berperan aktif dalam membangun akhlak peserta didik¹³. Dalam hal ini, guru mengarahkan peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan intrakurikuler maupun ekstrakurikuler. Kegiatan intrakurikuler termasuk mengajarkan siswa mengucapkan salam dan salim serta

¹³ Bunyamin, Andi, and Muhammad Akil. "Peran Guru Pendidikan Agama Dalam Membina Akhlak Siswa Di MAN Gowa." *Journal of Gurutta Education* No. 2, Vol. 2, 2023.

membaca doa sebelum dan sesudah kelas. Kegiatan ekstrakurikuler di sisi lain terjadi di luar kelas, seperti shalat dhuhur secara berjamaah dan kajian rutin keagamaan setiap hari Jumat pagi..

Ada banyak hal yang harus diperhatikan untuk meningkatkan moral peserta didik utamanya yang terdampak oleh *game online*. Salah satu upaya yang paling efektif menurut peneliti adalah memberikan bimbingan khusus kepada peserta didik kemudian mengajarkan mereka cara menggunakan dan memanfaatkan *game online* dengan bijak, bahkan mungkin menghasilkan uang untuk mereka. Salah satunya adalah mendorong untuk berpartisipasi dalam perlombaan yang diadakan oleh permainan resmi atau turnamen yang biasa diadakan di daerah dan komunitas. Dari pelatihan ini terbentuk peran dan tanggung jawab siswa. Seorang siswa harus selalu percaya dan taat kepada Tuhan, dan yang paling penting, tidak melanggar nilai dan prinsip agama sehingga berperilaku sesuai dengan ajaran agama Islam¹⁴.

Game online akan berkembang dengan cepat di masa depan, jadi sangat penting bagi peserta didik yang terdampak olehnya untuk dilatih sejak dini. Seperti bermain *game online* berlebihan akan berdampak negatif pada semua aspek kehidupan. Pemikiran Islam menyatakan bahwa tugas pendidik adalah meningkatkan, menyikapi dan mendekatkan hati manusia kepada sang pencipta (*taqarrub*). Salah satu pembinaan yang penting adalah kecerdasan emosional peserta didik. Dikarenakan kecerdasan tidak berkembang secara alami, maka guru PAI berperan penting dalam pengembangan emosi siswa di sekolah. Perkembangan biologis siswa juga dipengaruhi oleh proses pendidikan, pelatihan dan pengawasan terus menerus¹⁵.

¹⁴ Halim, Nur, Devy Habibi Muhammad, and Mohammad Arifin. "Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pembentukan Akhlak Terhadap Perkembangan Teknologi di SDN Sumberkare II Kabupaten Probolinggo." *LECTURES: Journal of Islamic and Education Studies* NO. 2, Vol. 1, 2023.

¹⁵ Mirnawati, Mirnawati, et al. "Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosional Peserta Didik." *Journal of Instructional and Development Researches* No. 3, Vol. 1, 2023.

3. Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Membina Akhlak Peserta Didik yang Terdampak *Game Online*

a. Faktor Pendukung

Mirdan, S.Pd., Kepala Sekolah menyatakan bahwa beberapa faktor yang mendukung pembinaan akhlak peserta didik di UPT SMP Negeri 4 Masamba adalah melakukan kegiatan baca Al-Qur'an sebelum mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, salat berjamaah di masjid sekolah dan bacaan kitab suci setiap hari Jumat pagi. Program ini didukung oleh guru pendidikan agama Islam dan siswa yang bernaung di ROHIS. Dra. Kasma, M.Pd. menambahkan bahwa sebagai guru pendidikan agama Islam, dia selalu mendorong peserta didik untuk bergabung dengan organisasi sekolah ROHIS. Dalam organisasi tersebut, mereka akan mendapatkan bimbingan dan arahan kerohanian untuk meningkatkan pemahaman agama dan menjadi orang yang bertanggung jawab terhadap sesama.

Kehadiran guru BK membantu membina akhlak peserta didik. Guru BK mendorong dan mengarahkan peserta didik untuk kembali melakukan rutinitas seperti biasa. Selain itu, Hayani, S.Pd.I yang juga merupakan guru PAI mengatakan bahwa hal-hal yang mendukung termasuk meningkatkan aturan kedisiplinan dan sanksi yang tegas bagi siswa yang melanggar aturan sekolah, seperti terlambat ke sekolah, penggunaan *handphone* di kelas, dan aturan lainnya yang harus dipatuhi oleh semua siswa.

