

**PERAN GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM  
MEMBINA AKHLAK PESERTA DIDIK TERDAMPAK GAME  
ONLINE DI SMK NEGERI 2 PALOPO**

*SKRIPSI*

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas  
Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



**IAIN PALOPO**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO**

**2021**

**PERAN GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM  
MEMBINA AKHLAK PESERTA DIDIK TERDAMPAK GAME  
ONLINE DI SMK NEGERI 2 PALOPO**

*SKRIPSI*

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas  
Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



1. Dr. Hilal Mahmud, M.M
2. Hj. Nursaeni, S.Ag, M.Pd

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO**

**2021**

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Wahyuddin

NIM : 16.0201.0089

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa :

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiasi, atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain, yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi adalah karya saya sendiri, kecuali kutipan yang ditunjukkan sumbernya, segala keliruan yang ada didalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini dibuat sebagai mana mestinya. Bilamana dikemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Palopo, 2021

MATERAI  
TEMPEL  
1D015AHF950736110  
6000  
ENAM RIBURUPIAH  
Pernyataan  
  
**Wahyuddin**  
NIM 16.0201.0089

IAIN PALOPO

## PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Peran Guru PAI dalam Membina Akhlak Peserta Didik Terdampak *Game Online* di SMK Negeri 2 Palopo” yang ditulis oleh Wahyuddin Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 16 0201 0089, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Kamis, 25 Februari 2021 M, bertepatan dengan 13 Rajab 1442 H telah diperbaiki sesuai cacatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana (S. Pd).

Palopo,

### TIM PENGUJI

1. Muhammad Ihsan, S.Pd, M.Pd. Ketua Sidang (.....)
2. Dr. Mardi Takwim, M.HI. Penguji I (.....)
3. Hasriadi, S.Pd, M.Pd. Penguji II (.....)
4. Dr. Hilal Mahmud, M.M. Pembimbing I (.....)
5. Hj. Nursaeni, S.Ag, M.Pd. Pembimbing II (.....)

Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Ketua Program Studi  
Pendidikan Agama Islam



Dr. Nurdin K, M.Pd.  
NIP. 19681231 199903 1 014



Dr. Hj. St. Marwiyah, M.Ag.  
NIP. 19610711 199303 2 002

## PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ

سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah swt. yang telah menganugrahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membina Akhlak Peserta Didik Terdampak *Game Online* di SMK Negeri 2 Palopo.” setelah melalui proses yang panjang.

Salawat dan salam kepada Nabi Muhammad saw., kepada para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam bidang pendidikan agama Islam pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo.

Penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya peneliti peruntukkan kepada ayahanda tercinta Ridwan dan ibunda tercinta Almarhuma Suarni yang telah membesarkan peneliti sampai saat ini dengan penuh kasih sayang, pengorbanan, dukungan dan doa yang tak henti-hentinya demi mencapai masa depan peneliti.

Penyelesaian skripsi ini dapat terlaksana berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan,

kepada: Prof. Dr. Abdul Pirol, M.Ag. Selaku Rektor IAIN Palopo, beserta Wakil Rektor I, II, dan III IAIN Palopo.

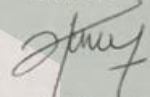
1. Dr. Nurdin Kaso, M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo beserta Bapak/Ibu Wakil Dekan I, II, dan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo.
2. Dr. Hj. St. Marwiyah, M.Ag. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) di IAIN Palopo beserta sekretaris dan staf yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Dr. Hilal Mahmud, M.M. dan Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd. Selaku pembimbing I dan pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, masukan dan mengarahkan dalam rangka penyelesaian skripsi ini.
4. Dr. Mardi Takwim, M.H.I. dan Hasriadi, S.Pd., M.Pd. Selaku penguji I dan penguji II yang telah banyak memberi arahan untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh Dosen beserta seluruh staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik peneliti selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.
6. H. Madehang, S.Ag, M.Pd. Selaku Kepala Unit Perpustakaan serta Karyawan dan Karyawati dalam ruang lingkup IAIN Palopo, yang telah banyak membantu, khususnya dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
7. Nobertinus, SH, MH. Selaku Kepala SMK Negeri 2 Palopo, beserta guru-guru dan staf yang telah memberikan izin dan bantuan dalam melakukan

penelitian.

8. Kepada semua teman seperjuangan, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Palopo angkatan 2016 (khususnya kelas C), yang selama ini membantu dan selalu memberikan saran dalam penyusunan skripsi ini. Mudah-mudahan bernilai ibadah dan mendapatkan pahala dari Allah swt. Aamiin.

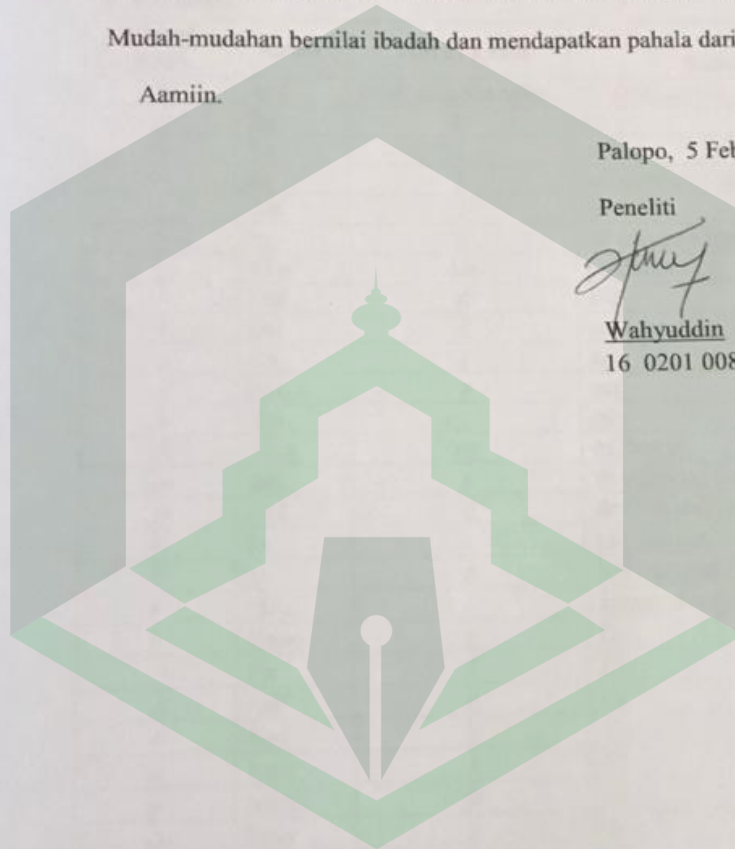
Palopo, 5 Februari 2021

Peneliti



Wahyuddin

16 0201 0089



**IAIN PALOPO**



## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN

### A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

#### 1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	b	be
ت	Ta	t	te
ث	ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	je
ح	ħa	ħ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	kh	kh dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Žal	Ž	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	er
ز	Zai	z	zet
س	Sin	s	es
ش	Syin	sy	es dan ye
ص	šad	š	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	apostrof terbalik
غ	Gain	g	Ge
ف	Fa	f	Ef
ق	Qaf	q	Qi
ك	Kaf	k	Ka
ل	Lam	l	El
م	Mim	m	Em
ن	Nun	n	En
و	Wau	w	We
ه	Ha	h	Ha
ء	Hamsah	'	Apostrof
ي	Ya	y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau kira, maka ditulis dengan tanda (').

#### 2. Vokal



Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>fathah</i>	A	a
اِ	<i>kasrah</i>	I	i
اُ	<i>ḍammah</i>	U	u

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اِي	<i>fathah dan yā'</i>	Ai	a dan i
اُو	<i>fathah dan wau</i>	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوْلَ : *hauḷa*

### 3. Maddah

*Maddah* atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ... اِ... اِ...	<i>fathah dan alif atau yā'</i>	Ā	a dan garis di atas
يِ	<i>kasrah dan yā'</i>	Ī	i dan garis di atas
وِ	<i>ḍammah dan wau</i>	Ū	u dan garis di atas

مَاتَ : *māta*

رَمَى : *ramā*

قِيلَ : *qila*

يَمُوتُ : *yamūtu*

### 4. *Tā' marbūṭah*

Tranliterasi untuk *tā' marbūṭah* ada dua, yaitu: *tā' marbūṭah* yang hidup atau mendapat harakat *fataḥah*, *kasrah*, dan *ḍammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā' marbūṭah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūṭah* itu ditrasliterasikan dengan ha (h).

Contoh :

رَوْضَةَ الْأَطْفَالِ	: <i>raudāh al-atfāl</i>
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ	: <i>al-madīnah al-faāḍilah</i>
الْحِكْمَةُ	: <i>al-ḥikmah</i>

#### 5. Syaddah (Tasydīd)

*Syaddah* atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّانَا	: <i>rabbānā</i>
نَجَّيْنَا	: <i>najjainā</i>
الْحَقَّقْ	: <i>al-haqqa</i>
نُعِمُّ	: <i>nu'ima</i>
عَدُوُّ	: <i>'aduwwun</i>

Jika huruf *ى* ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *ī*.

Contoh:

عَلِيٌّ	: 'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)
عَرَبِيٌّ	: 'Arabī (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

#### 6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *al* (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ	: <i>al-syamsuh</i> (bukan <i>asy-syamsu</i> )
الزَّلْزَلَةُ	: <i>al-zalzalāh</i> ( <i>az-zalzalāh</i> )
الْفَلْسَفَةُ	: <i>al-falsafah</i>

أَلْبِلَادُ : *al-bilādu*

#### 7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'murūna*

النَّوْعُ : *al-nau'*

سَيِّئٌ : *syai'un*

أَمْرٌ : *umirtu*

#### 8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), Alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus transliterasi secara utuh. Contoh:

*Syarh al-Arba'in al-Nawāwī*  
*Risālah fī Ri'āyah al-Maslahah*

#### 9. Lafz al-Jalālah (الله)

Kata "Allah" yang didahului partikel seperti huruf *jar* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ *dīnullāh* بِاللَّهِ *billāh*

Adapun *tā' marbūtah* di akhir kata yang didasarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ *hum fī rahmatillāh*

#### 10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf capital (*All Caps*), dalam transliterasinya huru-huruf tersebut dikenai tentang penggunaan huruf capital

berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf capital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandangnya tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

*Wa mā Muhammadun illā rasūl  
Inna awwala baitin wuḍi‘a linnāsi lallaẓībi Bakkata mubārakan  
Syarū Ramaḍān al-raẓi unzila fīhi al-Qur‘ān  
Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī  
Naṣīr Ḥāmid Abū Zayd  
Al-Ṭūfī  
Al-Maṣlahah fī al-Tasyrī al-Islāmī*

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abū al-Walīd Muḥammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu)
Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid (bukan: Zaīd, Naṣr Ḥamīd Abū)

## B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt. = *subḥānahū wa ta‘ālā*  
saw. = *ṣallallāhu ‘alaihi wa sallām*  
as = *‘alaihi al-salam*  
QS.../...: 1-5 = QS al-Alaq/96: 1-5  
HR = Hadis Riwayat

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	<b>iv</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>v</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR AYAT</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR HADITS</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR ISTILAH</b> .....	<b>xix</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xx</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Batasan Masalah .....	4
C. Rumusan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>6</b>
A. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	6
B. Kajian Pustaka .....	9
C. Kerangka Pikir.....	37

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>39</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	39
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	40
C. Sumber Data .....	40
D. Teknik pengumpulan Data .....	40
E. Tehnik Analisis Data .....	42
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>43</b>
A. Hasil Penelitian .....	43
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	61
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>67</b>
A. Kesimpulan.....	67
B. Saran .....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>70</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	



**IAIN PALOPO**

## DAFTAR KUTIPAN AYAT

Kutipan Ayat 1 QS An-Nisa/4: 58 .....	14
Kutipan Ayat 2 QS Al-Ahzab /33: 21 .....	25
Kutipan Ayat 3 QS Ar-Rum/30: 41 .....	35



**IAIN PALOPO**



## DAFTAR HADITS

Hadits 1 Hadits tentang perintah berdakwah . . . . .	14
Hadits 2 Hadits tentang perintah memudahkan dan memotivasi . . . . .	18



**IAIN PALOPO**

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Nama Guru Pendidkan Agama Islam.....	47
Tabel 2. Jumlah Gedung/Banguna n Sekolah SMK Negeri 2 Palopo .....	48
Tabel 3. Gambaran Perubahan Akhlak Peserta Didik dari Dmapak Game Online . .	50
Tabel 4. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat dalam Membina Akhlak .....	55
Tabel 5. Upaya dalam Membina Akhlak Peserta Didik Terdampak Game Online ....	59



**IAIN PALOPO**

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Izin Penelitian

Lampiran 2 Keterangan selesai meneliti

Lampiran 3 Instrumen Wawancara

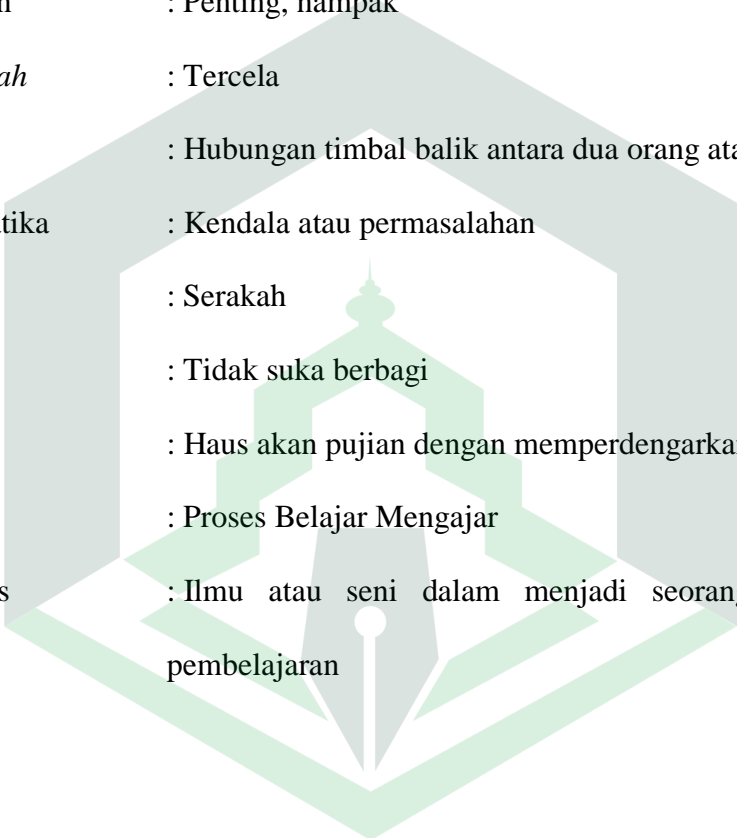
Lampiran 4 Keterangan Wawancara

Lampiran 5 Dokumentasi Wawancara



# **IAIN PALOPO**

## DAFTAR ISTILAH



IPTEK	: Ilmu Pengetahuan dan Teknologi
<i>Game Online</i>	: Permainan yang di mainkan dengan koneksi jaringan
<i>Mahmudah</i>	: Terpuji
Signifikan	: Penting, nampak
<i>Mazmumah</i>	: Tercela
Interaktif	: Hubungan timbal balik antara dua orang atau lebih
Problematika	: Kendala atau permasalahan
Tamak	: Serakah
Bakhil	: Tidak suka berbagi
Sum'ah	: Haus akan pujian dengan memperdengarkan orang lain
PBM	: Proses Belajar Mengajar
Pedagogis	: Ilmu atau seni dalam menjadi seorang guru dalam pembelajaran

IAIN PALOPO

## ABSTRAK

**Wahyuddin, 2021.** “Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membina Akhlak Peserta Didik terdampak *Game Online* di SMK Negeri 2 Palopo”. Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Hilal Mahmud dan Nursaeni.

Skripsi ini membahas tentang peran guru pendidikan agama Islam dalam membina akhlak peserta didik terdampak *game online* di SMK Negeri 2 Palopo. Penelitian ini bertujuan : (1) mengetahui gambaran perubahan akhlak di SMK Negeri 2 Palopo; (2) mengetahui faktor pendukung dan faktor penghambat dalam membina akhlak peserta didik yang terdampak *game online* di SMK Negeri 2 Palopo; (3) mengetahui upaya yang dilakukan guru PAI dalam membina akhlak peserta didik yang terdampak *game online* di SMK Negeri 2 Palopo. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Sumber data yakni: data primer dan data sekunder. Data diperoleh melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah melakukan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penggunaan yang ditimbulkan dari *game online* lebih mengarah pada dampak negatif dan akhlak peserta didik cenderung mengalami perubahan dari baik menjadi buruk, faktor pendukung dalam upaya membina akhlak peserta didik tersebut diantara yaitu menganjurkan para peserta didik untuk mengikuti kegiatan organisasi yang juga dijadikan wadah untuk mendukung proses pembinaan akhlak tersebut di antaranya organisasi Rohis dan lain-lain, juga terdapat faktor penghambat seperti situasi sekolah yang mayoritas peserta didiknya adalah laki-laki, faktor eksternalnya adalah pengaruh lingkungan keluarga dan sosial, upaya yang ditempuh salah satunya adalah Menganjurkan agar peserta didik memulai pembelajaran dengan membaca doa dan surah-surah pendek dalam Al-Qur'an agar pikiran mereka menjadi tenang sehingga mudah untuk menerima pembelajaran.

**Kata Kunci:** Pembinaan Akhlak, *Game Online*



**IAIN PALOPO**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan Islam sebagai suatu proses pengembangan potensi kreatifitas peserta didik, bertujuan untuk mewujudkan manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah swt, cerdas, terampil, memiliki etos kerja yang tinggi, berbudi pekerti luhur, mandiri dan bertanggung jawab terhadap dirinya, bangsa dan negara serta agama. Proses itu sendiri sudah berlangsung sepanjang sejarah kehidupan manusia.<sup>1</sup> Segala aktifitas manusia tentunya tak akan terlepas dari pendidikan, utamanya pendidikan Islam.

Kemajuan teknologi yang merupakan hasil produk dari manusia telah menjadikan segala urusan menjadi lebih efektif dan efisien. Banyak hal yang dapat dilakukan dalam memanfaatkan kecanggihan teknologi seperti mendapatkan berbagai informasi hingga menjadikannya sebagai sarana untuk memperlancar bisnis seseorang. Namun di balik kemajuan IPTEK, dunia modern sesungguhnya menyimpan suatu potensi yang dapat menghancurkan martabat manusia terutama dalam bidang akhlak. Internet hadir dengan beragam informasi dan aplikasi yang memungkinkan penggunanya dapat mengakses berbagai macam informasi atau permasalahan yang akan dicari dengan cara mengaksesnya diberbagai program aplikasi yang tersedia.

Salah satu akses pengguna internet yang marak atau yang dominan digunakan saat ini pada kalangan peserta didik adalah akses *game online*. Media

---

<sup>1</sup>Rofa'ah, *Pentingnya Kompetensi Guru dalam Kegiatan Pembelajaran dalam Perspektif Islam*, (Cet. I; Yogyakarta: Deepublish, 2016), h.2.



tersebut difungsikan untuk mendapat kesenangan atau bahkan menggunakannya untuk memperluas jaringan pertemanan di dunia maya. *Game online* merupakan sebuah gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan umurnya. Sekarang ini banyak kita jumpai warung internet(warnet) di kota ataupun di desa-desa dan mereka memfasilitasi akan adanya game online tersebut. Dulu anak-anak hanya mengenal permainan tradisional yang biasanya dimainkan bersama dengan anak-anak yang lain secara langsung seperti congklak dan petak umpet. Sedangkan permainan yang dibuat sendiri oleh anak seperti bermain layang-layang dan mobil-mobilan. Tetapi sekarang anak-anak tidak lagi mau bermain permainan tradisional karena telah mengenal permainan elektronik seperti *game online* tersebut. Baik di *handphone* maupun di komputer dengan menggunakan akses *internet* atau *game online*.

Sejalan dengan segala kemudahan yang diberikan oleh kecanggihan teknologi tersebut, timbul sebuah keresahan besar yang hampir dirasakan oleh semua kalangan, terutama bagi guru PAI. Keresahan tersebut adalah tentang dampak buruk yang juga akan ditimbulkan oleh teknologi terhadap peserta didik mereka. Hal ini disebabkan karena teknologi bukan hanya bisa memberikan dampak positif khususnya dalam meningkatkan kualitas pendidikan bagi peserta didik, tapi juga bisa memberikan dampak negatif bagi penggunaanya dalam hal ini para peserta didik.

Kebanyakan dari peserta didik saat ini telah menyalahgunakan kecanggihan teknologi tersebut. Adapun *game online* yang sering diakses oleh peserta didik saat ini adalah *Player Unknown's Battlegrounds (PUBG)*, *Mobile*

*Legend, Free Fire, Hago*, dan aplikasi *game online* lainnya. Dari berbagai *game online* tersebut, telah menimbulkan berbagai macam dampak negatif sehingga berpengaruh pada akhlak peserta didik.

