ABSTRAK

Skripsi dengan judul **Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membina Akhlakul Karimah Siswa Untuk Menghadapi Fenomena *Game Online*** ini ditulis oleh Krisna Aji Nugraha, NIM 12201193368, Program Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Dibimbing oleh Dr. Septinaningrum, M. Pd

Kata Kunci: Peran Guru, Akhlakul Karimah dan Game Online.

Dalam konteks penelitian ini menggambarkan bahwa pergeseran akhlak yang kurang baik bagi siswa dapat dipengaruhi oleh maraknya siswa bermain *game online*. Guru dirapkan mampu bertugas membina akhlakul karimah siswa dengan berperan membina akhlak siswa agar tidak terjerumus ke dalam hal-hal yang bertentangan dengan nilai ajaran Islam. *Game online* di era teknologi seperti sekarang ini memang pengaruh yang sangat besar bagi siswa. Dengan adanya game online akhlak siswa juga akan terpengaruhi karena mereka akan kecanduan sehingga waktu mereka akan difokuskan pada sebuah permainan dan akan terbuang secara sia-sia yang pada akhirnya kerugian yang akan mereka dapatkan. Oleh karena itu peran guru dan dukungan dari orang tua harus dimaksimalkan agar dengan agar siswa memiliki akhlakul karimah yang tetap melekat pada jiwanya.

Fokus penelitian dalam skripsi ini adalah (1)Bagaimana gambaran perubahan akhlak siswa dari dampak game online di SD Negeri 2 Bendiljati Kulon? (2) Apa saja faktor pendukung dan faktor penghambat dalam membina akhlak siswa yang terdampak game online di SD Negeri 2 Bendiljati Kulon? (3)Bagaimana peran guru pendidikan agama Islam dalam membina akhlak kepada diri sendiri dan orang lain di SD Negeri 2 Bendiljati Kulon?

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dan jenis penelitian deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancra mendalam, observasi, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisa data interaktif dari Milles Huberman meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pengecekan keabsahan data dengan teknik kredibilitas meliputi triangulasi (sumber dan teknik), perpanjangan pengamatan dan ketekunan pengamatan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) *Game online* menunjukkan dampak ke yang negatif bagi para siswa, seperti dapat mengakibatkan kecanduhan dan lupa dengan kewajiban sebagai seorang pelajar serta dapat membuat siswa memiliki akhlak yang tercela. (2) Membina akhlak siswa memiliki faktor yang menentukan cepat atau pelannya pembinaan itu mencapai tujuan. Pribadi siswa dengan latar belakang yang beragam menjadi penentu faktor pembinaan akhlak akan tercapai secara cepat atau lambat. (3) Peran guru dalam membina akhlak kepada diri sendiri dan orang lain yaitu dengan cara guru sangat memegang teguh tanngung jawab sebagai seorang pendidik yang di atur melalui undang-undang dan kode etik guru dan telah ditentukan oleh dinas pendidikan di kota masing-masing.

ABSTRACT

The thesis with the title **The Role of Islamic Religious Education Teachers in Cultivating Virtuous Character of Students to Face the Phenomenon of Online Games** is written by Krisna Aji Nugraha, Student ID 12201193368, Islamic Religious Education Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Supervised by Dr. Septinaningrum, M. Pd.

Keywords: Teacher's Role, Virtuous Character, and Online Games.

In the context of this research, it is depicted that the decline in students' moral values can be influenced by the widespread engagement of students in online games. Teachers are expected to play a crucial role in cultivating the virtuous character of students by guiding them away from activities conflicting with Islamic teachings. Online games in today's technological era significantly influence students. With the presence of online games, students' moral values can be compromised as they may become addicted, diverting their focus and wasting their time on these games, resulting in potential losses. Therefore, the role of teachers and support from parents must be maximized to ensure that students maintain virtuous characters in their lives.

The research focus in this thesis is as follows: 1. How is the description of changes in students' moral values due to the impact of online games at SD Negeri 2 Bendiljati Kulon? 2. What are the supporting and inhibiting factors in cultivating the moral values of students affected by online games at SD Negeri 2 Bendiljati Kulon? 3. What is the role of Islamic religious education teachers in cultivating moral values in themselves and others at SD Negeri 2 Bendiljati Kulon?

This research employs a qualitative research approach and descriptive research type. Data collection techniques include in-depth interviews, observations, and documentation. Data analysis is conducted using interactive data analysis by Milles Huberman, involving data reduction, data presentation, and drawing conclusions. Data validity is ensured through credibility techniques, including triangulation (source and method), prolonged observation, and observation persistence.