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Muliana, S.Ag. bahwa faktor pendukung lainnya yaitu sinergi yang baik antara guru ditunjukkan oleh pertemuan rutin para guru untuk mengevaluasi kinerja yaitu setiap guru mengungkapkan masalahnya, kemudian para guru berbagi saran dan solusi kepada guru lain untuk meningkatkan moral siswa dan mencegah penggunaan game *online Mobile Legend (ML)* yang merugikan.

b. Faktor Penghambat

Di sekolah UPT SMP Negeri 4 Masamba, ada beberapa faktor yang menghambat pembinaan akhlak siswa. Faktor-faktor ini termasuk faktor internal dan eksternal. Situasi lingkungan sekolah yang buruk merupakan kendala internal dalam pembinaan akhlak siswa di sekolah tersebut. Hasil observasi peneliti menunjukkan bahwa hampir semua siswa tidak sopan terhadap guru di sekolah tersebut. Dalam wawancara dengan Hayani, S.Pd.I, menyatakan bahwa selama proses pembelajaran, seringkali ada peserta didik yang tidak menghargai gurunya ketika guru memberikan penjelasan atau ketika siswa mulai merasa jenuh dengan materi pelajaran. Terkadang, program pembelajaran tidak berjalan dengan baik karena siswa membuat keributan dan mengganggu siswa lainnya.

Hal lain yang juga dijelaskan oleh Dra. Kasma, M.Pd. bahwa sebagian besar siswa tidak berpartisipasi dalam organisasi sekolah yang ada seperti Pramuka, Rohis dan OSIS, sehingga sulit untuk memberikan pembinaan tambahan kepada siswa. Adapun faktor eksternal, termasuk lingkungan sosial keluarga dan masyarakat adalah salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kondisi karakter dan kejiwaan mereka. Lingkungan sosial peserta didik sangat mempengaruhi keadaan moral mereka. Jika lingkungan positif, peserta didik akan mendapatkan manfaat darinya, tetapi jika

sebaliknya tentu akan berdampak negatif. Kurangnya pengawasan orang tua terhadap anak-anak saat mereka mengakses aplikasi *Mobile Legend (ML)* memungkinkan anak-anak mendapatkan dampak negatif dari *game online*. Keadaan pergaulan peserta didik yang tidak sehat telah berdampak negatif pada mereka, seperti yang ditunjukkan oleh fakta bahwa orang tua peserta didik sering mengeluh kepada guru terkait anak-anak mereka yang tidak mengikuti pelajaran di sekolah dan sering berkumpul bersama teman-temannya di luar jam pelajaran. Oleh karena itu, orang tua peserta didik meminta agar guru di sekolah memberikan bimbingan yang lebih baik.

Sekolah mendukung pembinaan akhlak peserta didik dengan beberapa cara, seperti memungkinkan peserta didik untuk bergabung dengan organisasi Rohis, yaitu mereka mendapatkan bimbingan dan arahan kerohanian untuk meningkatkan pemahaman agama mereka dan menjadi individu yang bertanggung jawab satu sama lain. Sebagaimana penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Mellisy & Rahman (2023) bahwa Rohis sangat penting untuk dan memiliki kemampuan untuk mengubah akhlak peserta didik dalam belajar Pendidikan Agama Islam (PAI)¹⁶. Dengan demikian, Rohis dapat membantu guru PAI dalam mengembangkan ajaran agama yang sesuai dengan syari'at Islam yang terdiri dari Al-Qur'an dan Hadits.

Upaya untuk menerapkan budaya berakhlak di sekolah sangat penting karena tentunya dapat menghasilkan hal yang lebih baik. Budaya-budaya tersebut termasuk disiplin siswa yang baik, sopan santun, berakhlak mulia, berprestasi dan mampu menghargai guru baik di luar maupun di dalam kelas. Sekolah dengan mayoritas peserta didik laki-laki merupakan tantangan tersendiri bagi sekolah, khususnya guru Pendidikan Agama Islam. Faktor internal atau keadaan di dalam lingkungan sekolah tentu saja sangat berpengaruh dalam upaya membina akhlak peserta didik. Misalnya, sering melakukan keributan dalam kelas dan tidak sopan dalam waktu tertentu.