Salah satu sekolah yang juga merasakan dampak buruk dari penyalahgunaan kecanggihan teknologi khususnya *game online* saat ini adalah SMK Negeri 2 Palopo dari kalangan peserta didiknya. Hal tersebut dapat dilihat oleh peneliti yang telah melakukan observasi atau pengamatan secara langsung di luar maupun di dalam kelas pada sekolah tersebut dengan melihat berbagai macam tindakan peserta didik yang telah melanggar aturan atau tata krama di sekolah antara lain:

1. Peserta didik yang selalu menggunakan *handphone* untuk mengakses *game online* pada saat pembelajaran sedang berlangsung sehingga perhatiannya terhadap pelajaran menjadi berkurang.
2. Munculnya berbagai macam tindakan kekerasan atau tawuran disebabkan adanya kesalahpahaman antar pengguna *game online*.
3. Penggunaan *game online* yang terlalu berlebihan sehingga minat baca buku mereka berkurang serta adanya peserta didik yang sering datang terlambat ke sekolah sehingga prestasi terganggu. Melihat hal tersebut, peserta didik SMK Negeri 2 Palopo masih sangat membutuhkan pembinaan dan bimbingan khususnya pada ranah akhlak untuk dapat menggunakan *game online* dengan bijak. Guru PAI dalam hal ini, hendaknya memberikan pembinaan pada peserta didik serta penjelasan yang baik bahwa *game online* tersebut mempunyai dampak yang buruk serta memberikan pengawasan terhadap

batas penggunaannya, karena dikhawatirkan peserta didik dapat terjerumus ke hal-hal yang bersifat negatif sehingga akhlaknya menjadi terganggu.

Dari realitas di atas, maka penelitian ini dimaksudkan untuk menjelaskan dan menjawab bagaimana “*Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membina Akhlak Peserta Didik terdampak game online di SMK Negeri 2 Palopo*”

### **B. Batasan Masalah**

Batasan Masalah pada penelitian ini terbatas pada dampak yang ditimbulkan dari *game online* khususnya *Player Unknown's Battlegrounds (PUBG)* terhadap akhlak peserta didik serta peran guru pendidikan agama Islam dalam membinanya.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas maka penulis mengemukakan rumusan masalah, yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana gambaran perubahan akhlak dari dampak *game online* di SMK Negeri 2 Palopo?
2. Apa saja faktor pendukung dan faktor penghambat dalam membina akhlak yang terdampak *game online* di SMK Negeri 2 Palopo?
3. Bagaimana upaya yang dilakukan guru PAI dalam membina akhlak yang terdampak *game online* di SMK Negeri 2 Palopo?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Dalam penulisan ini, penulis mengemukakan tujuan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran perubahan akhlak di SMK Negeri 2 Palopo.
2. Untuk mengetahui apa saja faktor pendukung dan faktor penghambat dalam membina akhlak yang terdampak *game online* di SMK Negeri 2 Palopo.
3. Untuk mengetahui bagaimana upaya yang dilakukan guru PAI dalam membina akhlak yang terdampak *game online* di SMK Negeri 2 Palopo.

#### **E. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat teoritis
  - a. Diharapkan penelitian ini dapat berguna sebagai bahan rujukan atau referensi dalam mengembangkan ilmu pengetahuan pada lembaga pendidikan pada umumnya.
  - b. Dapat berguna bagi para pendidik untuk lebih menambah khasanah pengetahuan dalam bidang pendidikan umum maupun pendidikan Islam.
2. Manfaat praktis
  - a. Sebagai masukan kepada guru agar tetap senantiasa mengawasi peserta didik terhadap kemajuan teknologi informasi dan komunikasi terkhususnya pada penggunaan *game online* berupa *Player Unknown's Battlegrounds (PUBG)*.
  - b. Penelitian ini diharapkan untuk menambah wawasan pada peserta didik agar dapat membentengi diri terhadap kemajuan teknologi informasi.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Setelah peneliti mencari penelitian yang secara langsung berkaitan dengan *“Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membina Akhlak Peserta Didik yang terdampak game online di SMK Negeri 2 Palopo”*, maka berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya, ada beberapa judul skripsi yang secara tidak langsung berkaitan dengan tema pembahasan diantaranya yaitu:

1. Siti Aisyah dengan judul penelitian *“Dampak Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Pembentukan Akhlak Peserta Didik di MTs. Olang Kecamatan Ponrang Selatan Kabupaten Luwu Perspektif Pendidikan Islam”* hasil penelitiannya adalah adanya pemanfaatan media teknologi informasi yang kurang baik seperti *Game Online* dan situs lainnya yang selalu diakses pada saat proses pembelajaran maupun di luar pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap akhlak peserta didik.<sup>2</sup>

Adapun persamaan penelitian yang akan dilakukan dengan peneliti sebelumnya yaitu adanya dampak negatif yang ditimbulkan oleh teknologi informasi dan komunikasi terhadap akhlak peserta didik. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian saat ini lebih terfokus pada peran guru PAI dalam menghadapi dampak Game Online terhadap akhlak peserta didik serta hambatan

---

<sup>2</sup>Siti Aisyah, *“Dampak Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Pembentukan Akhlak Peserta Didik di MTS Olang Kecamatan Ponrang Selatan Kabupaten Luwu Perspektif Pendidikan Islam”*, (Skripsi Jurusan Tarbiyah, STAIN Palopo, 2014).

dan solusi dari guru PAI dalam menghadapi dampak Game Online khususnya *PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)*, sedangkan penelitian sebelumnya terfokus kepada dampak teknologi informasi secara universal dalam pembentukan akhlak terhadap perspektif Islam.

2. Ratnawati Rahman dengan judul penelitian "*Dampak Teknologi Informasi Terhadap Akhlak Siswa SMP Negeri 1 Belopa Kabupaten Luwu*" hasil penelitian ini lebih kepada akhlak peserta didik yang dipengaruhi oleh dampak negatif teknologi informasi dengan menurunnya prestasi belajar serta tingkah laku peserta didik yang beragam bentuknya seperti kenakalan, kerajinan, dan kerapian yang sangat memprihatinkan.<sup>3</sup>

Adapun persamaan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian sebelumnya yaitu adanya dampak yang ditimbulkan oleh penggunaan teknologi informasi terhadap akhlak peserta didik. Sedangkan perbedaannya ialah penelitian ini terfokus kepada peran guru pendidikan agama Islam dalam membina akhlak peserta didik yang terdampak *game online* khususnya *PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)*. Sedangkan penelitian terdahulu lebih condong terhadap dampak yang ditimbulkan oleh teknologi informasi secara universal.

3. Wahyuni dengan judul penelitian "*Hubungan Perkembangan Media Internet terhadap Pembentukan Akhlak Peserta Didik di Madrasah Tsanawiyah Batusitanduk Kabupaten Luwu*" hasil penelitian ini adalah adanya hubungan perkembangan media internet terhadap pembentukan akhlak peserta didik di Madrasah Tsanawiyah Batusitanduk dapat dilihat dari hasil pembagian

---

<sup>3</sup>Ratnawati Rahman, "*Dampak Teknologi Informasi Terhadap Akhlak Siswa SMP Negeri 1 Belopa Kabupaten Luwu*", (Skripsi Jurusan Tarbiyah STAIN Palopo, 2014).

angket pertanyaan kepada peserta didik yang diperoleh hampir rata-rata 100% menggunakan fasilitas media internet dalam kehidupan sehari-hari dan sehingga membutuhkan solusi dalam pembinaan nilai-nilai keagamaan, memberikan bimbingan, arahan dan perhatian kepada peserta didik.<sup>4</sup>

Adapun persamaan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian sebelumnya yaitu adanya pengaruh yang ditimbulkan oleh penggunaan media internet terhadap akhlak peserta didik. Sedangkan perbedaannya ialah penelitian ini hanya terfokus kepada peran guru PAI dalam menghadapi dampak *game online* dan solusi yang diterapkan untuk membina dan mengawasi kondisi akhlak peserta didik dari dampak penggunaan *game online* berupa *PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)*. Sedangkan penelitian sebelumnya terfokus kepada ada tidaknya hubungan perkembangan media internet terhadap pembentukan akhlak.

4. Dewi Khoirul Mala dengan judul penelitian “Peran Guru (PAI) dalam membina akhlak peserta didik di MTs Negeri Aryojeding” hasil penelitian ini melaksanakan dua pembinaan akhlak yakni dari segi kualitas dan kuantitas, segi kuantitas menghasilkan hasil yang memuaskan, dan dari segi kualitas memanfaatkan media maupun sarana dan prasarana yang bervariasi dan tidak monoton.<sup>5</sup>

Adapun persamaan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian sebelumnya yaitu terletak pada pembinaan akhlak yang dilakukan oleh guru PAI. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian kali ini terfokus kepada peran guru PAI

---

<sup>4</sup>Wahyuni, “*Hubungan Perkembangan Media Internet terhadap Pembentukan Akhlak Peserta Didik di Madrasah Tsanawiyah Batusitanduk tahun Kabupaten Luwu*” (Skripsi Jurusan Tarbiyah IAIN Palopo, 2015).

<sup>5</sup> Dewi Khoirul Mala, “*Peran Guru (PAI) dalam membina akhlak peserta didik di MTs Negeri Aryojeding*” (Repo.iain-tulungagung.ac.id 2016).



dalam menghadapi dampak *game online* dan solusi yang diterapkan untuk membina dan mengawasi kondisi akhlak peserta didik dari dampak penggunaan *game online* berupa *PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)*. Sedangkan penelitian terlebih dahulu terfokus pada pembinaan akhlak peserta didik secara umum.

## 5. Kajian Pustaka

### 1. Peran Guru PAI

#### a. Hakikat Guru

Dalam kamus besar Indonesia (KBBI) guru diartikan sebagai orang yang pekerjaannya (mata pencahariannya, profesinya) pengajar.<sup>6</sup> Sedangkan dalam bahasa Arab, disebut sebagai *mudarris* atau *mu'allim*, yang artinya pengajar atau guru.<sup>7</sup> *Mudarris* yang berarti orang yang mengajar sedangkan *mu'allim* orang yang mengetahui.<sup>8</sup> Sedangkan dalam bahasa Inggris terdapat beberapa kata yang mempunyai makna sama dengan guru. Kata *teacher* berarti guru dan pengajar.<sup>9</sup> Secara harfiah guru atau pendidik adalah orang menunjukkan “cahaya terang” atau pengetahuan dan memusnahkan kebodohan atau kegelapan. Jadi guru ialah seseorang yang dihormati karena pengetahuannya, kebijaksanaannya, kemampuan memberikan pencerahan, kewibawaan dan kewenangan dalam hal menransfer ilmu pengetahuannya pada setiap proses pembelajaran.

<sup>6</sup>Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Ed. 3, Cet. IV; Jakarta: Balai Pustaka, 2007), h. 377.

<sup>7</sup>Tabik Ali dan Ahmad Zuhdi Muhdlor, *Kamus Kontemporer Arab-Indonesia*, (Cet. VIII; Yogyakarta: Multi Karya Grafika, 2003), h.1669.

<sup>8</sup>M. Dahlan R dan Muhtarom, *Menjadi Guru Yang Bening Hati*, (Cet. I; Yogyakarta: Deepublish, 2018), h. 2.

<sup>9</sup>Drs. Bambang Marhiyanto, *Kamus Lengkap Inggris-Indonesia*, (Cet. II; Surabaya: CV. GitaMedia Press, 2003), h.265.

Undang-Undang Republik Indonesia nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Bab I Pasal 1 Ayat 1 menyatakan bahwa:

Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.<sup>10</sup>

Pada proses belajar mengajar, guru berperan sebagai pencetak kepribadian, pengalih pengetahuan melalui kata-kata, dan pendemonstrasi bahan pelajaran atau perbuatan untuk ditiru. Guru yang secara khusus bertugas untuk memberikan bimbingan dan konseling terhadap semua peserta didik di sekolah agar peserta didik tersebut terhindar dari sebab-sebab terjadinya berbagai masalah atau kesulitan yang dapat menghambat peserta didik untuk mencapai perkembangan yang optimal.<sup>11</sup> Maka dengan hal itu, seorang guru harus mempunyai strategi yang merupakan suatu cara atau pandangan untuk melihat pengembangan karakter peserta didik pada usia sekolah.

Pemilihan metode belajar mengajar yang perlu diperhatikan antara lain sifat dari pelajaran, alat alat yang tersedia, besar kecilnya kelas atau tempat, kesanggupan guru, banyak sedikitnya bahan dan tujuan pelajaran.<sup>12</sup> Suatu hal yang perlu dihindari dalam proses belajar mengajar, adalah situasi yang tidak komunikatif antara guru dan peserta didik. Jika dalam proses pembelajaran berlangsung peserta didik tidak dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru

---

<sup>10</sup>Departemen Agama RI, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005, *Guru dan Dosen*, (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam, 2006), h. 83.

<sup>11</sup>Sahabuddin, *Mengajar dan Belajar: Dua Aspek dari Suatu Proses yang disebut Pendidikan*, (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2007), h. 79.

<sup>12</sup>Martoeno Arifin, dkk., *Metodologi Pengembangan Agama, Moral, Disiplin, Afektif*, (Cet. III; Makassar: FIP UNM, 2003), h. 14.

maka besar kemungkinan peserta didik tidak dapat menguasai materi yang di ajarkan guru sehingga akan membuat prestasi peserta didik menjadi berkurang.

Ada beberapa faktor yang harus diperhatikan dalam interaksi belajar di dalam kelas sebagai berikut:

- 1) Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri anak yaitu faktor psikologi. Faktor psikologi diantaranya kekuatan jasmani dan rohani.
- 2) Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri anak yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran. Faktor eksternal dikelompokkan menjadi tiga yaitu: Faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat.
  - a) Faktor keluarga yang meliputi: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.<sup>13</sup>
  - b) Faktor sekolah yaitu metode belajar dalam menyelesaikan tugas di rumah.<sup>14</sup>
  - c) Faktor masyarakat, keadaan lingkungan masyarakat merupakan faktor yang dapat mewarnai perkembangan dan pertumbuhan anak.<sup>15</sup>Faktor-faktor yang telah disebutkan sangat menentukan strategi yang dipilih oleh guru dalam proses pembelajaran.

## b. Kompetensi Guru

Sebagai salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pendidikan harus memiliki berbagai kompetensi yang dibutuhkan untuk mendukung keberhasilan

---

<sup>13</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h. 75.

<sup>14</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h. 75.

<sup>15</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h. 75.

dalam menjalankan tugas kependidikannya. Kompetensi merupakan perpaduan dari pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak.<sup>16</sup> Dalam Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2010 tentang Pengelolaan Pendidikan Agama Pada Sekolah/Madrasah Bab I Pasal 16 Ayat 1 menjelaskan tentang berbagai kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru pendidikan Agama Islam. Adapun kompetensi tersebut antara lain:

- 1) Guru Pendidikan Agama Islam harus memiliki kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, profesional dan kepemimpinan.
- 2) Kompetensi Pedagogik sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi:
  - a) Pemahaman karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, sosial, kultur, emosional, dan intelektual.
  - b) Penguasaan teori dan prinsip belajar pendidikan agama.
  - c) Pengembangan kurikulum pendidikan agama.
  - d) Penyelenggaraan kegiatan pengembangan pendidikan agama.
  - e) Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan dan pengembangan pendidikan agama.
  - f) Pengembangan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki dalam bidang agama.
  - h) Penyelenggaraan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar pendidikan agama.
  - i) Pemanfaatan hasil penilaian dan evaluasi untuk kepentingan pembelajaran pendidikan agama.
  - i) Tindakan reflektif untuk peningkatan kualitas pembelajaran pendidikan agama.
- 3) Kompetensi Kepribadian sebagaimana yang dimaksud pada ayat (1), meliputi:
  - a) Tindakan yang sesuai dengan norma agama, hukum, sosial, dan kebudayaan nasional Indonesia.
  - b) Penampilan diri sebagai pribadi yang jujur, berakhlak mulia, dan teladan bagi peserta didik dan masyarakat.
  - c) Penampilan diri sebagai pribadi yang mantap, stabil, dewasa, arif, dan berwibawa.
  - d) Kepemilikan etos kerja, tanggung jawab yang tinggi, rasa bangga menjadi guru dan rasa percaya diri.
  - e) Penghormatan terhadap kode etik profesi guru.

---

<sup>16</sup>E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi, Konsep, Karakteristik, Implementasi, dan Inovasi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), h. 49.

- 4) Kompetensi Sosial sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi:
  - a) Sikap inklusif, bertindak objektif, serta diskriminatif berdasarkan jenis kelamin, agama, ras, kondisi fisik, latar belakang keluarga, dan situs sosial ekonomi.
  - b) Sikap adaptif dengan lingkungan sosial budaya tempat bertugas
  - c) Sikap komunikatif dengan komunitas guru, warga sekolah dan warga masyarakat.
- 5) Kompetensi Profesional sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi:
  - a) Penguasaan materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran pendidikan agama.
  - b) Penguasaan standar kompetensi dan kompetensi dasar pendidikan agama.
  - c) Pengembangan materi pembelajaran mata pelajaran pendidikan agama secara kreatif.
  - d) Pengembangan profesionalitas secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif
  - e) Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri.
- 6) Kompetensi Kepemimpinan sebagaimana yang dimaksud pada ayat (1) meliputi:
  - a) Kemampuan membuat perencanaan pembudayaan pengamalan ajaran agama dan perilaku akhlak mulia pada komunitas sekolah sebagai bagian dari proses pembelajaran agama.
  - b) Kemampuan mengorganisasikan potensi unsur sekolah secara sistematis untuk mendukung pembudayaan pengamalan ajaran agama pada komunitas sekolah.
  - c) Kemampuan menjadi inovator, motivator, fasilitator, pembimbing, dan konselor dalam pembudayaan pengamalan ajaran agama pada komunitas sekolah<sup>17</sup>

Berbagai penjelasan kompetensi di atas, hendaknya guru Pendidikan Agama Islam dapat memaksimalkan setiap kemampuannya agar setiap proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Dalam pandangan Islam, tugas guru ialah sebagai amanah yang harus dijalankan dengan baik. Hal itu dijelaskan dalam firman Allah swt. pada Q.S. An-Nisa/4:58 sebagai berikut:

---

<sup>17</sup>Kementrian Agama Republik Indonesia, Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2010, *Pengelolaan Pendidikan Agama Pada Sekolah/Madrasah*, (Jakarta: Berita Negara RI, 2010), h. 9.

إِنَّ اللَّهَ يَأْمُرُكُمْ أَنْ تُؤَدُّوا الْأَمَانَاتِ إِلَىٰ أَهْلِهَا وَإِذَا حَكَمْتُمْ بَيْنَ النَّاسِ أَنْ تَحْكُمُوا بِالْعَدْلِ  
 إِنَّ اللَّهَ نِعِمَّا يَعِظُكُمْ بِهِ ۗ إِنَّ اللَّهَ كَانَ سَمِيعًا بَصِيرًا. (٥٧)

Terjemahnya:

Sungguh Allah menyuruhmu menyampaikan amanat kepada yang berhak menerimanya, dan apabila kamu menetapkan hukum di antara manusia hendaknya kamu menetapkannya dengan adil. Sungguh, Allah sebaik-baik yang memberi pengajaran kepadamu. Sungguh, Allah Maha Mendengar, Maha melihat.<sup>18</sup>

Ayat tersebut sangatlah jelas bahwa seorang guru PAI diharuskan untuk dapat menjalankan tugasnya dengan memberikan ilmu pengetahuan demi terciptanya peserta didik yang mempunyai nilai akhlak yang baik. Selain itu, dalam hadits juga dijelaskan bahwa oleh Sunan Tirmidzi sebagai berikut:

حَدَّثَنَا مُحَمَّدُ بْنُ يُوسُفَ عَنْ ابْنِ ثَوْبَانَ هُوَ عَبْدُ الرَّحْمَنِ بْنُ ثَابِتِ بْنِ ثَوْبَانَ عَنْ حَسَّانَ بْنِ عَطِيَّةَ عَنْ أَبِي كَبْشَةَ السَّلُولِيِّ عَنْ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ عَمْرٍو قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ بَلَّغُوا عَنِّي وَلَوْ آيَةً وَحَدِّثُوا عَن بَنِي إِسْرَائِيلَ وَلَا حَرَجَ وَمَنْ كَذَبَ عَلَيَّ مُتَعَمِّدًا فَلْيَتَّبِعُوا مَقْعَدَهُ مِنَ النَّارِ. (رواه الترمذي)

Artinya:

Telah menceritakan kepada kami Muhammad bin Yusuf dari Ibnu Tsauban, yaitu Abdurrahman bin Tsabit bin Tsauban, dari Hassan bin Athiyyah dari Abu Kabsyah as Saluli dari Abdullah bin Amru dia berkata; Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: "Sampaikanlah dariku walaupun hanya satu ayat, dan ceritakanlah dari bani Israil, dan tidak ada dosa, barangsiapa berdusta atas namaku secara sengaja, maka hendaklah dia menempati tempat duduknya dari neraka (H.R Tirmidzi).<sup>19</sup>

<sup>18</sup> Kementerian Agama, *Al-Qur'an Al-Karim*, (Unit Percetakan Al-Qur'an: Bogor, 2018), h. 87.