The results of this research indicate that: 1. The influence of online games shows negative impacts on students, such as addiction, neglect of academic responsibilities, and the potential development of undesirable moral character. 2. Cultivating students' moral values depends on various determining factors that affect the speed of achieving the intended goals. Students' diverse backgrounds play a crucial role in determining whether the cultivation of moral values occurs quickly or slowly. 3. The teacher's role in cultivating moral values in oneself and others involves adhering to the responsibilities as an educator, guided by laws, the teacher's code of ethics, and regulations set by the education department in their respective cities.

خلاصة

تمت كتابة هذه الرسالة بعنوان "دور معلم التربية الإسلامية في تنمية الأخلاق الكريمة للطلاب لمواجهة ظاهرة الألعاب الإلكترونية" من قبل كريسنا أجي نوجراها، رقم الطالب ١٢٢٠١١٩٣٣٦٨، برنامج التربية الإسلامية، كلية التربية وعلوم التدريس، جامعة إن سيد علي رحمة الله تولونجاجونج. تم إشراف الدكتورة سيبتينانينجروم، ماجستير التربية.

الكلمات الرئيسية: دور المعلم، الأخلاق الكريمة، والألعاب الإلكترونية

في سياق هذا البحث، يتم وصف أن التحول في الأخلاق الغير جيدة للطلاب يمكن أن يتأثر بانتشار لعب الطلاب للألعاب الإلكترونية. يُفترض أن يكون لدى المعلم القدرة على مهمة تنمية الأخلاق الكريمة للطلاب من خلال العمل على توجيه أخلاق الطلاب لتجنب الانجراف إلى أمور تتعارض مع قيم التعليم الإسلامي. تعد الألعاب الإلكترونية في عصر التكنولوجيا الحالي تأثيرًا كبيرًا على الطلاب. وبوجود الألعاب الإلكترونية، يمكن أن تتأثر أخلاق الطلاب لأنهم قد يصبحون مدمنين، مما يؤدي إلى تركيز وقتهم على لعبة وتضييع وقتهم بشكل هدر، مما يؤدي في نهاية المطاف إلى خسائر يمكن أن يتكبدوها. لذلك يجب تعظيم دور المعلم ودعم الآباء والأمهات .لضمان أن يحتفظ الطلاب بالأخلاق الكريمة في نفوسهم.

تركز هذه الرسالة على النقاط التالية: ١) كيفية وصف تغير الأخلاق للطلاب نتيجة لتأثير الألعاب الإلكترونية في ٢) ما هي العوامل الداعمة والعوامل العائقة في تنمية أخلاق الطلاب .مدرسة ابتدائية في بنديلجاتي كولون؟ المتأثرين بالألعاب الإلكترونية في مدرسة ابتدائية في بنديلجاتي كولون؟ ٣) كيف يمكن لمعلم التربية الإسلامية أن يلعب دورًا في تنمية الأخلاق لنفسه وللآخرين في مدرسة ابتدائية في بنديلجاتي كولون؟

البحث يعتمد على نهج البحث النوعي وهو من نوع البحث الوصفي. تقنيات جمع البيانات تشمل المقابلات ميلز هوبرمان ، ويشمل العميقة، والمراقبة، والتوثيق. تم تحليل البيانات باستخدام تحليل البيانات التفاعلي من ذلك تقليل البيانات، وتقديم البيانات، واستخلاص الاستنتاجات. تأكيد صحة البيانات تم بواسطة تقنيات .الإعتمادية مثل التثليث (من مصادر مختلفة وتقنيات مختلفة)، وتمديد مدة المراقبة، والالتزام بالمراقبة.

أظهرت نتائج هذا البحث أن: ١) تأثير الألعاب الإلكترونية يظهر تأثيرًا سلبيًا على الطلاب، مثل إمكانية الإدمان والنسيان للتزاماتهم الأكاديمية، والتأثير على سلوكهم بشكل سلبي. ٢) تنمية أخلاق الطلاب تعتمد على عوامل محددة تحدد سرعة أو بطء تحقيق الأهداف المقررة. الشخصية الفردية للطلاب، بخلفياتهم المتنوعة، تلعب دورًا حاسمًا في تحديد ما إذا كانت تنمية أخلاق الطلاب ستحدث بسرعة أم ببطء. ٣) دور المعلم في تنمية الأخلاق للنفس وللآخرين يتمثل في الالتزام القوي بالمسؤولية كمرشد تربوي، ويتم تنظيم ذلك من خلال القوانين ومدونة الأخلاق للمعلمين، والتي تم تحديدها من قبل دوائر التعليم في كل مدينة على حدة.