Dampak negatif dari *game online* pada akhlak peserta didik disebabkan oleh faktor-faktor eksternal seperti pengaruh lingkungan masyarakat atau keluarga yang tidak memberikan pengawasan pada peserta didik untuk menggunakan *game online* dengan baik. Keluarga memainkan peran penting dalam pertumbuhan pribadi dan emosional anak. Pendidikan utama memberikan anak dasar moral dan memberikan dasar pendidikan sehingga mereka dapat tumbuh dengan baik. Keluarga dapat memberikan Pelajaran agama kepada anak dengan menciptakan lingkungan keluarga yang baik¹⁷.

Guru pendidikan agama Islam sangat berpengaruh pada pembentukan akhlak peserta didik dengan selalu memotivasi mereka untuk bermain *game online* dengan baik terkhususnya pada penggunaan *Mobile Legend (ML)* yang mempunyai dampak negatif dan positif. Pada penelitian ini, guru PAI di sekolah tersebut telah

¹⁶ Mellisy, Dea Delliska, and Rini Rahman. "Implementasi Ekstrakurikuler Rohani Islam Sekolah (Rohis) dalam Pembinaan Akhlak Peserta Didik." *An-Nuha* No. 3, Vol. 2 (2023): 191-198.

¹⁷ Haerunnisa, Wulan, Askar Askar, and Fatimawali Fatimawali. "Pembinaan Akhlak Remaja Melalui Bimbingan Konseling Islam di SMA Negeri 1 Balaesang Kabupaten Donggala." *Prosiding Kajian Islam dan Integrasi Ilmu di Era Society (KIIES) 5.0 2 2023*.

menjalankan peran sebagai guru yang profesional demi menjaga agar peserta didik tidak terjerumus ke hal-hal yang bersifat negatif dari dampak penggunaan *Mobile Legend (ML)*. Oleh karena itu, guru harus mengajarkan siswa hidup teratur dengan memberi mereka contoh dan bimbingan terkait disiplin. Seorang guru PAI harus menanamkan nilai-nilai disiplin pada siswanya karena disiplin adalah bagian penting dari keabsahan ibadah keagamaan¹⁸

KESIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian ini adalah:

1. Penggunaan teknologi lebih mengarah pada dampak negatifnya, dan akhlak peserta didik cenderung berubah sebagai akibat dari bermain *game online*, seperti menunjukkan sikap acuh tak acuh dan kurang sopan.
2. Upaya untuk membina akhlak peserta didik tersebut termasuk mengajarkan peserta didik untuk saling memaafkan jika mereka melakukan kesalahan, mengajarkan materi tentang akhlak mahmudah dan akhlak mazmumah, memberikan hukuman yang hanya bertujuan untuk melatih perilaku dan akhlak peserta didik dan menganjurkan agar peserta didik memulai pelajaran dengan membaca doa dan surah-surah pendek dari Al-Qur'an untuk menenangkan pikiran mereka.
3. Faktor yang mendukung pembinaan akhlak peserta didik adalah kehadiran ROHIS, kultur sekolah yang berakhlak dan sinergi yang baik antar guru. Adapun faktor yang menghambat adalah kurangnya sopan santun siswa dan kurangnya pengawasan orang tua terhadap anak-anak mereka saat mereka mengakses aplikasi *Mobile Legend (ML)*, sehingga peserta didik lebih mudah terkena dampak negatif dari *game online*.

Oleh karena itu, guru agama Islam harus secara konsisten mengajarkan dan mengawasi peserta didik mereka tentang cara menggunakan sosial media dan *game online* dengan benar. Mereka juga harus menetapkan aturan dan sanksi yang tegas di sekolah untuk menjaga akhlak peserta didik dari pengaruh lingkungan sosial yang buruk.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisah, Siti; Usman, Fadly. "Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menanggulangi Perilaku Menyimpang Pada Peserta Didik". *Chalim Journal of Teaching and Learning (CJoTL)*, No. 3, Vol. 1, 2023.
- Asmuni, Asmuni, "Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya". *Jurnal paedagogy*, No. 7, Vol. 4, 2020.