<sup>19</sup> Abu Isa Muhammad bin Isa bin Saurah, *Sunan Tirmidzi : Ilmu/ Juz 4no. ٢٦٧٨*, (Bairut-Libanon: Penerbit Darul Fikri, 1994 M), h.305.

Hadits di atas menjelaskan tentang perintah dakwah dari Rasulullah saw. kepada umatnya terlebih lagi pada guru PAI yang mempunyai wawasan pengetahuan agama maka hal tersebut adalah sesuatu yang wajib untuk disampaikan meskipun hanya satu ayat tentang ajaran Islam kepada sesama muslim atau non muslim.

### c. Tugas dan Tanggungjawab Guru

Secara umum, guru bukan hanya sekedar mengajar atau menstransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik namun seorang guru juga harus fokus pada tugas-tugas yang lainnya. Tugas tersebut meliputi bidang profesi, bidang kemanusiaan, dan bidang kemasyarakatan. Semua tugas dan tanggungjawab guru tentunya harus menjadi hal yang urgen di laksanakan dan dipatuhi oleh para guru untuk lebih lanjut ketiga tugas ini diuraikan sebagai berikut:

#### 1) Tugas Guru

- a) Tugas profesi meliputi mendidik, mengajar dan melatih.

Mendidik berarti meneruskan dan mengembangkan nilai-nilai hidup dalam kehidupan peserta didik agar lebih bermakna dalam kesehainya. Mengajar berarti meneruskan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi demi menambah wawasan pengetahuan pada peserta didik.<sup>20</sup> Sedangkan melatih berarti mengembangkan keterampilan-keterampilan yang ada pada peserta didik.

- b) Tugas kemanusiaan

Dalam proses pendidikan, guru akan dihadapkan pada setiap persoalan peserta didik yang harus deselasaikan. Entah masalah kepribadian, masalah dalam

---

<sup>20</sup>Syamsu S, *Strategi Pembelajaran Meningkatkan Kompotensi Guru*, (Cet. I; Makassar: Aksara Timur, 2015) ,h.8.

pembelajaran dan masalah pada sektor ekonomi. Tugas kemanusiaan tidak boleh diabaikan oleh seorang guru, karena guru telah menerima amanah dari orang tua peserta didik untuk memberikan pengajaran yang lebih baik pada anaknya.<sup>21</sup>

Ketika orang tua di rumah tidak mampu memberikan tambahan ilmu pengetahuan pada anaknya, maka disitulah tugas guru untuk senantiasa membantu karena guru telah dianggap orang tua kedua bagi peserta didik.

#### c) Tugas kemasyarakatan

Sebagai anggota masyarakat, guru tidak hanya dibutuhkan oleh peserta didik terhadap profesi yang ia miliki, tetapi guru juga sangat diperlukan oleh orang tua peserta didik dan masyarakat untuk membantu memberikan solusi dan menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang ada di kalangan masyarakat tersebut.<sup>22</sup> Keberadaan guru telah mendapat kepercayaan dari kalangan masyarakat atas ilmu yang ia telah miliki.

#### 2) Tanggungjawab Guru

Di samping memiliki tugas-tugas di atas, guru juga memiliki kewajiban yang berhubungan dengan kedudukannya sebagai salah satu komponen tenaga kependidikan. Kewajiban dimaksud dikemukakan dalam UUSPN pasal 31 sebagai berikut :

- a) Membina loyalitas pribadi dan peserta didik terhadap ideologi Negara Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.
- b) Menjunjung tinggi kebudayaan bangsa.

<sup>21</sup>Syamsu S, *Strategi Pembelajaran Meningkatkan Kompetensi Guru*, (Cet. I; Makassar: Aksara Timur, 2015) ,h.8.

<sup>22</sup> Syamsu S, *Strategi Pembelajaran Meningkatkan Kompetensi Guru*, (Cet. I; Makassar: Aksara Timur, 2015) ,h.9.



- c) Melaksanakan tugas dengan penuh tanggungjawab dan pengabdian.
- d) Meningkatkan kemampuan professional sesuai dengan tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta pembangunan bangsa.
- e) Menjaga nama baik sesuai dengan kepercayaan yang diberikan masyarakat, bangsa dan Negara.<sup>23</sup>

Bagi guru Pendidikan Agama Islam tugas dan kewajiban sebagaimana dikemukakan di atas merupakan amanat yang diterima oleh guru atas dasar pilihannya untuk memangku jabatan guru, amanat tersebut wajib dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

#### d. Peran Guru PAI dalam Membina Akhlak Peserta Didik

Peran merupakan aspek dinamis kedudukan (status), apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukannya, maka ia menjalankan suatu peranan<sup>24</sup>. Dari kutipan di atas dapat dipahami bahwa seseorang dapat dikatakan telah berperan dalam suatu hal, apabila ia telah melaksanakan hak serta kewajibannya yang sejalan dengan kedudukan yang ia peroleh.

Guru PAI adalah seseorang yang berada pada suatu instansi yang menyanggah gelar guru dan mengajarkan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam serta berperan penting dalam proses pembelajaran untuk pembentukan akhlak yang diharapkan mampu menjadikan peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah swt. Dalam proses pembelajaran hendaknya guru PAI

<sup>23</sup> Departemen Agama RI Metodologi Pendidikan Agama Islam, (Cet I : Jakarta: Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam, 2002), h 2-3

<sup>24</sup> Soerjono Soekanto *hakikat dan peran guru*, (Cet. I; Jawa Barat: CV Jejak, 2018), h.243.

harus senantiasa memerhatikan segala aspek terhadap setiap kebutuhan peserta didik.<sup>25</sup>

Pada kasus tersebut, guru PAI harus memahami kondisi psikologi peserta didik yang dibinanya, karena setiap peserta didik pasti mempunyai karakter yang berbeda-beda. Hal tersebut berkaitan dengan salah satu hadits nabi Muhammad saw. yang diriwayatkan oleh Bukhari tentang seorang guru yang harus memberikan kemudahan dan motivasi pada peserta didik sebagaimana dalam hadits berikut ini:

حَدَّثَنَا آدَمُ حَدَّثَنَا شُعْبَةُ عَنْ أَبِي التَّيَّاحِ قَالَ سَمِعْتُ أَنَسَ بْنَ مَالِكٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ قَالَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَسِّرُوا وَلَا تُعَسِّرُوا وَلَا تُكْسِرُوا وَلَا تُنْفِرُوا. (رواه البخاري).

Artinya:

Telah menceritakan kepada kami Adam telah menceritakan kepada kami Syu'bah dari Abu At Tayyah dia berkata; saya mendengar Anas bin Malik radiallahu 'anhu berkata; Nabi shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: "Mudahkanlah setiap urusan dan janganlah kalian mempersulitnya, buatlah mereka tenang dan jangan membuat mereka lari." (HR. Bukhari)<sup>26</sup>

Nilai tarbawi pada hadits tersebut menerangkan bahwa:

Hendaknya seorang pendidik mengajarkan kepada anak didiknya dengan sesuatu yang mudah dimengerti dan dicerna oleh anak didik. Hendaknya seorang pendidik ketika mengajar tidak boleh kaku, sesuaikan dengan kondisi anak. Memberi materi pelajaran sesuai dengan kemampuan berpikir peserta didik, mengingat bahwa peserta didik memiliki kemampuan yang berebeda-beda.

<sup>25</sup> Mursidin *profesionalisme guru menurut Al-Quran dan Hadist dan ahli pendidikan islam*, (Jakarta: Penerbit Sedaun Anggota IKAPI, 2017), h.7

<sup>26</sup> Abu Abdullah Muhammad bin Ismail bin Ibrahim ibn Mughirah bin Bardizbah Albukhari Alja'fi, *Shahih Bukhari*, Kitab : Adab, Juz 7, (Darul Fikri: Bairut-libanon, 1981 M), h. 101.

### 1) Peserta didik

Peserta didik adalah semua manusia seutuhnya yang berusaha untuk mengasah potensi supaya lebih potensial dengan bantuan pendidik atau orang dewasa. Sementara itu secara terminologi peserta didik berarti anak didik atau individu yang mengalami perubahan, perkembangan sehingga masih memerlukan bimbingan dan arahan dalam membentuk kepribadian serta sebagai bagian dari structural proses pendidikan.<sup>27</sup> Dengan kata lain peserta didik adalah seorang individu yang tengah mengalami fase perkembangan atau pertumbuhan baik dari segi fisik dan mental maupun fikiran. Sebagai individu yang tengah mengalami fase perkembangan, tentu peserta didik tersebut masih banyak memerlukan bantuan, bimbingan dan arahan untuk menuju kesempurnaan.

### 2) Peran guru dalam pembelajaran

Pada proses pembelajaran atau penyampaian ilmu kepada peserta didik, guru PAI mempunyai beberapa peran antara lain sebagai berikut:

#### a. Guru sebagai pendidik

Tugas guru sebagai pendidik mempunyai makna ganda, yaitu harus dapat membuat peserta didiknya pintar dalam hal pelajaran sekaligus membimbing agar berperilaku yang baik.<sup>28</sup> Guru mendidik harus sesuai dengan norma-norma agama sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-harinya. Hal ini sangat sesuai dengan semestinya mengingat bahwa guru adalah sosok yang di gugu dan tiru oleh para peserta didik.

---

<sup>27</sup>Musaddad Harahap, Esensi Peserta Didik dalam Perspektif Pendidikan Islam, Jurnal Al-Thariqah 1, No.2 (Desember 2, 2016):140,<https://journal.uir.ac.id/index.php/althariqah/article/download/625/328>

<sup>28</sup>Annisa Anita Dewi, *Guru Mata Tombak Pendidikan*, (Cet. I; Jawa Barat: CV Jejak, 2017), h.3.

b. Guru sebagai pengajar

Pada saat proses pembelajaran, guru menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik sampai tuntas agar dapat memahami sehingga mendapatkan tambahan ilmu pengetahuan.

c. Guru sebagai motivator

Sebagai motivator, guru hendaknya dapat mendorong peserta didik agar semangat dan aktif dalam belajar. Sebagai motivator, guru juga harus dapat menganalisis sesuatu yang menyebabkan peserta didik malas belajar sehingga dapat menjadi peserta didik yang berprestasi di sekolah.<sup>29</sup> Dengan peranannya sebagai motivator, guru sangat dibutuhkan untuk mengarahkan peserta didik menjadi cerdas dan berakhlak mulia, tentunya dengan memberikan arahan dan bimbingan motivasi kepada peserta didik itu akan menghasilkan efek yang positif.

d. Guru sebagai demonstrator

Hendaknya guru harus memiliki keterampilan dalam memeragakan apa yang diajarkannya dengan maksud agar peserta didik mampu meniru atau menjadikan tauladan terhadap apa yang disampaikan oleh guru karena dalam jabatannya Ia harus digugu dan ditiru setiap hal yang Ia ajarkan.<sup>30</sup> Dengan demikian, setiap yang disampaikan oleh guru pada saat proses pembelajaran berlangsung menjadi maksimal dengan adanya perpaduan antara penyampaian materi dan praktek. Sehingga hal tersebut memacu daya tarik peserta didik untuk semangat dalam menerima setiap ilmu yang diberikan baik dalam ruangan kelas maupun di luar kelas.

---

<sup>29</sup>Annisa Anita Dewi, *Guru Mata Tombak Pendidikan*, (Cet. I; Jawa Barat: CV Jejak, 2017), h.11.

<sup>30</sup>Syamsu S, *Strategi Pembelajaran Meningkatkan Kompetensi Guru*, (Cet. I; Makassar: Aksara Timur, 2015) ,h.13.

e. Guru sebagai pengelola kelas

Sebagai pengololah kelas, guru hendaknya menciptakan dan memelihara suasana kelas yang baik jauh dari gangguan agar peserta didik dapat diatur dengan baik, berusaha untuk memberi pengaruh, perintah atau bimbingan kepada peserta didik.<sup>31</sup> Dalam mengelolah kelas, guru harus dapat memfungsikan diri sebagai pemimpin agar suasana kelas tetap kondusif, nyaman dan jauh dari gangguan luar.

f. Guru sebagai evaluator

Penilaian sangat perlu dilakukan oleh seorang guru karena dengan hal itu dapat membantu seorang guru untuk mengetahui pencapaian keberhasilan para peserta didik pada setiap pembelajaran dan guru pun dapat mengetahui kapasitas yang ada pada diri peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran dengan mengelompokkan peserta didik dalam kategori peserta didik yang pandai, sedang, atau kurang.<sup>32</sup>

Guru dalam fungsinya sebagai penilai atau evaluator hasil belajar peserta didik hendaknya secara terus menerus mengikuti hasil-hasil belajar yang telah dicapai oleh peserta didik dari waktu ke waktu. Informasi yang diperoleh melalui evaluasi ini akan menjadi umpan balik terhadap proses belajar mengajar agar tujuan pendidikan bisa tercapai dengan baik.

3) Peran guru dalam membina akhlak

Menurut Zuhairini dkk, peran guru dalam pembinaan akhlak :

a) Mengajari ilmu pengetahuan agama

---

<sup>31</sup>Syamsu S, *Strategi Pembelajaran Meningkatkan Kompetensi Guru*, (Cet. I; Makassar: Aksara Timur, 2015) ,h.13.

<sup>32</sup>Syamsu S, *Strategi Pembelajaran Meningkatkan Kompetensi Guru*, (Cet. I; Makassar: Aksara Timur, 2015) ,h.18.

- b) Menanamkan keimanan kadalam jiwa anak
- c) Mendidik agar anak taat menjalankan ajaran agama
- d) Mendidik anak agar berbudi pekerti yang mulia<sup>33</sup>

Pencapaian kedewasaan serta terbentuknya akhlak anak didik yang Islami sehingga terjalin keseimbangan dan kebahagiaan dunia dan akhirat. Demikian juga guru pendidikan agama Islam tersebut berbeda dengan guru bidang studi lainnya, guru agama Islam disamping melaksanakan tugas dan pembinaan bagi peserta didik ia juga membantu dalam pembentukan akhlak peserta didik. Karena pada dasarnya guru pendidikan agama Islam disamping membenahi ilmu pengetahuan peserta didik ia juga membenahi akhlak peserta didik agar selaras dengan apa yang seharusnya mengingat bahwa kedewasaan pada peserta didik sejalan dengan tingkat kematangan berfikirnya.

## **2. Pembinaan akhlak**

### **a. Definisi pembinaan akhlak**

Secara harfiah membina atau pembinaan berasal dari kata “bina” yang mempunyai arti bangun, maka pembinaan berarti membangun. Akhlak diartikan sebagai ‘Hal-hal berkaitan dengan sikap, perilaku dan sifat-sifat manusia dalam berinteraksi dengan dirinya, dengan sasarannya, dengan makhluk-mahluk lain dan dengan Tuhannya.<sup>34</sup>

Membina akhlak mengandung pengertian suatu usaha untuk memberikan bantuan berupa bimbingan dan tuntunan tentang ajaran akhlak perilaku orang

<sup>33</sup> Zuhairini Dkk, *Metode Khusus Pendidikan Agama*, (Jakarta: Penerbit Usaha Nasional,2018), h.35

<sup>34</sup> Mukni’ah, *Materi Pendidikan Agama Islam untuk Perguruan Tinggi Umum*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), h.104

islam kepada seseorang, agar terbentuk, memelihara, meningkatkan serta mempertahankan nilai-nilai ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari.

Akhlak berasal dari bahasa arab, jamak dari *khuluqun* yang diartikan sebagai: budi pekerti, tingkah laku, atau tabiat.<sup>35</sup> Menurut Ibnu Miskawaih menyatakan bahwa “Akhlak adalah keadaan jiwa seseorang yang mendorongnya untuk melakukan perbuatan-perbuatan tanpa melalui pertimbangan pikiran terlebih dahulu”.<sup>36</sup>

Berdasarkan uraian tersebut yang menjelaskan tentang pengertian akhlak dari berbagai sumbernya maka peneliti memberikan solusi perbandingan bahwa akhlak adalah suatu ilmu pengetahuan yang baik dan buruk berdasarkan ajaran Allah swt. dan Rasul-Nya, dengan demikian akhlak yang lurus adalah akhlak yang bersumber dari kepribadian Rasulullah shallallahu ‘alaihi wasallam dengan merujuk kepada Al-Qur’an dan Al-Hadits, serta riwayat-riwayat para sahabat yang selalu bersama dan berada disekitar beliau. Tentunya hal tersebut akan berdampak bagi akhlak seseorang karena dengan merujuk kepada dua hal tersebut mengingat bahwa memang pada dasarnya kita sebagai umat manusia hendaknya menjadikan Rasulullah shallallahu ‘alaihi wasallam sebagai rujukan kita.

Dalam pandangan Islam, akhlak bagi manusia merupakan unsur pokok yang menjadi kebutuhan spiritual. Akhlak terbagi atas dua macam yaitu akhlak yang baik itu seperti beriman kepada Allah swt. dengan menjalankan perintah-Nya dan menjauhi larangan-Nya, rajin beribadah, menepati janji, mengajak pada

<sup>35</sup> Maulana Syamsuri, *Kamus Arab-Indonesia, Indonesia-Arab*, (Surabaya: Greisinda Press, 2000), h.297.

<sup>36</sup> H.A. Mustofa, *Akhlak Tasawuf*, (Cet.II; Bandung: Cv Pustaka Setia, 1999), h.12.

yang makruf dan mencegah pada perbuatan munkar dan akhlak yang buruk seperti berbuat kerusakan, berjudi, mencuri dan perbuatan-perbuatan buruk lainnya.<sup>37</sup>

Dari perbedaan akhlak tersebut, maka sebagai umat muslim yang beriman dan bertakwa kepada Allah swt hendaknya kita senantiasa melakukan hal-hal yang baik dalam kehidupan sehari-hari baik dilingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan bermain, dimanapun kita berada hendaknya kita harus senantiasa sesuai dengan yang di contohkan oleh nabi Muhammad saw. Segala perbuatan dan tingkah laku Rasulullah saw hendaknya harus kita teladani sehingga di bawah ini akan dijelaskan bagaimana akhlak Rasulullah selama hidup di dunia.

Kehidupan Rasulullah saw. selalu dihiasi oleh akhlak luhur yang dapat ditinjau dari berbagai aspek yang merupakan kesimpulan dari Aisyah r.a. ketika menjawab pertanyaan seseorang tentang bagaimana akhlak Rasulullah saw. Maka Aisyah r.a. pun menjawab bahwa akhlak Rasulullah saw adalah Al-Qur'an dengan maksud bahwa setiap apa yang diperintahkan dan dilarang dalam Al-Qur'an itu telah terlebih dahulu dilaksanakan oleh Rasulullah saw.

Allah swt. telah memuji keluhuran akhlak Rasulullah saw. Sebagai manusia terbaik suri teladan dan panutan umat sepanjang masa hal itu sangat jelas di rincikan seperti firman Allah swt. dalam Q.S al-Ahzab/33:21, sebagai berikut:

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

كَثِيرًا (٢١)

<sup>37</sup>H. Kahar Masyhur, *Membina Moral dan Akhlak*, (Cet.I; Jakarta: PT Rinneka Cipta. 1994) h.13.



Terjemahnya:

Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan Dia banyak menyebut Allah.<sup>38</sup>

Di bawah ini penulis akan menguraikan berbagai aspek kehidupan Rasulullah saw. yang dihiasi oleh berbagai akhlak luhur yang erat kaitannya dengan dampak penggunaan sosial media yang telah mendunia sekarang ini.

#### 1) Tidak menyukai sikap yang egois

Hal yang paling dibenci oleh Rasulullah saw. di dalam hidupnya adalah bersikap egois yang hanya mementingkan diri sendiri yang tidak mau memperhatikan keadaan orang lain dan mengabaikan keadaan lingkungan sekitarnya.<sup>39</sup> Sikap seperti inilah yang paling dibenci oleh Rasulullah saw. maka untuk menjadi orang yang baik hendaknya harus menjauhi sikap yang egois.

#### 2) Dermawan

Rasulullah saw. adalah pribadi yang dermawan, murah hati, pengasih, ringan tangan dalam membantu, suka bersedekah kepada karib kerabatnya, anak yatim maupun orang miskin.<sup>40</sup> Hal tersebut adalah akhlak yang luhur yang sangat dianjurkan oleh Islam.

#### 3) Pembawa nikmat

Al-Qur'an menjelaskan bahwa diangkatnya Muhammad saw. sebagai utusan Allah swt. adalah merupakan pemberian Allah swt. kepada orang-orang mukmin yang akan mengajari mereka dan membersihkan jiwa mereka setelah

<sup>38</sup> Kementerian Agama, *Al-Qur'an Al-Karim*, (Unit Percetakan Al-Qur'an: Bogor, 2018), h. 420.

<sup>39</sup> Abdullah Najib Salim, *Muhammad Saw. Sang Agung Sepanjang Dunia*, (Cet. I; Jakarta: Mirqat Publishung, 2007), h. 283.

<sup>40</sup> Abdullah Najib Salim, *Muhammad Saw. Sang Agung Sepanjang Dunia*, (Cet. I; Jakarta: Mirqat Publishung, 2007), h. 283.

sekian lama berada dalam kegelapan.<sup>41</sup> Dengan hadirnya Rasulullah saw. maka berubahlah tatanan masyarakat yang tidak terarah menjadi terarah ke jalan yang lurus sehingga tindakan-tindakan kekerasan yang muncul diberbagai kalangan dapat terminimalisir dengan baik.

#### b. Akhlak Dalam Pandangan Islam

Akhlak terbagi atas dua macam yaitu akhlak *mahmudah* (akhlak terpuji) dan akhlak *mazmumah* (akhlak tercela). Untuk lebih jelasnya penulis akan menjelaskan beberapa macam akhlak tersebut antara lain:

##### 1) Akhlak *mahmudah* (akhlak terpuji)

Akhlak menjadi tolak ukur untuk menilai seseorang, apakah seseorang itu berperilaku baik atau buruk. Menurut Imam Al-Gazali berpendapat bahwa akhlak yang baik dapat dicapai melalui proses mujahadah dengan melawan hawa nafsu dan mencoba mempertimbangkan akhlak diri sendiri.<sup>42</sup> Akhlak *mahmudah* merupakan akhlak terpuji atau akhlak yang baik yang sangat dianjurkan untuk dilakukan. Contoh akhlak yang baik seperti pemaaf, sabar, menepati janji, husnudzan, amanah dan lain sebagainya. Akhlak tersebut akan membuat orang menjadi lebih mulia karena terpancar dari perilakunya yang baik karena perilaku yang baik akan mendatangkan kebaikan.

##### 2) Akhlak *mazmumah* (akhlak tercela)

Akhlak tercela atau akhlak buruk adalah suatu keadaan seseorang yang melakukan hal yang tidak terpuji dan dilarang oleh agama. Keadaan tersebut akan

<sup>41</sup>Abdullah Najib Salim, *Muhammad Saw. Sang Agung Sepanjang Dunia*, (Cet. I; Jakarta: Mirqat Publishung, 2007), h. 283.

<sup>42</sup>Abdullah Najib Salim, *Muhammad Saw. Sang Agung Sepanjang Dunia*, (Cet. I; Jakarta: Mirqat Publishung, 2007), h. 284

membuat seseorang cenderung untuk melakukan perbuatan dosa sehingga susah untuk mendapatkan kebahagiaan yang hakiki. Akhlak tercela antara lain:

- a) Riya yaitu beramal atau melakukan suatu perbuatan baik dengan niat ingin mendapat pujian dari orang lain.
- b) Sum'ah yaitu melakukan perbuatan atau berkata sesuatu agar didengar oleh orang lain dengan maksud agar namanya terkenal.
- c) Tamak yaitu serakah atau rakus terhadap apa yang ingin dimiliki.
- d) Bakhil yaitu tidak suka berbagi atau memberi sesuatu yang dimiliki pada orang lain.

Fitnah yaitu mengatakan sesuatu yang tidak sebenarnya terjadi dengan tujuan agar orang lain mendapatkan kesengsaraan.<sup>43</sup>

Beberapa macam akhlak di atas hendaknya selaku manusia yang beriman tetap untuk selalu melihat diri sendiri apakah jalan kehidupan kita telah sesuai dengan tuntunan al-Qur'an dan Hadits sehingga dengan hal tersebut kita selalu dapat melakukan hal yang terbaik sesuai dengan yang dicontohkan oleh Nabi kita Muhammad saw dan hal itu harus selalu kita tinjau dan praktekan kedalam kehidupan kita.

#### c. Fungsi pembinaan akhlak pada peserta didik

Fungsi pembinaan akhlak dalam Islam adalah sebagai berikut:

- 1) Mendapatkan ridho Allah swt. dengan selalu mengedepankan untuk berbuat baik dengan cara yang ikhlas sehingga dalam kehidupan akan menjadi hiasan yang indah.

---

<sup>43</sup>Abdullah Najib Salim, *Muhammad Saw. Sang Agung Sepanjang Dunia*, (Cet. I; Jakarta: Mirqat Publishing, 2007), h. 284.

- 2) Terbentuknya pribadi muslim yang luhur dan mulia dengan selalu bertingkah laku yang terpuji, baik ketika berhubungan dengan Allah swt. maupun dengan sesama manusia dan terhadap lingkungan sekitar.

Menurut ajaran Islam yang berdasarkan praktek ajaran Rasulullah saw. bahwa pembinaan akhlak adalah faktor penting dalam membina suatu umat dan membangun suatu peradaban bangsa. Maka yang diperlukan mengenai hal tersebut adalah mengajarkan tentang kejujuran, menanamkan rasa keikhlasan, jiwa kemanusiaan yang tinggi dengan saling membantu satu sama lain, dan kedisiplinan. Oleh karena itu program utama dan perjuangan yang kokoh dari segala usaha pembinaan akhlak mulia harus ditanamkan sedini mungkin pada lapisan masyarakat terkhususnya pada kelompok remaja sebagai penerus bangsa.<sup>44</sup>

Pembinaan akhlak sangatlah penting untuk diaplikasikan kepada peserta didik, karena pada era globalisasi yang saat ini telah melanda umat yang menjadikan pada setiap tingkah laku sudah tidak terkontrol. Dengan itu, pembinaan akhlak harus didasarkan pada prinsip-prinsip dan norma yang kokoh yang bersumber dari Al-Qur'an dan hadits Muhammad saw. Sangat jelas tergambar bahwa pemberian pendidikan ahklak kepada peserta didik akan sangat berpengaruh dan berdampak besar terhadap kehidupannya utamanya dalam menentukan sikap dan perilakunya di lingkungan sekitar tempat ia berada, terlebih ketika ia berada pada lingkungan pergaulan sekolah, dan yang paling urgen yaitu ketika ia diperhadapkan pada lingkungan yang kurang sehat.

---

<sup>44</sup>Nasruddin Rasak, *Dienul Islam*, (Cet.II; Bandung: PT. Al-Maarif, 1993), h. 39.

### 3. *Game Online dan Dampaknya*

#### a. Pengertian *PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)*.

*PlayerUnknown's Battlegrounds* (sering disingkat *PUBG*) adalah sebuah permainan dengan genre battle royale, yang para pemainnya bisa bermain dengan 100 orang sekaligus secara daring. Di dalam permainan ini pemain bisa bermain solo, tim 2 orang, dan tim 4 orang, serta bisa mengundang teman untuk bergabung ke dalam permainan sebagai tim.

*PlayerUnknown's Battlegrounds* diluncurkan di Steam pada bulan Maret 2017. Walaupun belum genap satu tahun, tapi permainan ini telah membuat rekor baru, ada sekitar 877.844 pemain yang daring secara bersamaan pada tanggal 26 Agustus 2017 di platform Steam. Angka ini mengalahkan rekor jumlah pemain Dota 2 dalam waktu bersamaan yang hanya mencapai 842.919

Di *Playstore*, permainan ini telah dimainkan sebanyak lebih dari 50 juta pengguna Android seluruh dunia. *PlayerUnknown's Battlegrounds* dapat diakses melalui beberapa perangkat elektronik seperti komputer, laptop dan *smartphone* yang menggunakan jaringan internet. Di tahun ini, jumlah pengguna *PlayerUnknown's Battlegrounds* di Indonesia semakin bertambah. Melihat keadaan tersebut, dapat dipastikan bahwa di tahun ke depan pengguna *PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)* akan semakin bertambah dan pengunanya bukan hanya usia remaja bahkan anak di bawah usia pun juga akan menggunakannya.<sup>45</sup>

#### b. Karakteristik *PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)*

Adapun beberapa karakteristik dari *game PlayerUnknown's Battlegrounds*

---

<sup>45</sup>[https://id.wikipedia.org/wiki/PlayerUnknown%27s\\_Battlegrounds](https://id.wikipedia.org/wiki/PlayerUnknown%27s_Battlegrounds). (diakses tanggal 25 januari 2019)

antara lain sebagai berikut:

- 1) Jaringan, *Player Unknown's Battlegrounds (PUBG)*. diakses melalui jaringan internet yang akan menghubungkan para pengguna lainnya untuk melakukan interaksi dalam hal berbagi informasi atau hal-hal lainnya dengan membuat suatu komunitas.<sup>46</sup> Jaringan internet telah dimediasi oleh perangkat elektronik yang canggih seperti laptop, *smartphone*, tablet, dan komputer.
- 2) Informasi *Player Unknown's Battlegrounds (PUBG)* digunakan untuk memberikan dan menerima sebuah informasi dari pengguna lainnya.<sup>47</sup> Sehingga dengan informasi tersebut maka orang lain akan dapat mengetahui identitas diri kita
- 3) Interaktif Para pengguna *PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)* akan membangun sebuah interaksi jarak jauh dalam hal berbagi informasi atau hal lainnya.<sup>48</sup> Dengan hal tersebut hubungan sosial akan tetap terjalin dengan baik antara sesama player tentunya dengan membangun interaksi yang baik akan membawa dampak yang baik bagi kinerja tim karena apabila kita ingin kinerja tim kita berjalan dengan baik maka hal demikian harus diperhatikan.

---

<sup>46</sup> [https://id.wikipedia.org/wiki/PlayerUnknown%27s\\_Battlegrounds](https://id.wikipedia.org/wiki/PlayerUnknown%27s_Battlegrounds). (diakses tanggal 25 januari 2019)

<sup>47</sup> [https://id.wikipedia.org/wiki/PlayerUnknown%27s\\_Battlegrounds](https://id.wikipedia.org/wiki/PlayerUnknown%27s_Battlegrounds). (diakses tanggal 25 januari 2019)

<sup>48</sup> [https://id.wikipedia.org/wiki/PlayerUnknown%27s\\_Battlegrounds](https://id.wikipedia.org/wiki/PlayerUnknown%27s_Battlegrounds). (diakses tanggal 25 januari 2019)

c. Dampak Positif dan Negatif *PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)*.

1) Dampak Positif

- a) Memperluas jaringan pertemanan sehingga akan mudah untuk berinteraksi dengan orang lain di seluruh dunia meskipun sebagian besar tidak pernah berjumpa secara langsung.
- b) Menghasilkan Uang saat ini dapat kita jumpai berbagai macam tournament game khusus game *PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)* bahkan sudah menjadi tournament internasional yang tentunya mendapatkan hadiah baik berupa uang tunai maupun piala atau sertifikat, jadi dapat disimpulkan bahwa jika peserta didik mampu bijak menggunakan *game online* tersebut maka tentunya akan menghasilkan uang.
- c) *Player Unknown's Battlegrounds (PUBG)* akan membuat peserta didik menjadi lebih bersahabat, perhatian dan empati seperti memberikan perhatian kepada teman yang sedang mendapatkan reward.<sup>49</sup> Dengan demikian hubungan persahabatan tetap terjalin dengan baik meski tidak dapat bertemu secara fisik.

2) Dampak Negatif

- a) Mengganggu kesehatan, terlalu banyak berada di depan layar *handphone* dan laptop atau komputer dan kurangnya untuk berolah raga maka sangat beresiko bagi kesehatan.<sup>50</sup> Penyakit akan mudah

<sup>49</sup>[https://id.wikipedia.org/wiki/PlayerUnknown%27s\\_Battlegrounds](https://id.wikipedia.org/wiki/PlayerUnknown%27s_Battlegrounds). (diakses tanggal 25 januari 2019)

<sup>50</sup>[https://id.wikipedia.org/wiki/PlayerUnknown%27s\\_Battlegrounds](https://id.wikipedia.org/wiki/PlayerUnknown%27s_Battlegrounds). (diakses tanggal 25 januari 2019)

datang ke para pengguna *PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)*, telat makan, tidur tidak teratur dan kesehatan mata akan terganggu jika terlalu lama berada di layar monitor yang mempunyai radiasi negatif bagi kesehatan mata.

- b) Tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya, pengguna *PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)* yang lebih mementingkan diri sendiri akan susah untuk menjalin interaksi secara langsung karena masing-masing pengguna *Game Online* ini sibuk dengan dirinya sendiri sehingga komunikasi tidak berjalan dengan baik dan kurang berempati di dunia nyata. Lingkungan hidup yang menurutnya lebih nyaman adalah lingkungan game sehingga ia berfikir dan berandai-andai seolah kehidupan yang sebenarnya adalah kehidupan sesuai dengan game yang ia operasikan.
- c) Rawan terjadinya perselisihan, para pengguna *PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)* akan mudah berselisih jika tidak dapat mengontrol diri dalam melakukan sesuatu.<sup>51</sup> Contohnya saat bermain bersama (mabar) dan pada akhirnya tim mengalami kekalahan dikarenakan salah satu pemain tidak mampu bermain dengan baik atau biasa disebut dengan istilah (BOT) yang membuat para pengguna lainnya saling berkomentar negatif atau menghujat sehingga dapat menimbulkan perselisihan, perselisihan inilah yang akan mengakibatkan perpecahan antara satu dengan yang lain mulai dari

---

<sup>51</sup>[https://id.wikipedia.org/wiki/PlayerUnknown%27s\\_Battlegrounds](https://id.wikipedia.org/wiki/PlayerUnknown%27s_Battlegrounds). (diakses tanggal 25 januari 2019)



kekompakan tim yang hilang hingga rasa saling menghargai satu sama lain pun hilang.

- d) Menghamburkan uang, akses internet untuk membuka *game online* jelas akan berpengaruh terhadap kondisi keuangan.<sup>52</sup> Pengguna akan mendapatkan berbagai macam permasalahan jika tidak dapat mengatur kondisi keuangannya kalau hanya selalu menggunakan uang untuk mengakses *PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)* tersebut maka kebutuhan lainnya pun akan terganggu.
- e) Tutur kata tidak lagi terkontrol hingga munculnya istilah-istilah kasar, para pengguna *PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)* dapat dengan mudah untuk melontarkan kata-kata apabila memainkan game ini terlebih jika dipertemukan dengan pemain yang basicnya selalu berkata kasar sehingga dapat dengan mudahnya ditiru oleh pemain lain, contoh kalimat yang sangat familiar yang adalah (anjir ,anjay ,kamvret ,goblok, kata-kata yang berbau pornografi) dan masih banyak lainnya.
- f) Penipuan, *game online PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)* adalah tempat yang sangat baik bagi oknum yang ingin melakukan aksi kejahatan seperti menipu atau aksi kejahatan lainnya. Adapun hal yang perlu dilakukan oleh guru untuk memberikan arahan kepada peserta didik agar dapat mengetahui batasan dalam menggunakan *game online* yaitu memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang bahaya

---

<sup>52</sup>[https://id.wikipedia.org/wiki/PlayerUnknown%27s\\_Battlegrounds](https://id.wikipedia.org/wiki/PlayerUnknown%27s_Battlegrounds). (diakses tanggal 25 januari 2019)

*game online*. Hal ini akan membuat peserta didik menjadi lebih bijak dalam menggunakan *game online* tersebut.

g) Pelajaran akan terganggu, efek terlalu lama menggunakan *PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)* akan mengakibatkan kecanduan sehingga membuat para pemainnya akan ingin bermain terus menerus sehingga tak ada lagi kesempatan untuk membagi waktu untuk belajar yang pada akhirnya dapat membuat pelajaran dapat terganggu sehingga prestasi di sekolah akan menurun. Tentunya ini menjadi problematika terbaru bagi para pendidik mengingat bahwa hal yang demikian menjadi salah satu tantangan baru bagi para pendidik kedepannya.

#### **4. Hubungan Antara Penggunaan *PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)* dengan Akhlak**

Era globalisasi saat ini telah menimbulkan beberapa kasus yang terjadi pada penggunaan *game online* yang tidak mementingkan batas penggunaannya. Salah satu dampak dari teknologi ini adalah terjadinya krisis akhlak yang ada dikalangan peserta didik dan masyarakat secara umum yang hingga saat ini masih saja dilakukan yang nilainya jauh dari sikap toleransi antar sesama manusia. Sebagai sebuah teknologi, *PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)* hanyalah berperan sebagai media.<sup>53</sup> Ketika media ini digunakan dengan baik, maka akan mendapatkan banyak manfaat bahkan dapat dijadikan sebagai ladang dakwah bagi peserta didik untuk menyebarkan ajaran-ajaran Islam yang bermanfaat bagi

<sup>53</sup>[https://id.wikipedia.org/wiki/PlayerUnknown%27s\\_Battlegrounds](https://id.wikipedia.org/wiki/PlayerUnknown%27s_Battlegrounds). (diakses tanggal 25 januari 2019)

pengguna lainnya. Sebaliknya, jika digunakan ke hal-hal yang tidak baik maka pengguna akan mendapatkan dampak negatif dan tentu akan berpengaruh pada akhlak jika sosial media ini hanya digunakan untuk menyebarkan berita-berita *hoax* atau hal lainnya sehingga dapat menimbulkan suatu kekacauan yang dapat merugikan pengguna lain ketika disebarkan oleh tangan manusia yang tidak bertanggung jawab. Sangat jelas disini bahwa urgensi pemberian pengetahuan dan pendidikan akhlak terhadap peserta didik akan sangat berpengaruh dalam menentukan sikap apabila hendak melakukan sesuatu.

Kerusakan yang timbul akibat tangan manusia yang tidak bertanggung jawab dalam menggunakan fasilitas sosial media tersebut ada relevansinya pada ayat Al-Qur'an yang mengatakan bahwa tangan manusia adalah yang akan bertanggung jawab terhadap segala kerusakan yang terjadi di bumi ini. Hal itu terdapat pada firman Allah dalam Q.S Ar-Rum/30:41 yaitu sebagai berikut:

ظَهَرَ الْفَسَادُ فِي الْبَرِّ وَالْبَحْرِ بِمَا كَسَبَتْ أَيْدِي النَّاسِ لِيُذِيقَهُمْ بَعْضَ الَّذِي عَمِلُوا  
لَعَلَّهُمْ يَرْجِعُونَ (٤١)

Terjemahnya:

Telah tampak kerusakan di darat dan di laut disebabkan karena perbuatan tangan manusia, Allah menghendaki agar merasakan sebahagian dari (akibat) perbuatan mereka, agar mereka kembali (ke jalan yang benar).<sup>54</sup>

Ayat di atas dapat diambil suatu pelajaran bahwa ketika manusia melakukan suatu tindakan kejahatan, maka bukan hanya dirinya yang mendapatkan dampak negatif dari apa yang diperbuat. Namun, segala apa yang ada disekitarnya pun akan mendapatkan pengaruh buruknya terkhususnya terhadap

<sup>54</sup> Kementerian Agama, *Al-Qur'an Al-Karim*, (Unit Percetakan Al-Qur'an: Bogor, 2018), h. 408

penyalahgunaan *game online Player Unknown's Battlegrounds (PUBG)* yang dapat menimbulkan suatu konflik atau kekacauan. Hal ini sangat rentan terjadi karena mengingat hal tersebut amat sangat besar dampaknya.

Melihat adanya suatu hubungan terhadap penggunaan *game online Player Unknown's Battlegrounds (PUBG)* yang dapat mempengaruhi akhlak peserta didik, maka seorang guru harus dapat mengarahkan para pengguna kecanggihan teknologi ini ke arah yang lebih baik agar tidak terjerumus ke hal-hal yang merugikan bagi para pengguna terkhususnya peserta didik di SMK Negeri 2 Palopo.

Ada beberapa metode pembinaan akhlak pada peserta didik agar dapat membentengi diri dari pengaruh negatif penggunaan *PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)* sebagai berikut:

- a. Membiasakan peserta didik untuk mengerjakan hal-hal terpuji dan memberikan arahan untuk tidak melakukan tindakan yang buruk.<sup>55</sup> Sebagai contohnya peserta didik dibiasakan untuk disiplin dalam segala kegiatan dan hidup sederhana.
- b. Menasehati dan mengarahkan peserta didik untuk tidak melalaikan perintah agama terutama dalam hal menunaikan shalat 5 waktu secara berjamaah.

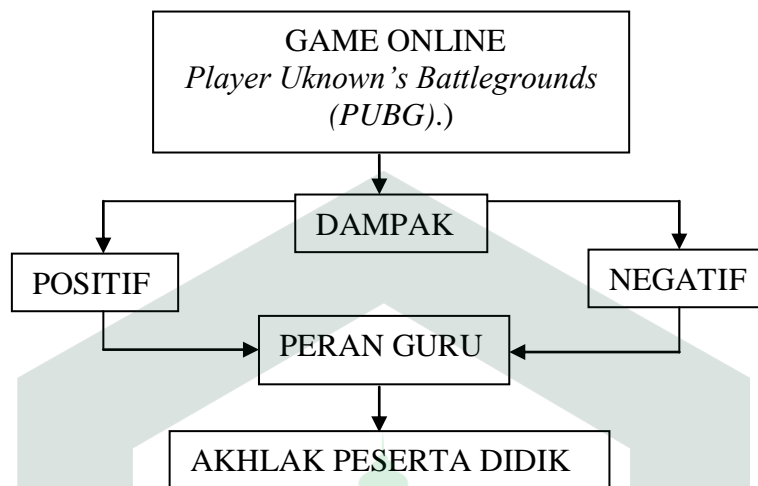
## 6. Kerangka Pikir

Kerangka pikir sebagai gambaran singkat tentang metodologi untuk mempermudah memahami hal yang akan dibahas. Adapun konsep pemikiran

---

<sup>55</sup>Adi Sasono, et.al., *Solusi Islam Atas Problematika Umat*, (Cet. I; Jakarta: Gema Insani Press, 1998), h.143.

mengenai permasalahan yang diangkat di dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1: Kerangka Pikir

Berdasarkan bagan kerangka pikir di atas, dapat dijelaskan bahwa dalam pemanfaatan *game online* berupa *PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)* mempunyai dampak positif dan negatifnya dan dalam hal ini peneliti lebih melihat adanya dampak negatif yang ditimbulkan oleh *game online* khususnya *Player Unknown's Battlegrounds (PUBG)*. Sehingga dengan hal itu, guru Pendidikan Agama Islam memiliki peran yang sangat penting untuk membina akhlak yang baik agar terhindar dari dampak penyalahgunaan *game online* khususnya *Player Unknown's Battlegrounds (PUBG)* terhadap akhlak peserta didik pada di SMK Negeri 2 Palopo sehingga peserta didik dapat membentengi diri dari dampak *game online* tersebut dan mempunyai akhlak yang baik sesuai dengan yang diharapkan.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua pendekatan yakni pendekatan psikologis dan pendekatan pedagogis.