¹⁸ Nirwana, Arum Sutra, and Mujahidin Mujahidin. "Peran Guru PAI Dalam Peningkatan Kedisiplinan Siswa Di SMPN 2 Mojoagung Jombang." *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, No. 3, Vol. 1, 2023.

- Bunyamin, Andi, and Muhammad Akil. "Peran Guru Pendidikan Agama Dalam Membina Akhlak Siswa Di MAN Gowa." *Journal of Gurutta Education* No. 2, Vol. 2, 2023.
- E. Rahmadani and M. Z. . Al Hamdany, "Implementasi Nilai-Nilai Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) di Sekolah Dasar", *AJPGMI*, vol. 6, no. 1, pp. 10–20, Mar. 2023.
- Halim, Nur, Devy Habibi Muhammad, and Mohammad Arifin. "Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pembentukan Akhlak Terhadap Perkembangan Teknologi di SDN Sumberkare II Kabupaten Probolinggo." *LECTURES: Journal of Islamic and Education Studies* NO. 2, Vol. 1, 2023.
- Haerunnisa, Wulan, Askar Askar, and Fatimawali Fatimawali. "Pembinaan Akhlak Remaja Melalui Bimbingan Konseling Islam di SMA Negeri 1 Balaesang Kabupaten Donggala." *Prosiding Kajian Islam dan Integrasi Ilmu di Era Society (KIIIES) 5.0 2* 2023.
- Hapiyansyah, Mohammad. "Dampak Negatif Permainan Game Online Terhadap Remaja." *Prosiding Sains dan Teknologi*, No. 2, Vol. 1, 2023.
- Kaso, N., and E. Rahmadani. "E-Modul Pendidikan Karakter Berciri Kearifan Lokal Berbantuan Aplikasi Sigil Sebagai Inovasi Dalam Upaya Penguatan Karakter Mahasiswa". *Jurnal Sinestesia*, vol. 13, no. 2, Aug. 2023, pp. 1001-12, <https://www.sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/433>.
- Krisbiyanto, A., & Nadhifah, I., "Pengaruh Lokasi dan Citra Sekolah Terhadap Keputusan Siswa Memilih Sekolah di Sekolah Menengah Atas Negeri". *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, No. 1, Vol. 1, 2022.
- Laeliah, Siti Mutiah, and Fachruroji Fachruroji. "Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam." *Indonesian Journal of Education and Social Sciences* No. 2, Vol. 1 2023.
- Mirawati, Mirawati, et al. "Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosional Peserta Didik." *Journal of Instructional and Development Researches* No. 3, Vol. 1, 2023.
- Mellys, Dea Delliska, and Rini Rahman. "Implementasi Ekstrakurikuler Rohani Islam Sekolah (Rohis) dalam Pembinaan Akhlak Peserta Didik." *An-Nuha* No. 3, Vol. 2 (2023): 191-198.
- Nirwana, Arum Sutra, and Mujahidin Mujahidin. "Peran Guru PAI Dalam Peningkatan Kedisiplinan Siswa Di SMPN 2 Mojoagung Jombang." *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, No. 3, Vol. 1, 2023.
- Ningsih, Eka Fitria, Maryono Maryono, and Salis Irvan Fuadi. "Peran Guru PAI
-

dalam mengatasi Degradasi Moral Siswa di SMA Takhassus Al-Qur'an Kalibeber Wonosobo." *Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan* No. 2, Vol. 2, 2023.

Salsabila, Unik Hanifah, et al. "Pengaruh Perkembangan Teknologi terhadap Pendidikan Islam." *Journal on Education* No. 5, Vol. 2, 2023.

Sapdi, Rohmat Mulyana. Peran Guru dalam Membangun Pendidikan Karakter di Era Society 5.0. *Jurnal Basicedu*, No. 7, Vol. 1, 2023.

Syafrin, Yulia, dkk. "Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam". *Educativo: Jurnal Pendidikan*, No. 2, Vol. 1, 2023.

Triono, Arif, Bekt Artina, and Citra Ayu Prastiwi. "Sosialisasi Dampak Negatif Game Online Bagi Pelajar." *JIKMAS (Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat Desa)* No.1, Vol. 1, 2023.