- a) Pendekatan psikologis dilakukan untuk menganalisa bagaimana sikap atau perilaku seseorang sebagai gambaran dari jiwanya dan dalam hal ini aspek yang akan diteliti adalah guru dan peserta didik.
- b) Pendekatan pedagogis digunakan untuk menganalisa objek penelitian dengan menggunakan tema-tema tentang dampak dari penggunaan *game online* yang relevan dalam dunia kehidupan sehari-hari sebagai upaya agar guru untuk mampu mengarahkan peserta didik dalam memanfaatkan hal tersebut dengan sebaik-baiknya.

Pada penelitian ini, penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif yaitu penelitian yang berusaha untuk mendapatkan dan menganalisis data dengan menggunakan tehnik observasi, wawancara dan dokumentasi di lapangan sebagai hasil penelitian dan menyajikan datanya berupa kata-kata secara tertulis sesuai dengan fakta yang terjadi di lapangan tentang peran guru Pendidikan Agama Islam dalam menghadapi dampak *game online* terhadap akhlak peserta didik di SMK Negeri 2 Palopo.

Penelitian kualitatif (*qualitative research*), yaitu suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas

sosial, sikap, kepercayaan, pemikiran orang secara individual maupun kelompok.<sup>56</sup>

## **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Lokasi penelitian ini adalah di SMK Negeri 2 Palopo yang berada di Jln. DR. Ratulangi Tlp (0471)22748), Kelurahan Balandai, Kec. Bara, Kota Palopo, Provinsi Sulawesi Selatan. Adapun waktu penelitiannya yaitu dimulai pada tanggal 03 November 2020 hingga 03 Januari 2021 .

## **C. Sumber Data**

Sumber data pada penelitian ini terbagi atas dua yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

Sumber data primer yaitu :

1. Kepala Sekolah SMK Negeri 2 Palopo
2. 4 orang guru pendidikan Agama Islam SMK Negeri 2 Palopo
3. 1 orang guru BK SMK Negeri 2 Palopo

Sumber data sekunder yaitu dokumen-dokumen berupa catatan, foto-foto, dan perekaman data yang akan digunakan sebagai data pelengkap yang dapat diperoleh dari staf tata usaha untuk mengetahui data tertulis terkait tentang profil sekolah, jumlah fasilitas, dan jumlah guru.

Subyek pada penelitian ini adalah kepala sekolah, guru BK, dan guru Pendidikan Agama Islam SMK Negeri 2 Palopo .

---

<sup>56</sup>Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Cet. VII; Jakarta: Rineka Cipta, 2005), h. 234.

#### D. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang valid dan relevan maka penulis menggunakan berbagai teknik untuk pengumpulan data seperti :

1. Observasi dalam penelitian ini, peneliti melakukan pemantauan terhadap:
  - a. Gambaran perubahan akhlak dari dampak *game online* di SMK Negeri 2 Palopo.
  - b. Faktor pendukung dan faktor penghambat dalam membina akhlak yang terdampak *game online* di SMK Negeri 2 Palopo.
  - c. Upaya yang dilakukan Guru PAI SMK Negeri 2 Palopo dalam membina akhlak yang terdampak *game online* di SMK Negeri 2 Palopo.
2. Wawancara (*interview*) penulis melakukan wawancara menggunakan teknik wawancara terstruktur yaitu menuntut responden untuk menjawab sesuai dengan pertanyaan yang telah dipersiapkan. Sedangkan wawancara tidak terstruktur yaitu memberikan kebebasan kepada responden untuk menjawab bebas dan terbuka dengan merujuk kepada rumusan masalah yang telah dibuat. Adapun subjek yang akan diwawancarai adalah guru PAI SMK Negeri 2 Palopo, serta pihak lain yang terkait apabila dibutuhkan untuk memperoleh informasi tambahan. Karena pada dasarnya penelitian ini akan membutuhkan banyak informasi dari para informan karena mengingat problem yang di angkat oleh peneliti sangat hangat diperbincangkan.
3. Dokumentasi dengan cara mengumpulkan data baik berupa tulisan, gambar atau foto, dan buku-buku yang relevan dengan melihat arsip, atau



dokumen-dokumen penting yang terkait di SMK Negeri 2 Palopo untuk mendukung data dari hasil penelitian dengan merujuk pada rumusan masalah yang telah dibuat, Tujuannya adalah untuk membuktikan bahwa penelitian yang dilaksanakan memang benar-benar dilakukan oleh peneliti.

### **E. Teknik Analisis Data**

Data yang telah dikumpul melalui teknik pengumpulan data, maka penulis dapat menganalisis data dalam bentuk deskriptif kualitatif dengan menggunakan beberapa cara yaitu teknik induktif yang bertujuan untuk menganalisis data yang bersifat umum kemudian diuraikan dalam bentuk penyajian yang bersifat khusus. Setelah data terkumpul, maka akan dianalisis dengan menggunakan tiga langkah yaitu

- 1) Reduksi data dilakukan dengan cara memilih data yang dianggap penting dan relevan dari hasil wawancara atau data dari sekolah terkait dengan masalah dalam suatu penelitian sehingga akan memperjelas data-data yang penting dan disajikan dalam bentuk laporan.
- 2) Penyajian data dilakukan setelah mendapatkan hasil dari penelitian dan ditampilkan dalam bentuk uraian singkat, bagan, tabel, dan sebagainya. Dengan adanya penyajian data, maka akan mempermudah dalam memahami hasil penelitian dengan baik. Dalam penelitian yang bersifat kualitatif, penyajian data yang sering digunakan adalah dengan teks yang bersifat naratif.

- 3) Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi, yaitu merumuskan seluruh inti kata-kata yang telah terkumpul dari berbagai data yang telah didapatkan dalam bentuk kalimat yang lebih rinci dan jelas agar lebih mempunyai makna. Penarikan kesimpulan merupakan hasil akhir dalam suatu penelitian.



**IAIN PALOPO**

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Sejarah Singkat Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Palopo

SMK Negeri 2 Palopo berdiri sejak tahun 1980 dengan luas lahan = 406990 M<sup>2</sup> , dan bangunan = 8765 M<sup>2</sup> , lahan tanpa bangunan = 31922 M<sup>2</sup>, diresmikan pada tanggal 8 september oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Bapak Prof. Dr. Fuad Hasan. Sekolah ini beralamat di Jln DR. Ratulangi - Balandai Tlp (0471)22748 Kota Palopo Provinsi Sulawesi Selatan (91914).

Sekolah ini berakreditasi A yang telah berlaku mulai dari tahun 2008-2013 dengan surat keputusan / SK 006191 tahun 2006 tgl 29 Desember 2008 dengan penerbit SK ditandatangani oleh ketua BAN-SM Provinsi Sulawesi Selatan. Nama awal pada saat berdirinya sekolah ini adalah sekolah teknik menengah negeri 2 (STM) palopo. Kelembagaan sekolah STM palopo mulanya swasta yaitu pada tahun 2004, namun pemerintah melalui Dinas Pendidikan dan Kebudayaan mengubah nama sekolah ini menjadi SMK NEGERI 2 PALOPO.

##### a. Visi Misi SMKN 2 Palopo

###### Visi

Terwujudnya lembaga pendidikan / pelatihan teknologi dan rekayasa berstandar nasional / internasional yang dijiwai oleh semangat nasionalisme dan wirausaha berlandaskan iman dan taqwa

## Misi

1. Terwujudnya lembaga pendidikan / pelatihan teknologi dan rekayasa berstandar nasional / internasional yang dijiwai oleh semangat nasionalisme dan wirausaha berlandaskan iman dan taqwa
2. Menumbuhkan pemahaman dan penghayatan budaya bangsa, nasionalisme dan agama yang dianut sebagai sumber kearifan dalam bertindak.
3. Mengoptimalkan pemahaman segala potensi sumber daya manusia melalui pendidikan dan pelatihan yang diselenggarakan oleh P4tk dan industri
4. Mengembangkan kewirausahaan dan mengintensifkan hubungan sekolah dan dunia sekolah dan industri serta instansi lain yang memiliki reputasi nasional dan internasional
5. Mengharapkan pengelolaan manajemen yang mengacu pada standar sistem manajemen mutu ISO 9001 : 2008 dengan melibatkan seluruh warga sekolah dan stakeholder
6. Mengoptimalkan anggaran untuk pengadaan infrastruktur guna mendukung proses belajar mengajar yang standar.<sup>57</sup>

## b. Identitas Sekolah

- |                          |   |                     |
|--------------------------|---|---------------------|
| 1. Nama Sekolah          | : | SMK Negeri 2 Palopo |
| 2. Tanggal Resmi Berdiri | : | 8 September 1990    |
| 3. No. SK Mendikbud      | : | SK 006191           |

---

<sup>57</sup>Staf, SMK Negeri 2 Palopo, *wawancara*. Tanggal 26 November 2020.

4. Alamat Sekolah : Jln DR. Ratulangi - Balandai
5. Propinsi : Sulawesi Selatan
6. Kabupaten / Kota : Palopo
7. Kecamatan : Bara
8. Kelurahan : Balandai
9. Kode Pos : 91914
10. E-mail : [Smkn2paloposulsei@yahoo.com](mailto:Smkn2paloposulsei@yahoo.com)
11. Website : <http://www.smkn2-palopo.sch.id><sup>58</sup>

c. Keadaan Kepala Sekolah

Kepala sekolah merupakan pemegang otoritas tertinggi dalam menerima dan menetapkan suatu konsep dan gagasan dalam mengembangkan sekolah. SMK Negeri 2 Palopo telah beberapa kali mengalami pergantian Kepala Sekolah dan adapun nama-nama yang pernah menjabat sebagai kepala sekolah adalah sebagai berikut:

1. SUDARMO menjabat kepala sekolah pada tahun 1975-1976
2. ALI SUMARNO menjabat kepala sekolah pada tahun 1976 – 1979
3. DEDE EPPANG menjabat kepala sekolah pada tahun 1980 – 1994
4. Drs. HAKIM JUMALU menjabat kepala sekolah pada tahun 1994-1999
5. Drs. MARSHALIM menjabat kepala sekolah pada tahun 1999- 2002
6. Drs. ZAINAL MASKUR, M.Pd menjabat kepala sekolah pada tahun 2002-2015
7. Drs. LA INOMPO, MM.Pd menjabat kepala sekolah pada tahun 2015

---

<sup>58</sup>Staf, SMK Negeri 2 Palopo, *wawancara*. Tanggal 26 November 2020.

8. Drs. SYAMSUDDIN menjabat kepala sekolah pada tahun 2015- 2017

9. NOBERTINUS, SH, MH. menjabat kepala sekolah pada tahun 2017 sampai sekarang.<sup>59</sup>

d. Keadaan Guru Pendidikan Agama Islam

Guru mempunyai peranan penting dalam berlangsungnya setiap proses pembelajaran. Tugas guru bukan hanya sebagai penyampai ilmu pengetahuan semata tetapi guru juga mempunyai tugas untuk melakukan internalisasi nilai-nilai luhur agama Islam. Salah satu fungsi yang sangat mendasar bagi guru khususnya guru PAI di lembaga pendidikan adalah membentuk aqidah peserta didik sebagai dasar yang sangat penting bagi pengembangan kepribadian yang berlandaskan tauhid sesuai dengan ajaran Nabi Muhammad saw. Oleh karena itu, guru PAI harus memahami dan memiliki pengalaman tentang strategi pembelajaran yang diterapkan sehingga proses pembelajaran bisa berjalan efektif dan efisien dengan kualitas guru yang profesional sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Adapun jumlah guru secara keseluruhan di SMK Negeri 2 Palopo adalah 130 orang. Sedangkan jumlah guru pendidikan agama Islam sebanyak 8 orang, guru tersebut mempunyai peranan penting dalam memberikan bimbingan dan mengawasi peserta didik untuk dapat menggunakan *game online* dengan baik, karena apabila hal tersebut dilalaikan maka akan berdampak buruk terhadap akhlak dan perilaku peserta didik.

---

<sup>59</sup>Staf, SMK Negeri 2 Palopo, *wawancara*. Tanggal 26 November 2020.

Tabel 4.1 Nama Guru Pendidikan Agama Islam

NO	Nama	Keterangan
1.	Hja. Rawe talibe. S.Ag.	Guru Pendidikan Agama Islam
2.	Suherman, S.A.g	Guru Pendidikan Agama Islam
3.	A. Darman, S.Pd.	Guru Pendidikan Agama Islam
4.	Munasar, S.Pd.	Guru Pendidikan Agama Islam
5.	Musdalifa, S.Pd.	Guru Pendidikan Agama Islam
6.	Haeria, S.Pd.	Guru Pendidikan Agama Islam
7.	Hasnawati, S.Pd., M,Pd	Guru Pendidikan Agama Islam
8.	Ismail, S.Pd.	Guru Pendidikan Agama Islam

Sumber Data: *Arsip SMK Negeri 2 Palopo, Tahun 2020*<sup>60</sup>

#### e. Keadaan Peserta Didik

Peserta didik merupakan individu yang sedang berkembang, memiliki keunikan, ciri-ciri dan bakat tertentu yang bersifat laten. Ciri-ciri inilah yang membedakan peserta didik dengan peserta didik yang lainnya dalam lingkungan sosial. Jadi, peserta didik adalah kunci yang menentukan terjadinya interaksi pembelajaran, karena proses pelajaran tidak akan berjalan dengan efektif dan efisien tanpa kehadiran peserta didik. Peserta didik dalam hal ini adalah sasaran yang harus diberi bimbingan dan binaan karena mengingat mereka adalah individu yang nantinya akan terbentuk ketika ia diberi pembinaan yang sesuai dengan semestinya sehingga peserta didik inilah yang kemudian akan menjadi tolakukur kesuksesan guru.

<sup>60</sup>Staf, SMK Negeri 2 Palopo, *wawancara*. Tanggal 26 November 2020.

## f. Gedung/Bangunan Sekolah

Tabel 4.2 Jumlah Gedung/Bangunan Sekolah SMK Negeri 2 Palopo

No	Jenis Ruangan, Gedung Dll	Jumlah	Ket
1	Ruang Praktek	10	Baik
2	Ruang Teori	35	Baik
3	Ruang Kantor	1	Baik
4	Ruang Gambar	2	Baik
5	Rumah Jaga	1	Baik
6	Ruang Wc Siswa	13	Baik
7	Ruang Perpustakaan	1	Baik
8	Genset	1	Baik
9	Aula	1	Baik
10	Tempat Parkir	2	Baik
11	Mushollah	1	Baik
12	Lap IPA	1	Baik
13	Bengkel TKJ	2	Baik

Sumber Data: *Arsip SMK Negeri 2 Palopo, Tahun 2020*<sup>61</sup>

## 2. Gambaran Perubahan Akhlak Peserta Didik dari Dampak Game Online di SMK Negeri 2 Palopo.

Perubahan akhlak peserta didik di SMK Negeri 2 Palopo dari dampak *game online* sangat terasa. Data ini diperoleh berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah SMK Negeri 2 Palopo sebagai berikut:

Nobertinus Mengemukakan bahwa:

“Yang saya amati dan dapati langsung dari anak-anak dengan adanya *game onlien*, yang terjadi bahwa mereka itu tidak lagi peduli terhadap

<sup>61</sup>Staf, SMK Negeri 2 Palopo, *wawancara*. Tanggal 26 November 2020.



orang yang ada di sekitarnya pada saat bermain *game online*. Mereka menganggap bahwa *game online* itu sebagai temannya”<sup>62</sup>

Hasil wawancara di atas menunjukkan bahwa memang benar akhlak peserta didik mengalami perubahan karena dampak *game online*.

Gambaran perubahan akhlak peserta didik dari dampak *game online* di SMK Negeri 2 Palopo menunjukkan sikap tidak terpuji, yaitu jika diberi tugas, peserta didik sering mengeluh, tidak menyelesaikan tugas tepat waktu. Data ini diperoleh berdasarkan hasil wawancara kepada 4 orang guru sebagai berikut :

Rawe Talibe mengemukakan bahwa:

“Beberapa peserta didik mengalami perubahan sikap dan tingkah laku akibat dari kebiasaan bermain *game online*, yaitu sering tidak menyelesaikan tugas sesuai jadwal, mengeluh terlalu banyak tugas, bahkan ada yang sama sekali tidak menyelesaikan tugasnya”<sup>63</sup>

Hasil wawancara di atas menunjukkan bahwa akhlak peserta didik di sekolah tersebut mengalami perubahan setelah mengenal *game online*.

Hal lain yang juga dijelaskan oleh Seherman yang berpendapat bahwa:

“Para peserta didik yang memiliki kebiasaan memainkan *game online*, apabila mendapat nilai yang kurang memuaskan ia langsung putus asa dan tidak memiliki usaha untuk memperbaikinya, namun dalam beberapa kasus apabila ia diberi tugas kelompok ia benar mengerjakannya bersama dengan teman kelompoknya”<sup>64</sup>

Musdalifah dalam salah satu wawancara mengatakan bahwa:

“Dalam beberapa kasus peserta didik yang aktif bermain *game online* cukup disiplin dalam melaksanakan piket kelas, yakni terlihat rajin

<sup>62</sup>Nobertinus, Kepala Sekolah SMK Negeri 2 Palopo, wawancara, pada tanggal 01 Desember 2020

<sup>63</sup>Rawe Talibe, Guru Pendidikan Agama Islam SMK Negeri 2 Palopo, wawancara, Pada Tanggal 27 November 2020.

<sup>64</sup>Suherman, Guru Pendidikan Agama Islam SMK Negeri 2 Palopo, wawancara, Pada Tanggal 27 November 2020.

melaksanakan piketnya tidak hanya ketika guru memperhatikannya, jika tidak diperhatikan ia tetap melaksanakan piketnya”.<sup>65</sup>

Hal lain yang juga dijelaskan oleh Hasnawati dalam salah satu wawancara menjelaskan bahwa :

“Pemain *game online* dari kalangan peserta didik hampir tidak memiliki rasa iba, terbukti dari peristiwa apabila temannya meminta bantuan atau pertolongan dalam situasi ia sedang bermain *game online*, ia tak sungkan menolaknya dengan kasar bahkan memilih mengabaikan dan meninggalkan temannya”<sup>66</sup>

Hasil wawancara di atas para guru pendidikan agama Islam sepakat bahwa akhlak peserta didik mengalami perubahan kearah yang negative sejak ia mengenal *game online* dalam kehidupan mereka.

Hal lain juga dijelaskan oleh Mochammad Iqbal selaku guru BK di SMK Negeri 2 Palopo menjelaskan bahwa:

“Kasus yang selalu saya hadapi adalah berupa pelanggaran siswa yang mengalami mengantuk dan tertidur di dalam kelas, yang setelah ditelusuri penyebabnya ternyata karena ia mengoperasikan *game online* hingga larut malam, Juga beberapa pelanggaran sikap sopan santun yaitu ketika gurunya berbicara atau sementara proses belajar mengajar berlangsung ia malah asik bermain *game online*”<sup>67</sup>

Hasil wawancara di atas yang diuraikan langsung oleh guru BK SMK Negeri 2 Palopo, sangat jelas terjadi perubahan dan pergeseran akhlak peserta didik yang terdampak *game online* di SMK Negeri 2 Palopo.

Dalam suatu kesempatan observasi kelas, Peneliti menemukan peserta didik yang terbiasa melakukan *game online* kurang bersemangat dalam belajar ketika temannya sedang mengerjakan tugas. Ketika berada dalam kelas mereka

<sup>65</sup> Musdalifa, Guru Pendidikan Agama Islam SMK Negeri 2 Palopo, wawancara, pada tanggal 27 November 2020.

<sup>66</sup> Hasnawati, Guru Pendidikan Agama Islam SMK Negeri 2 Palopo, wawancara, pada tanggal 27 November 2020.

<sup>67</sup> Mochammad Iqbal, Guru BK SMK Negeri 2 Palopo, wawancara, pada tanggal 01 Desember 2020

lebih sering disibukkan dengan bermain *game online*. Mereka juga tamak, ingin mendapat nilai tinggi tetapi malas menyelesaikan tugas. Selain itu, mereka terlalu curiga kepada temannya. Jika ada masalah yang terjadi di kelas, mereka langsung menuduh temannya yang lain sebagai pelaku padahal belum dibuktikan kebenarannya.

Tabel 4.3 Gambaran perubahan akhlak peserta didik dari dampak *game online* di SMK Negeri 2 Palopo

NO	Sikap Perilaku Peserta Didik	Jenis Akhlak
1	Jika diberi tugas, suka mengeluh, tidak menyelesaikan tugas tepat waktu, bahkan tidak mengerjakan tugas sama sekali	Tidak Terpuji
2	apabila mendapat nilai yang kurang memuaskan ia langsung putus asa dan tidak memiliki usaha untuk memperbaikinya.	Tidak Terpuji
3	Apabila ia diberi tugas kelompok ia benar mengerjakannya bersama dengan teman kelompoknya.	Terpuji
4	Peserta Didik yang aktif bermain <i>game online</i> tergolong aktif dalam melaksanakan piket kelas meski tidak dalam intaian guru.	Terpuji
5	Pemain <i>game online</i> dari kalangan Peserta Didik hampir tidak memiliki rasa iba, terbukti dari peristiwa apabila temannya meminta bantuan atau pertolongan	Tidak Terpuji

dalam situasi ia sedang bermain game online, ia tak sungkan menolaknya dengan kasar bahkan memilih mengabaikan dan meninggalkan temannya

---

*Sumber data : Wawancara Guru PAI SMK Negeri 2 Palopo, Tahun 2020<sup>68</sup>*

Tabel di atas dapat dipahami bahwa dampak yang ditimbulkan dari game online tersebut telah membawa pengaruh buruk namun juga mempunyai dampak yang positif bagi peserta didik di sekolah tersebut. sehingga memerlukan arahan dan bimbingan yang baik agar dapat menggunakan *game online* dengan bijak.

### **3. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat dalam Membina Akhlak**

#### **Peserta Didik yang Terdampak Game Online di SMK Negeri 2 Palopo**

##### **a. Faktor Pendukung**

Faktor yang menjadi pendukung dalam pembinaan akhlak peserta didik di sekolah SMK Negeri 2 Palopo yaitu :

Nobertinus menguraikan bahwa:

“Di sekolah ini ada program sholat berjamaah yang dilaksanakan di masjid sekolah, kemudian ada literasi Al-Qur’an itu berjalan setiap sebelum mata pelajaran pendidikan agama Islam dimulai, dan juga ada literasi kitab suci setiap hari jum’at pagi program ini di motori oleh para guru pendidikan agama Islam dan dibantu oleh para siswa-siswi yang bernaung di organisasi ROHIS.”<sup>69</sup>

Mochammad Iqbal juga menjelaskan bahwa:

“BK singkatan dari Bimbingan Konseling dapat dikatakan juga sebagai salah satu faktor pendukung dalam membina akhlak peserta didik karena kami berupaya menggembleng dan mengarahkan peserta didik agar kembali melakukan rutinitas sebagaimana semestinya”<sup>70</sup>

---

<sup>68</sup> Wawancara Guru PAI SMK Negeri 2 Palopo, Tahun 2020

<sup>69</sup> Nobertinus, Kepala Sekolah SMK Negeri 2 Palopo, wawancara, pada tanggal 01 Desember 2020

<sup>70</sup> Mochammad Iqbal, Guru BK SMK Negeri 2 Palopo, wawancara, pada tanggal 01 Desember 2020

Hasil wawancara di atas kepala sekolah dan guru BK SMK Negeri 2 Palopo menguraikan faktor pendukung dalam membina akhlak peserta didik yang terdampak *game online* di SMK Negeri 2 Palopo.

Suherman menjelaskan bahwa:

“Kami selaku guru pendidikan agama Islam selalu mengarahkan peserta didik untuk bisa memasuki organisasi sekolah yaitu Rohis sehingga dengan hal itu peserta didik akan mendapatkan arahan dan bimbingan kerohanian untuk menambah pemahaman agama dengan baik dan bimbingan untuk bisa menjadi pribadi yang bertanggung jawab terhadap sesama”<sup>71</sup>

Hasnawati juga menjelaskan bahwa:

“Adapun faktor pendukungnya yaitu pembentukan kultur sekolah yang berakhlak dengan memperketat aturan kedisiplinan dan pemberian sanksi yang tegas bagi peserta didik yang selalu melanggar aturan yang telah dibuat seperti tidak terlambat datang ke sekolah, penggunaan *handphone* dalam kelas dan aturan-aturan lainnya yang seharusnya dipatuhi oleh setiap peserta didik di sekolah ini”<sup>72</sup>

Rawe Talibe juga menjelaskan bahwa:

“Faktor pendukung lainnya yaitu adanya sinergi yang terjalin dengan baik antara para guru terbukti dengan rutinnnya diadakan pertemuan para guru untuk mengevaluasi setiap kinerja sehingga dengan hal itu setiap guru mengemukakan setiap permasalahan yang Ia hadapi dan guru bersama-sama memberikan masukan atau solusi pada guru-guru lainnya untuk bisa membina akhlak peserta didik agar terhindar dari dampak negatif dari penggunaan *game online* yaitu *PlayerUnknown’s Battlegrounds (PUBG)* pada peserta didik”.<sup>73</sup>

Hasil wawancara di atas para guru menguraikan ada beberapa faktor pendukung yang menjadi penunjang para guru untuk kemudian mengarahkan peserta didik dalam menggunakan *game online* dengan bijak.

<sup>71</sup>Suherman, Guru Pendidikan Agama Islam SMK Negeri 2 Palopo, *wawancara*, Pada Tanggal 30 November 2020.

<sup>72</sup>Hasnawati, Guru Pendidikan Agama Islam SMK Negeri 2 Palopo, *wawancara*, Pada Tanggal 30 November 2020.

<sup>73</sup>Rawe Talibe, Guru Pendidikan Agama Islam SMK Negeri 2 Palopo, *wawancara*, Pada Tanggal 30 November 2020.

## b. Faktor Penghambat

Ada beberapa faktor yang menjadi penghambat dalam pembinaan akhlak peserta didik di sekolah SMK Negeri 2 Kota Palopo yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

### 1) Faktor internal

Kendala internal dalam pembinaan akhlak peserta didik pada sekolah tersebut adalah situasi lingkungan sekolah yang kurang baik. Dari hasil observasi, peneliti melihat bahwa hampir semua peserta didik kurang dalam hal sopan santun terhadap guru yang ada pada sekolah tersebut sangat jelas terlihat di mata peneliti. Hal tersebut dibenarkan oleh Rawe Talibe dalam salah satu wawancara yang mengatakan bahwa:

“Setiap proses pembelajaran berlangsung sering kali ada peserta didik yang tidak menghargai gurunya ketika menjelaskan pada jam-jam tertentu atau pada saat peserta didik mulai merasa jenuh untuk menerima materi pelajaran. Ketika guru menjelaskan materi pelajaran maka peserta yang ada di belakang melakukan keributan sehingga peserta didik lainnya merasa terganggu dan dengan hal itu guru merasa sangat kewalahan untuk mengatur kondisi tersebut akhirnya program pembelajaran terkadang tidak berjalan dengan baik”<sup>74</sup>

Hal lain yang juga dijelaskan oleh Hasnawati dalam salah satu wawancara menjelaskan bahwa:

“Sebagian besar peserta didik kurang berminat untuk memasuki organisasi yang ada pada sekolah tersebut seperti organisasi Pramuka, Rohis, dan Osis sehingga dengan hal itu sulit untuk mengadakan pembinaan tambahan pada peserta didik”<sup>75</sup>

---

<sup>74</sup>Rawe Talibe, Guru Pendidikan Agama Islam SMK Negeri 2 Palopo, *wawancara*, Pada Tanggal 30 November 2020.

<sup>75</sup>Hasnawati, Guru Pendidikan Agama Islam SMK Negeri 2 Palopo, *wawancara*, Pada Tanggal 01 Desember 2020.

Hasil wawancara di atas diuraikan bahwa ada beberapa faktor penghambat yang menjadi suatu tantangan para guru untuk bisa membina akhlak Peserta Didik yang terdampak *game online* tersebut.

## 2) Faktor eksternal

Lingkungan sosial yang kurang kondusif merupakan salah satu penyebab yang dapat berpengaruh bagi kondisi karakter dan kejiwaan mereka. Lingkungan sosial keluarga dan masyarakat merupakan faktor yang mempunyai pengaruh besar bagi keadaan akhlak peserta didik. Jika lingkungan tersebut baik maka peserta didik akan mendapatkan hal yang positif namun jika sebaliknya tentu akan mendapatkan hal yang negatif bagi peserta didik.

Rawe Talibe menjelaskan bahwa:

“Kurangnya pengawasan dari orang tua terhadap anaknya dalam kebebasannya untuk mengakses aplikasi *PlayerUnknown’s Battlegrounds (PUBG)* sehingga dengan hal itu peserta didik akan lebih mudah untuk mendapatkan dampak negatif dari *game online* tersebut”<sup>76</sup>

Suherman juga menjelaskan bahwa:

“Lingkungan pergaulan peserta didik yang tidak baik telah membawa dampak negatif bagi mereka terbukti dengan seringnya guru mendapatkan pengaduan oleh sebagian orang tua peserta didik bahwa anaknya sering kali tidak mengikuti jalannya proses pembelajaran yang ada di sekolah dan diketahui bahwa peserta didik tersebut selalu nongkrong bersama teman-temannya diluar jam pelajaran sehingga dengan hal itu orang tua mereka meminta agar guru di sekolah memberikan bimbingan yang baik bagi mereka”<sup>77</sup>

Hasil wawancara di atas menerangkan bahwa faktor eksternal jelas sangat berpengaruh terhadap akhlak peserta didik.

<sup>76</sup>Rawe Talibe, Guru Pendidikan Agama Islam SMK Negeri 2 Palopo, wawancara, Pada Tanggal 01 Desember 2020.

<sup>77</sup>Suherman, Guru Pendidikan Agama Islam SMK Negeri 2 Palopo, wawancara, Pada Tanggal 01 Desember 2020.

Tabel 4.4 Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat dalam Membina Akhlak Peserta Didik yang Terdampak *game online* di SMK Negeri 2 Palopo

NO	Faktor	Uraian	Bentuk Kegiatan
1	Pendukung		
	1.1 Internal	1.1.1 Rohis	Sholat Duhur dan sholat jum'at berjamaah di masjid sekolah, Literasi kitab suci Al-Qur'an setiap hari jum'at pagi.
		1.1.2 Kultur Sekolah Yang berakhlak	memperketat aturan kedisiplinan dan pemberian sanksi yang tegas bagi peserta didik yang selalu melanggar aturan yang telah dibuat seperti tidak terlambat datang ke sekolah
	1.2 Eksternal	1.2.1 Adanya sinergi yang terjalin dengan baik antara	mengadakan pertemuan para guru untuk



---

para guru

mengevaluasi setiap

kinerja sehingga dengan

hal itu setiap guru

mengemukakan setiap

permasalahan yang Ia

hadapi dan guru

bersama-sama

memberikan masukan

atau solusi pada guru-

guru lainnya untuk bisa

membina akhlak peserta

didik agar terhindar dari

dampak negatif dari

penggunaan *game online*

yaitu *PlayerUnknown's*

*Battlegrounds* pada

peserta didik.

## 2 Penghambat

### 2.1 Internal

#### 2.1.1 Sikap sopan santun

yang sangat minim pada

Peseta Didik

Memberi pendekatan

khusus kepada Peserta

Didik tersebut dan

memberi arahan untuk

bias memasuki organisas

---

---

		i yang telah di uraikan di atas
2.2 Eksternal	2.2.1 Kurangnya pengawasan dari orang tua terhadap anaknya dalam kebebasannya untuk Mengakses aplikasi <i>Player Unknown's Battlegro</i> <i>unds (PUBG)</i> sehingga dengan hal itu peserta didik akan lebih mudah untuk mendapatkan dampak negatif dari <i>Game Online</i> tersebut.	Mengadakan pertemuan dengan orang tua murid yang bersangkutan dan member edukasi terkait dampak dari apa yang menjadi rutinitas anak-anak mereka agar bisa memberikan perhatian lebih kepada anaknya.

---

*Sumber data : Wawancara Guru PAI SMK Negeri 2 Palopo, Tahun 2020*<sup>78</sup>

Hasil wawancara di atas menunjukkan bahwa Faktor pendukung dan faktor penghambat jelas terdapat dalam upaya membina akhlak Peserta Didik dan sangat jelas bahwa lingkungan sosial peserta didik seperti lingkungan keluarga dan masyarakat membawa pengaruh besar bagi keadaan peserta didik yang ada di SMK Negeri 2 Palopo

---

<sup>78</sup> *Wawancara Guru PAI SMK Negeri 2 Palopo, Tahun 2020*

#### 4. Upaya dalam Membina Akhlak Peserta Didik yang Terdampak Game Online di SMK Negeri 2 Palopo

Melihat keadaan akhlak peserta didik yang mendapatkan pengaruh negatif dari sosial media khususnya penggunaan *game online* pada peserta didik maka di bawah ini peneliti akan menjelaskan bagaimana peran guru PAI dalam menghadapi dampak *game online* tersebut. Adapun peran guru PAI dalam membina peserta didik agar dapat menggunakan *game online* yaitu *Player Unknown's Battlegrounds (PUBG)* dengan baik sehingga terhindar dari dampak negatif pada aplikasi tersebut adalah sebagai berikut:

Menurut Musdalifa mengatakan 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”.<sup>79</sup>

Rawe Talibe 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”.<sup>80</sup>

Menurut Hasnawati dalam salah satu wawancara menjelaskan:

“Salah satu upaya yang ditempuh yaitu memberikan tes tertulis disamping itu juga Melakukan observasi atau survey. Kadangkala memberikan hukuman yang berat, hanya sekedar ingin melatih perilaku dan akhlak

<sup>79</sup>Musdalifa, Guru Pendidikan Agama Islam SMK Negeri 2 Palopo, wawancara, Pada Tanggal 30 November 2020.

<sup>80</sup>Rawe Talibe, Guru Pendidikan Agama Islam SMK Negeri 2 Palopo, wawancara, Pada Tanggal 30 November 2020.

peserta didik. sehingga dengan hal itu peserta didik akan fokus terhadap pembelajaran dan mengesampingkan kepentingannya untuk tidak mengakses *game online* yaitu *PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)*”<sup>81</sup>

Suherman dalam salah satu wawancara mengatakan bahwa:

“Salah satu Upaya yang ditempuh yaitu memberikan tugas yang dirasakan berat, hanya sekedar ingin melatih kesabaran peserta didik juga selalu menganjurkan agar peserta didik memulai pembelajaran dengan membaca doa dan surah-surah pendek dalam Al-Qur'an agar pikiran mereka menjadi tenang sehingga mudah untuk menerima pembelajaran”<sup>82</sup>

Tabel 4.5 Upaya dalam Membina Akhlak Peserta Didik yang Terdampak *game online* di SMK Negeri 2 Palopo

NO	Peran Guru	Upaya dalam Membina Akhlak Peserta didik
1	Sebagai Pendidik	1.1 Membiasakan peserta didik segera memaafkan temannya jika ada yang melakukan kesalahan 1.2 Menampilkan kebiasaan perilaku segera memaafkan Peserta Didik yang melakukan kesalahan.
2	Sebagai Pengajar	2.1 Mengajarkan pokok bahasan yang berkaitan dengan akhlak mahmudah, yakni pemaaf, sabar, menepati janji,

<sup>81</sup>Hasnawati, Guru Pendidikan Agama Islam SMK Negeri 2 Palopo, *wawancara*, Pada Tanggal 30 November 2020.

<sup>82</sup>Suherman, Guru Pendidikan Agama Islam SMK Negeri 2 Palopo, *wawancara*, Pada Tanggal 30 November 2020.

- 
- husnudzan, dan amanah. Serta mengajarkan betapa buruknya akhlak mazmumah, yakni riya', sum'ah, tamak, bakhil, dan fitnah
- 2.2 Menjelaskan tentang akhlak disertai dalil dan contoh yang mudah dipahami oleh peserta didik.
- 2.3 Memberikan tes tertulis disamping itu juga Melakukan observasi atau survey dalam menilai akhlak Peserta Didik.
- 3 Sebagai Pelatih
- 3.1 Memberikan hukuman yang berat, hanya sekedar ingin melatih perilaku dan akhlak peserta didik
- 3.2 Memberikan tugas yang dirasakan berat, hanya sekedar ingin melatih kesabaran Peserta Didik
- 3.3 Menganjurkan agar peserta didik memulai pembelajaran dengan membaca doa dan surah-surah pendek dalam Al-Qur'an.

---

*Sumber data : Wawancara Guru PAI SMK Negeri 2 Palopo, Tahun 2020<sup>83</sup>*

---

<sup>83</sup> Wawancara Guru PAI SMK Negeri 2 Palopo, Tahun 2020

Tabel di atas telah menunjukkan bahwa peran guru Pendidikan Agama Islam dalam upaya membina akhlak Peserta Didik agar terhindar dari pengaruh negative bermain *game online PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)* yang membawa dampak yang buruk bagi peserta didik di SMK Negeri 2 Palopo.

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

### **1. Gambaran Perubahan Akhlak Peserta Didik dari Dampak Game Online di SMK Negeri 2 Palopo**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, penggunaan *game online* di kalangan peserta didik telah menunjukkan bahwa dampak yang didapatkan dari teknologi tersebut lebih kepada hal yang bersifat negatif bagi peserta didik, Hal ini sejalan dengan penelitian Ratnawati Rahman yang membuktikan bahwa akhlak peserta didik yang dipengaruhi oleh dampak negatif teknologi informasi mengalami penurunan prestasi belajar serta tingkah laku peserta didik yang beragam bentuknya seperti kenakalan, kerajinan, dan kerapian yang sangat memprihatinkan.<sup>84</sup> Hal yang sama dikemukakan oleh Siti Aisyah yang membuktikan bahwa pemanfaatan media teknologi informasi yang kurang baik seperti *game online* dan situs lainnya yang selalu diakses pada saat proses pembelajaran berlangsung peristiwa sering kali terjadi dikalangan peserta didik yang memiliki kebebasan untuk mengakses hal tersebut sehingga dia mempunyai koneksi untuk melakukannya maupun di luar pembelajaran memiliki pengaruh

---

<sup>84</sup> Ratnawati Rahman, "*Dampak Teknologi Informasi Terhadap Akhlak Siswa SMP Negeri 1 Belopa Kabupaten Luwu*", (Skripsi Jurusan Tarbiyah STAIN Palopo, 2014).

negatif terhadap akhlak peserta didik.<sup>85</sup> Kondisi ini sangat memprihatikan mengingat bahwa pendidikan akhlak atau moral harus dimiliki dan dijadikan kebiasaan oleh generasi muda sebelum siap mengarungi lautan kehidupan.<sup>86</sup> Hal yang dituturkan oleh Prof. Dr. Abdullah Nashih Ulwan tersebut sangat benar adanya mengingat bahwa membangun akhlak atau karakter generasi muda sangat penting dalam upaya meraih masa depan.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti dapatkan di lapangan, persoalan yang dialami oleh peserta didik ini adalah jenis kecanduan, yakni kecanduan *game online*. Kecanduan atau *addiction* dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat apabila obat bius dihentikan. Kata kecanduan (*addiction*) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan, konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas termasuk kecanduan teknologi informasi.<sup>87</sup>

Bila peserta didik memainkan game yang membutuhkan konsentrasi, maka dampak psikologi yang dirasakan adalah akan merasa penasaran sehingga mengabaikan apa saja termasuk motivasi belajarnya, demi memenangkan permainan itu.

Kecanduan game online merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet*

<sup>85</sup> Siti Aisyah, "Dampak Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Pembentukan Akhlak Peserta Didik di MTS Olang Kecamatan Ponrang Selatan Kabupaten Luwu Perspektif Pendidikan Islam", (Skripsi Jurusan Tarbiyah, STAIN Palopo, 2014).

<sup>86</sup> Abdullah Nashih Ulwan, Pedoman Pendidikan Anak DALAM Islam, (Jilid 1, Semarang: CV Asyifa 1998), hal. 174

<sup>87</sup> Chapin, Kamus Lengkap Psikologi Terjemahan Kartini Kartono. Jakarta : Rajawali pers 2009 hal . 32

*addictive disorder*. Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction* (berlebihan bermain game).<sup>88</sup> Dari sini terlihat bahwa game online merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari bahkan bisa mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kecanduan game online adalah suatu keadaan seseorang yang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online*, dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi atau jumlah dalam melakukan hal tersebut, tanpa memperdulikan konsekuensi negative yang ada pada dirinya dan lingkungannya,

Peserta didik yang kecanduan *game online* sering lupa dengan kewajibannya sehingga perilakunya menjadi berubah seperti malas belajar, malas mengerjakan, tugas suka begadang, terlambat bangun pagi, terlambat masuk kelas, mengantuk saat proses pembelajaran, tidak fokus dan konsentrasi, malas mandi, makan, menjadi cuek, acuh tak acuh dan kurang peduli terhadap kewajibannya sebagai peserta didik. Ia tidak peduli terhadap tugasnya, dan target prestasi yang harus diraih, setelah lama bermain demi kemenangan sebuah *game* paragamer akan merasa penat dan capek sehingga tidak dapat melaksanakan tugasnya. Hal ini jika dibiarkan akan menjadi kebiasaan, dan mereka akan menjadi malas dalam segala hal dan akhlakunya tentunya terpengaruh, sehingga hal ini harus segera bisa di atasi dan diberi pembinaan.

---

<sup>88</sup> Angela, *Ejournal ilmu komunikasi*, vol 1, no 2, Samarinda h. 532-544



## **2. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat dalam Membina Akhlak Peserta Didik yang Terdampak Game Online di SMK Negeri 2 Palopo**

Hasil penelitian yang peneliti dapatkan berdasarkan data pada hasil penelitian, peneliti menyimak ada beberapa hal yang kemudian menjadi faktor pendukung dalam pembinaan akhlak peserta didik di sekolah tersebut di antaranya yaitu mengarahkan peserta didik untuk bisa memasuki organisasi sekolah yaitu Rohis sehingga dengan hal itu peserta didik akan mendapatkan arahan dan bimbingan kerohanian untuk menambah pemahaman agama dengan baik dan bimbingan untuk bisa menjadi pribadi yang bertanggung jawab terhadap sesama. Sehingga pengaruh dari lingkungan sosial yang tidak baik dan pengaruh dari penggunaan *game online* terkhususnya pada penggunaan aplikasi *Player Unknown's Battlegrounds (PUBG)* bisa mereka hadapi dengan baik.

Kultur budaya yang berakhlak yang coba di terapkan di sekolah tersebut memiliki peran yang sangat penting budaya karena hal tersebut tentunya bisa menjadi hal yang bernilai positif, tolak ukur untuk melihat sekolah itu baik adalah dengan melihat budaya yang tetap terjaga pada sekolah tersebut seperti tingkat kedisiplinan peserta didik yang baik, sopan santun, berakhlak mulia, berprestasi, serta bertanggung jawab dan mampu menghargai guru pada saat di luar maupun di dalam kelas dan menjaga shalat secara berjamaah di masjid, karena dengan menjaga kultur budaya yang baik maka dampaknya akan sangat baik.

Faktor internal atau keadaan di dalam lingkungan sekolah tentu saja menjadi hal yang sangat berpengaruh dalam upaya untuk membina akhlak peserta didik, sekolah yang mayoritas peserta didiknya laki-laki juga merupakan salah

satu tantangan tersendiri bagi pihak sekolah khususnya guru pendidikan agama Islam, seperti dalam proses pembelajaran para peserta didik sering melakukan keributan serta kurangnya sopan santun peserta didik pada jam-jam tertentu untuk menghargai keberadaan guru ketika peserta didik sudah mengalami kejenuhan pada setiap proses pembelajaran berlangsung.

Faktor eksternal atau pengaruh lingkungan masyarakat atau keluarga yang tidak memberikan pengawasan pada peserta didik agar menggunakan *game online* dengan baik sehingga dampak negatif dari *game online* tersebut berpengaruh pada akhlak peserta didik itu sendiri.

Peran guru pendidikan agama Islam sangatlah berpengaruh pada pembentukan akhlak pada peserta didik selalu mengarahkan agar bisa menggunakan *game online* dengan baik terkhususnya pada penggunaan *PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)* yang mempunyai dampak negatif dan positif. Pada penelitian ini, guru PAI di sekolah tersebut telah menjalankan peran sebagai guru yang profesional demi menjaga agar peserta didik tidak terjerumus ke hal-hal yang bersifat negatif dari dampak penggunaan *PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)*.

### **3. Upaya dalam Membina Akhlak Peserta Didik yang Terdampak Game Online di SMK Negeri 2 Palopo**

Guru mendidik peserta didik dalam proses pembelajaran baik itu kegiatan dalam kelas maupun kegiatan di luar kelas. Hal ini ditujukan agar guru PAI dapat mengawasi setiap perkembangan akhlak peserta didik serta mengarahkan peserta didik agar dapat menggunakan *game online* dengan baik dan membentengi diri

dari dampak negatif penggunaan *Player Unknown's Battlegrounds (PUBG)*, Mengingat bahwa game online ini memiliki pengaruh yang sangat besar.

Teori *game online* yang dikemukakan oleh Eddy Liem (Direktur Indonesia Games) sebuah komunitas pecinta *games* di Indonesia, mengemukakan bahwa *game online* adalah sebuah *game* atau permainan yang dimainkan secara *online* (via internet), bisa menggunakan PC (*Personal Computer*) atau konsol seperti PS2 dan sejenisnya.<sup>89</sup> Berangkat dari sini, peneliti menarik kesimpulan terkait dengan hasil yang ditemukan di lapangan, bahwa *game online* adalah sebuah *game* atau permainan yang harus dimainkan secara online dengan bantuan jaringan internet sehingga game tersebut dapat dimainkan, baik menggunakan *gadget/smartphone*, konsol/PS, PC (*Personal Computer*) maupun *game center* itu sendiri.

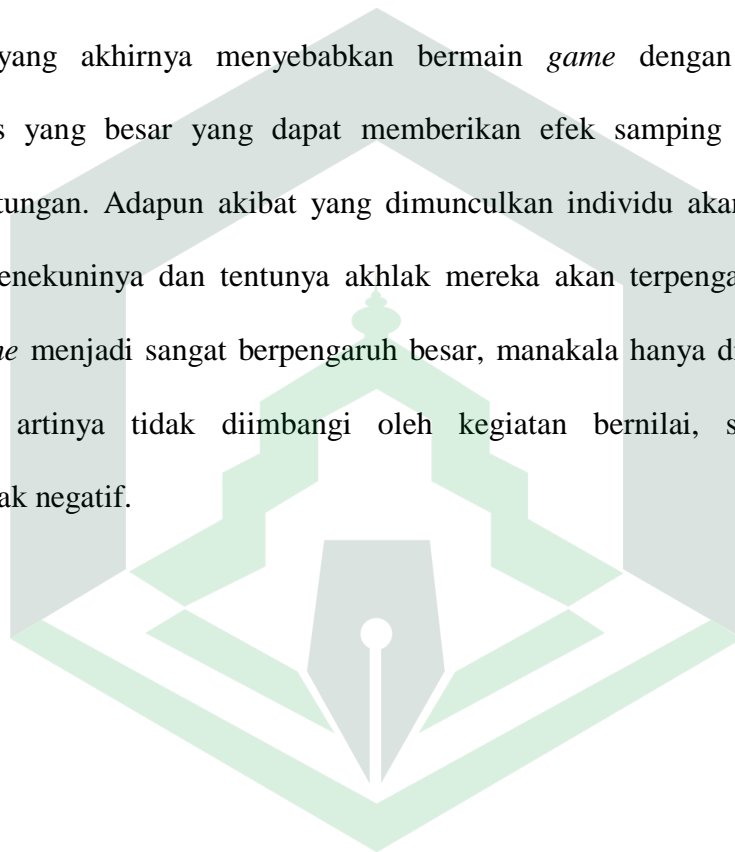
Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa ada begitu banyak hal yang harus diperhatikan untuk membina akhlak peserta didik utamanya yang terdampak *game online*, Salah satu upaya yang menurut peneliti paling akurat adalah dengan memberi bimbingan khusus kepada peserta didik yang terdampak tersebut untuk kemudian diberi pembekalan berupa bagaimana cara menggunakan dan memanfaatkan *game online* agar bisa menjadi hal yang positif bahkan mampu menghasilkan pundi-pundi rupiah yang pastinya bermanfaat untuk peserta didik itu sendiri, salah satunya yakni mengarahkan mereka untuk mengikuti tournament atau perlombaan yang diadakan oleh *official game* atau *tournament* yang biasa diadakan oleh daerah-daerah dan juga para komunitas. Dimasa akan datang *game online* ini pastinya akan berkembang

---

<sup>89</sup>Baby Cher Stores, "Teori Game Online", *Official Website of Baby Cher Stores*. <https://www.sribd.com/doc/91529393/Teori-Game-Online-Keterampilan-Sosial>(15 Februari 2021).

dengan pesat oleh karena itu pembekalan sejak dini amat sangat perlu diberikan kepada peserta didik yang terdampak *game online* tersebut.

Sesuatu yang dilakukan terlalu berlebihan akan berpengaruh negatif dalam segala aspek kehidupan, seperti halnya *game online*. Intensitas waktu bermain peserta didik yang berlebihan memiliki kecenderungan candu terhadap *game online*, yang akhirnya menyebabkan bermain *game* dengan frekuensi dan intensitas yang besar yang dapat memberikan efek samping kecanduan dan ketergantungan. Adapun akibat yang dimunculkan individu akan ditantang terus untuk menekuninya dan tentunya akhlak mereka akan terpengaruh. Permainan atau *game* menjadi sangat berpengaruh besar, manakala hanya digunakan secara sepihak, artinya tidak diimbangi oleh kegiatan bernilai, sehingga hanya berdampak negatif.



**IAIN PALOPO**

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian pada bab-bab sebelumnya maka penulis mengambil suatu kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan yang ditimbulkan dari sosial media lebih mengarah pada dampak negatifnya dan akhlak peserta didik cenderung mengalami perubahan dari baik menjadi buruk dari dampak penggunaan *game online*.
2. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat dalam membina akhlak Peserta Didik
  - a. Faktor Pendukung
    - 1) Internal  
Rohis, dan Kultur Sekolah Yang berakhlak
    - 2) Eksternal  
Adanya sinergi yang terjalin dengan baik antara para guru
  - b. Faktor Penghambat
    - 1) Internal  
Sikap sopan santun yang sangat minim pada Peserta Didik
    - 2) Eksternal

Kurangnya pengawasan dari orang tua terhadap anaknya dalam kebebasan untuk mengakses aplikasi *PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)* sehingga peserta didik akan lebih mudah untuk mendapatkan dampak negatif dari *game online* tersebut.

3. Upaya dalam membina akhlak peserta didik tersebut adalah :

1. Sebagai Pendidik

- a. Membiasakan peserta didik segera memaafkan temannya jika ada yang melakukan kesalahan
- b. Menampilkan kebiasaan perilaku segera memaafkan Peserta Didik yang melakukan kesalahan.

2. Sebagai Pengajar

- a. 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
- b. Menjelaskan tentang akhlak disertai dalil dan contoh yang mudah dipahami oleh peserta didik.
- c. Memberikan tes tertulis disamping itu juga melakukan observasi atau survey dalam menilai akhlak peserta didik.

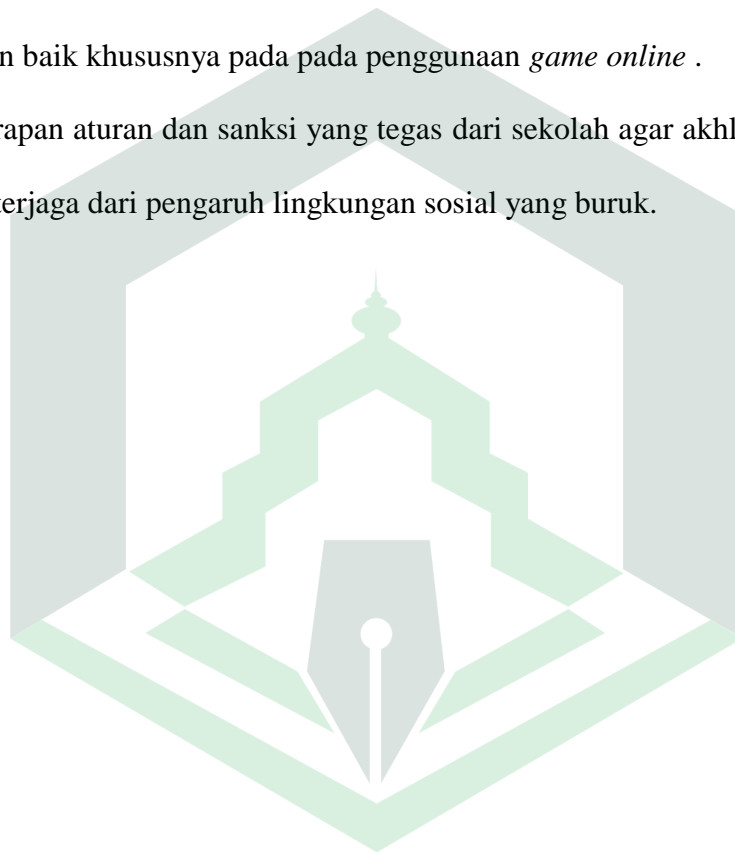
3. Sebagai Pelatih

- a. Memberikan hukuman yang berat, hanya sekedar ingin melatih perilaku dan akhlak peserta didik
- b. Memberikan tugas yang dirasakan berat, hanya sekedar ingin melatih kesabaran peserta didik
- c. Menganjurkan agar peserta didik memulai pembelajaran dengan membaca doa dan surah-surah pendek dalam Al-Qur'an agar pikiran mereka menjadi tenang.

## B. Saran

Peneliti akan mengemukakan saran yang kiranya dapat berguna bagi sekolah SMK Negeri 2 Palopo yakni:

1. Diharapkan guru Pendidikan Agama Islam senantiasa memberikan bimbingan dan pengawasan kepada peserta didik dalam memanfaatkan sosial media dengan baik khususnya pada penggunaan *game online* .
2. Penerapan aturan dan sanksi yang tegas dari sekolah agar akhlak peserta didik tetap terjaga dari pengaruh lingkungan sosial yang buruk.



**IAIN PALOPO**

## DAFTAR PUSTAKA

- Abu Abdullah Muhammad bin Ibrahim Albukhari Alja'fi, *Shahih Bukhari : Adab, Juz 7*, (Bairut-Libanon : Penerbit Darul Fikri, 1981 M)
- Abdullah Idi, *Dinamika Sosiologis Indonesia, Agama dan Pendidikan dalam Perubahan Sosial*, (Cet. I; Yogyakarta: PT. LKiS Pelangi Aksara, 2015)
- Abu Isa Muhammad bin Isa bin Saurah, *Sunan Tirmidzi : Ilmu/ Juz 4no. ٢٦٧٨*, (Bairut-Libanon: Penerbit Darul Fikri, 1994 M)
- Abdullah Najib Salim, *Muhammad Saw. Sang Agung Sepanjang Dunia*, (Cet. I; Jakarta: Mirqat Publishung, 2007)
- Annisa Anita Dewi, *Guru Mata Tombak Penddikan*, (Cet. I; Jawa Barat: CV Jejak, 2017)
- Departemen Agama RI Metodologi Pendidikan Agama Islam, (Cet I : Jakarta: Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam, 2002)
- Departemen Agama RI, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005, *Guru dan Dosen*, (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam, 2006)
- Dewi Khoirul Mala, "Peran Guru (PAI) dalam membina akhlak peserta didik di MTs Negeri Aryojeding" (Repo.iain-tulungagung.ac.id 2016)
- Drs. Bambang Marhiyanto, *Kamus Lengkap Inggris-Indonesia*, (Cet. II; Surabaya: CV. GitaMedia Press, 2003)
- E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi, Konsep, Karakteristik, Implementasi, dan Inovasi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002)
- H.A. Mustofa, *Akhlaq Tasawuf*, (Cet.II; Bandung: Cv Pustaka Setia, 1999)
- H. Kahar Masyhur, *Membina Moral dan Akhlak*, (Cet.I; Jakarta: PT Rinneka Cipta. 1994)
- Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan*, (Jawa Barat: Cipta Bagus Segara, 2013)
- Kementrian Agama Republik Indonesia, Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2010, *Pengelolaan Pendidikan Agama Pada Sekolah/Madrasah*, (Jakarta: Berita Negara RI, 2010)



[https://id.wikipedia.org/wiki/PlayerUnknown%27s\\_Battlegrounds](https://id.wikipedia.org/wiki/PlayerUnknown%27s_Battlegrounds) (diakses tanggal 25 januari 2019)

Martoeno Arifin, dkk., *Metodologi Pengembangan Agama, Moral, Disiplin, Afektif*, (Cet. III; Makassar: FIP UNM, 2003)

Maulana Syamsuri, *Kamus Arab-Indonesia, Indonesia-Arab*, (Surabaya: Greisinda Press, 2000)

M. Dahlan R dan Muhtarom, *Menjadi Guru Yang Bening Hati*, (Cet. I; Yogyakarta: Deepublish, 2018)

Mukni'ah, *Materi Pendidikan Agama Islam untuk Perguruan Tinggi Umum*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2017)

Mursidin *profesionalisme guru menurut Al-Quran dan Hadist dan ahli pendidikan islam*, (Jakarta: Penerbit Sedaun Anggota IKAPI, 2017)

Musaddad Harahap, Esensi Peserta Didik dalam Perspektif Pendidikan Islam, *Jurnal AlThariqah* 1, No.2 (Desember 2, 2016):140 <https://journal.uir.ac.id/index.php/althariqah/.article/download/625/328>

Nasruddin Rasak, *Dienul Islam*, (Cet.II; Bandung: PT. Al-Maarif, 1993)  
Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Ed. 3, Cet. IV; Jakarta: Balai Pustaka, 2007)

Ratnawati Rahman, "*Dampak Teknologi Informasi Terhadap Akhlak Siswa SMP Negeri 1 Belopa Kabupaten Luwu*", (Skripsi Jurusan Tarbiyah STAIN Palopo, 2014)

Rofa'ah, *Pentingnya Kompetensi Guru dalam Kegiatan Pembelajaran dalam Perspektif Islam*, (Cet. I; Yogyakarta: Deepublish, 2016)

Sahabuddin, *Mengajar dan Belajar: Dua Aspek dari Suatu Proses yang disebut Pendidikan*, (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2007)

Siti Aisyah, "*Dampak Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Pembentukan Akhlak Peserta Didik di MTS Olang Kecamatan Ponrang Selatan Kabupaten Luwu Perspektif Pendidikan Islam*", (Skripsi Jurusan Tarbiyah, STAIN Palopo, 2014)

Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003)

Soerjono Soekanto *hakikat dan peran guru*, (Cet. I; Jawa Barat: CV Jejak, 2018)

Syamsu S, *Strategi Pembelajaran Meningkatkan Kompetensi Guru*, (Cet. I; Makassar: Aksara Timur, 2015)

Tabik Ali dan Ahmad Zuhdi Muhdlor, *Kamus Kontemporer Arab-Indonesia*, (Cet. VIII; Yogyakarta: Multi Karya Grafika, 2003)

Wahyuni, “*Hubungan Perkembangan Media Internet terhadap Pembentukan Akhlak Peserta Didik di Madrasah Tsanawiyah Batusitanduk tahun Kabupaten Luwu* “(Skripsi Jurusan Tarbiyah IAIN Palopo, 2015)

Zuhairini Dkk, *Metode Khusus Pendidikan Agama*, (Jakarta: Penerbit Usaha Nasional, 2018)



**IAIN PALOPO**



# LAMPIRAN

**IAIN PALOPO**



12020190090906

**PEMERINTAH KOTA PALOPO**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
Alamat : Jl. K.H.M. Hasyim No.5 Kota Palopo - Sulawesi Selatan Telpn : (0471) 23692

**ASLI**

**IZIN PENELITIAN**  
NOMOR : 905/IP/DPMPPTSP/XI/2020

**DASAR HUKUM :**

1. Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan dan Penerapan IPTEK;
2. Peraturan Mendagri Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Pemberitaan Rekomendasi Penelitian, sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Mendagri Nomor 7 Tahun 2014;
3. Peraturan Walikota Palopo Nomor 23 Tahun 2016 tentang Penyederhanaan Perizinan dan Non Perizinan di Kota Palopo;
4. Peraturan Walikota Palopo Nomor 34 Tahun 2019 tentang Pendelegasian Kewenangan Penyelenggaraan Perizinan dan Nonperizinan Yang Menjadi Urusan Pemerintah Kota Palopo dan Kewenangan Perizinan dan Nonperizinan Yang Menjadi Urusan Pemerintah Yang Diberikan Polimpahan Wewenang Walikota Palopo Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.

**MEMBERIKAN IZIN KEPADA**

Nama : WAHYUDDIN  
 Jenis Kelamin : Laki-Laki  
 Alamat : Jl. H. Hasan Kota Palopo  
 Pekerjaan : Mahasiswa  
 NIM : 1602010089

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul :

**PERAN GURU PAI DALAM MEMBINA AKHLAK PESERTA DIDIK TERDAMPAK GAME ONLINE DI SMK NEGERI 2 PALOPO**

Lokasi Penelitian : SMK NEGERI 2 KOTA PALOPO  
 Lamanya Penelitian : 03 November 2020 s.d. 03 Januari 2021

**DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :**

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian kiranya melapor pada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
2. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
3. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
5. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

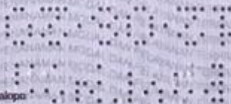
Demikian Surat Izin Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kota Palopo  
 Pada tanggal : 03 November 2020  
 Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP  
 Kepala Bidang Pengkajian dan Pemrosesan Perizinan PTSP

**ANDI AGUS MANDASINI, SE, M.AP**  
 Pangkat : Penata  
 NIP : 19780805 201001 1 014

**Tembusan :**

1. Kepala Badan Kesbang Prov. Sul-Sel
2. Walikota Palopo
3. Dandim 1403 SWO
4. Kapolres Palopo
5. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Palopo
6. Kepala Badan Kesbang Kota Palopo
7. Instansi terkait tempat dilaksanakan penelitian





**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SMK NEGERI 2 PALOPO**  
Jl.DR.Ratulangi Balandi No. (0471) 227-48 Kota Palopo Sulawesi Selatan  
Website : <http://www.smkn2-palopo.sch.id> E-mail: [smkn2\\_palopo@ufel@yahoo.co.id](mailto:smkn2_palopo@ufel@yahoo.co.id)



**SURAT KETERANGAN TELAH PENELITIAN**  
Nomor : 421.5/017-UPTSMK/PLP/DISDIK

Yang bertanda tangan dibawah ini kepala SMK Negeri 2 Palopo menerangkan bahwa :

Nama : **NOBERTINUS, SH, MH**  
NIP : 196811191994021002  
Pangkat / Gol : Pembina Tk. I IV/b  
Jabatan : Kepala SMK Negeri 2 Palopo  
Unit kerja : SMK Negeri 2 Palopo

Menyatakan bahwa :

Nama : **WAHYUDDIN**  
NIM : 1602010089  
Jenis Kelamin : Laki-Laki  
Pekerjaan : Mahasiswa  
Alamat : Jl. H. Hasan Kota Palopo

Bahwa yang bersangkutan diatas benar telah melaksanakan penelitian pada SMK Negeri 2 Palopo pada tanggal , 03 November 2020 s/d 03 Januari 2021 dengan judul : "PERAN GURU PAI DALAM MEMBINA AKHLAK PESERTA DIDIK TERDAMPAK GAME ONLINE DI SMK NEGERI 2 Palopo".

Demikian surat keterangan ini kami buat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo , 14 Januari 2021



**IAIN PALOPO**



## A. PEDOMAN WAWANCARA

### Untuk Guru

NO	RUMUSAN MASALAH	PERTANYAAN
1	Bagaimana gambaran perubahan akhlak peserta didik dari dampak <i>game online</i> di SMK Negeri 2 Palopo?	<p>a. Akhlak Mahmudah [Terpuji]</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) Apakah mereka segera memaafkan temannya jika ada yang melakukan kesalahan?</li><li>2) Jika diberi tugas, apakah mereka tidak mengeluh?</li><li>3) Jika diberi tugas, apakah mereka menyelesaikannya sesuai jadwal?</li><li>4) Apabila mendapat nilai kurang memuaskan, apakah ia tidak putus asa?</li><li>5) Jika diberi tugas kelompok, apakah ia benar mengerjakannya secara berkelompok?</li></ol> <p>b. Akhlak Mazmumah [Tercelah]</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) Apakah mereka melaksanakan tugas piketnya secara baik hanya ketika guru memperhatikannya?</li><li>2) Jika meraih prestasi, apakah mereka menceritakannya kepada semua orang?</li><li>3) Apakah ia mengabaikan temannya apabila temannya meminta bantuan?</li><li>4) Jika temannya tidak mempunyai pulpen dan ia memiliki 3 pulpen, apakah ia segera meminjamkan pulpennya.</li><li>5) Apakah mereka sering menuduh temannya melakukan sesuatu yang belum tentu temannya lakukan?</li></ol>
2	Bagaimana upaya yang dilakukan guru PAI dalam membina akhlak peserta didik yang terdampak <i>game online</i> di SMK Negeri 2 Palopo?	<p>a. Sebagai Pendidik</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) Apakah guru membiasakan peserta didik segera memaafkan temannya jika ada yang melakukan kesalahan?</li><li>2) Apakah guru menampilkan kebiasaan perilaku segera memaafkan peserta didik yang melakukan kesalahan?</li></ol> <p>b. Sebagai Pengajar</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) Apakah dalam pembelajaran guru mengajarkan pokok bahasan yang berkaitan dengan akhlak mahmudah/terpuji---pemaaf,</li></ol>

		<p>sabar, menepati janji, husnudzan, dan amanah serta akhlak mazmumah/tercela---riya', sum'ah, tamak, bakhil, dan fitnah?</p> <p>2) Apakah penjelasan guru tentang akhlak disertai dalil dan contoh yang mudah dipahami oleh peserta didik?</p> <p>3) Apakah dalam menilai akhlak peserta didik guru di samping tes tertulis juga melakukan observasi atau survey?</p> <p>c. Sebagai Pelatih</p> <p>1) Apakah guru pernah memberikan tugas yang dirasakan berat, hanya sekedar ingin melatih kesabaran peserta didik?</p> <p>2) Apakah guru pernah memberikan hukuman yang berat, hanya sekedar ingin melatih perilaku dan akhlak peserta didik?</p>
3	<p>Apa saja faktor pendukung dan faktor penghambat dalam membina akhlak peserta didik yang terdampak <i>game online</i> di SMKNegeri 2 Palopo?</p>	<p>a. Faktor Pendukung</p> <p>1) Faktor-faktor apa saja yang mendukung pembinaan akhlak peserta didik?</p> <p>2) Bagaimana memanfaatkan faktor pendukung dalam membina akhlak peserta didik?</p> <p>b. Faktor Penghambat</p> <p>1) Faktor-faktor apa saja yang menghambat pembinaan akhlak peserta didik?</p> <p>2) Bagaimana cara mengatasi faktor penghambat dalam membina akhlak peserta didik?</p>

IAIN PALOPO

**LEMBAR VALIDASI  
INSTRUMEN WAWANCARA**

**PETUNJUK**

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "*Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membina Akhlak Peserta Didik Terdampak Game Online di SMK Negeri 2 Palopo*", Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap Lembar Pengamatan Pengelolaan Pembelajaran yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
  2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
  3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
  4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *Saran* yang telah disiapkan.
- Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian:**

- 1 : berarti "kurang baik"  
 2 : berarti "cukup baik"  
 3 : berarti "baik"  
 4 : berarti "sangat baik"

Bidang Telaah	Kriteria	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Materi Pertanyaan	1. Pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan aspek yang diteliti				✓
	2. Batasan pertanyaan dinyatakan dengan jelas				✓
Konstruksi	1. Petunjuk menjawab pertanyaan dinyatakan dengan jelas				✓
	2. Pertanyaan tidak menimbulkan penafsiran ganda				✓
	3. Rumusan pertanyaan menggunakan kalimat Tanya atau perintah yang jelas				✓



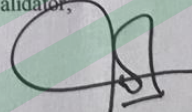
Bahasa	1. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar				✓
	2. Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti				✓
	3. Menggunakan istilah (kata-kata) yang dikenal guru				✓
Waktu	Waktu yang digunakan sesuai				✓

**Penilaian Umum:**

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- ④. Dapat digunakan tanpa revisi

**Saran-Saran:**

Palopo, 18 Februari 2020  
Validator,



(MAKUMUR, S.Pd., M.Pd.)

**IAIN PALOPO**

Surat Keterangan Wawancara

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : *NOBERT INUS, S.H.MH*  
NIP : *19681109 199402 1002*  
Jabatan : *Kepala Sekolah*

Telah melaksanakan wawancara dengan saudara :

Nama : *Wahyuddin*  
NIM : *16 0201 0089*  
Pekerjaan : *Mahasiswa*  
Jurusan : *Pendidikan Agama Islam*

Berkaitan dengan Penelitian skripsi yang berjudul "Peran Guru PAI dalam Membina Akhlak Peserta Didik Terdampak *Game Online* di SMK Negeri 2 Palopo".

Palopo, Desember 2020

Narasumber

*NOBERT INUS, S.H.MH*

IAIN PALOPO

Surat Keterangan Wawancara

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : MOCHAMMAD IQBAL S.Pd  
NIP : 19840827 201101 1014  
Jabatan : Guru BK

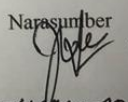
Telah melaksanakan wawancara dengan saudara :

Nama : Wahyuddin  
NIM : 16 0201 0089  
Pekerjaan : Mahasiswa  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Berkaitan dengan Penelitian skripsi yang berjudul "Peran Guru PAI dalam Membina Akhlak Peserta Didik Terdampak *Game Online* di SMK Negeri 2 Palopo".

Palopo, Desember 2020

Narasumber

  
MOCHAMMAD IQBAL S.Pd

IAIN PALOPO

Surat Keterangan Wawancara

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rawa Talbe, S. Ag  
NIP : 197402012008012013  
Jabatan : Guru Pendidikan Agama Islam.

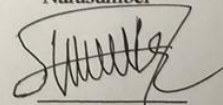
Telah melaksanakan wawancara dengan saudara :

Nama : Wahyuddin  
NIM : 16 0201 0089  
Pekerjaan : Mahasiswa  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Berkaitan dengan Penelitian skripsi yang berjudul "Peran Guru PAI dalam Membina Akhlak Peserta Didik Terdampak *Game Online* di SMK Negeri 2 Palopo".

Palopo, Desember 2020

Narasumber



**IAIN PALOPO**

**Surat Keterangan Wawancara**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : SUHERMAN, S.Ag  
NIP : 197303032007011033  
Jabatan : Guru pendidikan Agama Islam.

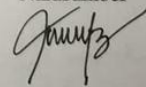
Telah melaksanakan wawancara dengan saudara :

Nama : Wahyuddin  
NIM : 16 0201 0089  
Pekerjaan : Mahasiswa  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Berkaitan dengan Penelitian skripsi yang berjudul "Peran Guru PAI dalam Membina Akhlak Peserta Didik Terdampak *Game Online* di SMK Negeri 2 Palopo".

Palopo, Desember 2020

Narasumber



**IAIN PALOPO**



Surat Keterangan Wawancara

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Musdalifah, S.p.d.t  
NIP : -  
Jabatan : Guru Pendidikan Agama Islam

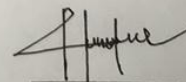
Telah melaksanakan wawancara dengan saudara :

Nama : Wahyuddin  
NIM : 16 0201 0089  
Pekerjaan : Mahasiswa  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Berkaitan dengan Penelitian skripsi yang berjudul "Peran Guru PAI dalam Membina Akhlak Peserta Didik Terdampak *Game Online* di SMK Negeri 2 Palopo".

Palopo, Desember 2020

Narasumber



IAIN PALOPO

Surat Keterangan Wawancara

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hasnawati, S. Pd., M. Pd.  
NIP :  
Jabatan : Guru Mapel ( Guru Agama Islam).

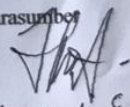
Telah melaksanakan wawancara dengan saudara :

Nama : Wahyuddin  
NIM : 16 0201 0089  
Pekerjaan : Mahasiswa  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Berkaitan dengan Penelitian skripsi yang berjudul "Peran Guru PAI dalam Membina Akhlak Peserta Didik Terdampak *Game Online* di SMK Negeri 2 Palopo".

Palopo, Desember 2020

Narasumber

  
Hasnawati, S. Pd., M. Pd.

IAIN PALOPO

### PERSETUJUAN PEMBIMBING

Setelah menelaah dengan saksama skripsi berjudul: Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membina Akhlak Peserta Didik Terdampak Game Online di SMK Negeri 2 Palopo, yang ditulis oleh:

Nama : Wahyuddin

NIM : 16.0201.0089

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Prodi : Pendidikan Agama Islam

menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak untuk diajukan untuk diujikan pada seminar hasil penelitian.

Demikian persetujuan ini dibuat untuk proses selanjutnya.

Pembimbing I

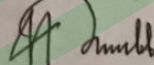


**Dr. Hilal Mahmud, M.M**

NIP.19571005 198303 1 024

Tanggal: 15 Januari 2021

Pembimbing II



**Hj. Nursaeni, S.Ag, M.Pd.**

NIP.19690615 200604 2 004

Tanggal: 15 Januari 2021

**IAIN PALOPO**



**NOTA DINAS PEMBIMBING**

Lampiran : -

Hal : Skripsi

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Di

Palopo

*Assalamu' alaikum Wr.Wb.*

Setelah melakukan bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan terhadap naskah skripsi mahasiswa di bawah ini :

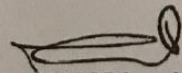
Nama : Wahyuddin  
NIM : 16.0201.0089  
Prodi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Skripsi : Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membina Akhlak Peserta Didik Terdampak Game Online di SMK Negeri 2 Palopo

Menyatakan bahwa skripsi tersebut sudah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak diajukan untuk diujikan pada ujian/seminar hasil penelitian.

Demikian untuk proses selanjutnya.

*Wassalamu' Alaikum wr.wb.*

Pembimbing I

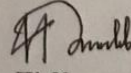


**Dr. Hilal Mahmud, M.M.**

NIP. 19571005 198303 1 024

Tanggal: 15 Januari 2021

Pembimbing II



**Hj. Nursaeni, S.Ag, M.Pd.**

NIP.19690615 200604 2 004

Tanggal: 15 Januari 2021

**NOTA DINAS TIM PENGUJI**

Lampiran :

Hal : Skripsi

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Di

Palopo

*Assalamu' alaikum Wr.Wb.*

Setelah menelaah naskah perbaikan berdasarkan seminar hasil penelitian terdahulu, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan terhadap skripsi mahasiswa di bawah ini :

Nama : Wahyuddin

NIM : 16.0201.0089

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membina Akhlak Peserta Didik terdampak *Game Online* di SMK Negeri 2 Palopo.

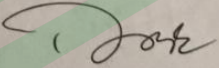
Maka naskah skripsi tersebut dinyatakan sudah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak diajukan untuk diujikan pada ujian *munaqasyah*.

Demikian untuk proses selanjutnya.

*Wassalamu' Alaikum wr.wb.*

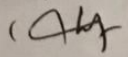
1. Dr. Mardi Takwim, M.H.I.

Penguji I

(  )  
tanggal : 18/2/2021

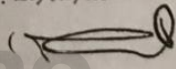
2. Hasriadi, S.Pd., M.Pd.

Penguji II

(  )  
tanggal : 20/02/2021

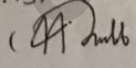
3. Dr. Hilal Mahmud, M.M.

Pembimbing I/Penguji

(  )  
tanggal : 19/02/2021

4. Hj. Nursaeni, S.Ag, M.Pd.

Pembimbing II/Penguji

(  )  
tanggal: 17/2/2021

### PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Skripsi berjudul *Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membina Akhlak Peserta Didik Terdampak Game Online di SMK Negeri 2 Palopo*, yang ditulis oleh: Wahyuddin, Nomor Induk Mahasiswa (NIM): 16.0201.0089, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang telah diujikan dalam seminar hasil penelitian pada hari Jum'at, 27 Januari 2021 telah diperbaiki sesuai cacatan dan permintaan Tim Penguji, dan dinyatakan layak untuk diajukan pada ujian *munaqasyah*.

#### TIM PENGUJI

1. Muhammad Ihsan, S.Pd, M.Pd.

Ketua Sidang/Penguji

tanggal :

23/02/2021

2. Dr. Mardi Takwim, M.HI.

Penguji I

tanggal : 18/2/2021

3. Hasriadi, S.Pd., M.Pd.

Penguji II

tanggal : 20/02/2021

4. Dr. Hilal Mahmud, M.M.

Pembimbing I/Penguji

tanggal : 19/02/2021

5. Hj. Nursaeni, S.Ag, M.Pd.

Pembimbing II/Penguji

tanggal: 17/2/2021





INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO  
FAKULTAS TARBIYAN & ILMU KEGURUAN  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**  
JL. Agatis Telp. 0471-22076 Fax 0471-325195 Kota Palopo  
e-mail: pai@iainpalopo.ac.id

### BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Bismillahirrahmanirrahim  
Pada hari ini ..... tanggal 25/12/2021 Pukul: 10.00..... Telah dilaksanakan Ujian skripsi terhadap mahasiswa Program S1 Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri Palopo:

Nama : Wahyuddin  
NIM : 16 0201 0089  
Judul Skripsi : Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membina Akhlak Peserta Didik Terhadap Game Online di SMK Negeri 2 Palopo

Berdasarkan Penilaian Tim Penguji Penelitian Skripsi diperoleh sebagai berikut:

No	Tim Penguji	Nama	Nilai	Tanda Tangan
1	Ketua/Penguji	Muhammad Ihsan, S.Pd., M.Pd.		
2	Penguji I	Dr. Mardi Takwim, M.HI	2	
3	Penguji II	Hasriadi, S.Pd., M.Pd.	3	
4	Pembimbing I	Dr. Hilal Mahmud, MM	4	
5	Pembimbing II	Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd.	5	
Rata - rata Nilai				
Nilai dalam Huruf				

#### Keputusan Sidang

- Lulus tanpa Perbaikan  
 Lulus perbaikan dengan Konsultansi  
 Lulus Perbaikan tanpa Konsultansi  
 Tidak Lulus

#### Aspek Perbaikan

- Materi Pokok  
 Metodologi Penelitian  
 Bahasa  
 Teknik Penulisan

#### Lain-lain

- Konsultansi :   
 Jangka Waktu Perbaikan :

Ketua Program Studi,

Dr. Hj. St. Marwiyah, M.Ag.  
NIP. 19610711 199303 2 002

Mengetahui,  
Ketua

Muhammad Ihsan, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19610711 199303 2 002

**D**

**0**

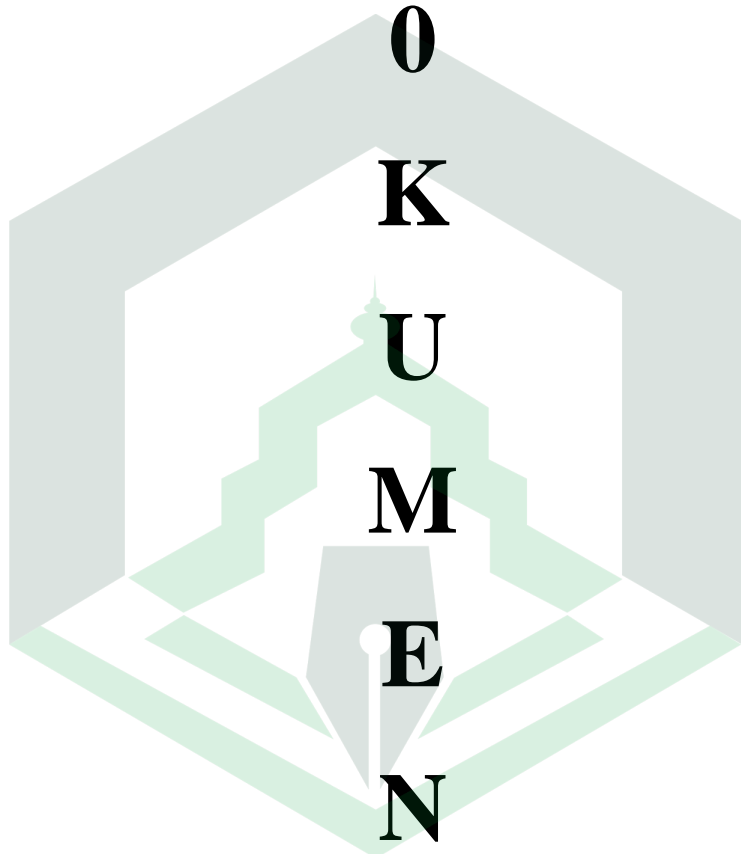
**K**

**U**

**M**

**E**

**N**



**IAIN PALOPO**

**T**

**A**

**S**

**I**



**IAIN PALOPO**



( Wawancara dengan Kepala Sekolah Nobertinus, SH.MH)



(Wawancara dengan Guru BK Mochammad Iqbal, S.Pd)





(Wawancara Guru Pendidikan Agama Islam Hja. Rawe Talibe, S.A.g)



(Wawancara dengan Guru Pendidikan Agama Islam Suherman, S.A.g)





(Wawancara dengan Guru Pendidikan Agama Islam Musdalifa, S.Pd)



(Wawancara dengan Guru pendidikan Agama Islam Hasnawati S.Pd., M.Pd)

## RIWAYAT HIDUP



**Wahyuddin** dilahirkan di Puundoho, Kec. Pakue Utara, Kab. Kolaka Utara pada tanggal 01 Mei 1998. Anak pertama dari 2 bersaudara dari pasangan Bapak Ridwan dan Ibu Almarhuma Suarni. Pendidikan yang telah di tempuh oleh peneliti yaitu Pendidikan dasar di SDN 2 Puuondoho, lulus pada tahun 2010.

Kemudian melanjutkan pendidikan di SMP 1 Pakue Utara dan lulus pada tahun 2013. Kemudian melanjutkan pendidikan di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Palopo dan lulus pada tahun 2016.

Pada tahun 2016 peneliti melanjutkan pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo melalui SPAN-PTKIN pada Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK). Sebelum umenyelesaikan studi, peneliti memuat tugas berupa skripsi dengan mengangkat judul *“Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membina Akhlak Peserta Didik Terdampak Game Online di SMK Negeri 2 Palopo .”* Sebagai syarat mendapat gelar sarjana pada jenjang Starata Satu (S1).