

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran atau mata kuliah yang wajib diajarkan di jalur, jenjang, maupun jenis pendidikan baik dari dasar sampai pendidikan tinggi (Supriadi et al., 2021). Hal ini tercantum di dalam Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Th. 2003 bab X pasal 37 ayat 1 yang menyebutkan bahwa bahwa pendidikan dasar dan menengah wajib memuat; pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni budaya, pendidikan jasmani dan olah raga, keterampilan/kejuruan dan muatan lokal. Adapun Peraturan Pemerintah Nomor 55 Tahun 2007 Tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan Pasal 3 Ayat 1 yang menyatakan bahwa “Setiap satuan pendidikan pada semua jalur, jenjang, dan jenis pendidikan wajib menyelenggarakan pendidikan agama” (Yuniarti et al., 2022).

Di dalam kurikulum pendidikan nasional, pendidikan agama Islam menjadi bagian inti di dalam pendidikan dasar, menengah, maupun tinggi dalam bentuk pendidikan yang bersifat formal, nonformal, maupun informal (Supriadi et al., 2021). Bahkan pendidikan swasta juga wajib melaksanakan mata pelajaran berupa Pendidikan Agama Islam (Hartati, 2017). Dengan adanya regulasi dan peraturan yang ada, menandakan bahwa Pendidikan Agama Islam mendapatkan perhatian yang serius dari pemerintah.

Tujuan Pendidikan Agama Islam menurut Peraturan Pemerintah No. 55 tahun 2007 pasal 2 ayat (1) adalah untuk membentuk manusia Indonesia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia dan mampu menjaga kedamaian dan kerukunan hubungan antarumat beragama (Astawa, 2021). Dan dalam pasal 2 ayat (2) dinyatakan bahwa “Pendidikan agama bertujuan untuk berkembangnya kemampuan peserta didik dalam memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai agama yang menyerasikan penguasaannya dalam ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.” (Supriadi et al., 2021). Sedangkan dalam Al-Qur’ān dan Ḥadīṣ, pendidikan Islam bertujuan

membentuk manusia agar menjadi khalifatullah dan agar menjadi manusia yang senantiasa menjalankan perintah Allāh SWT. sesuai dengan fitrah yang sudah ada sejak dalam Rahim (Supriadi et al., 2021). Menurut Rustan, tujuan utama Pembelajaran PAI adalah terbentuknya kepribadian siswa yang tercermin dalam perilaku dan pola pikirnya di dalam kehidupan yang konkrit (Efendy & Irmwaddah, 2022).

Pembelajaran PAI di sekolah idealnya melakukan proses transfer pengetahuan atau *transfer of knowledge* dan transfer nilai atau *transfer of value* kepada siswa (Ifadah & Utomo, 2019). Guru PAI tidak hanya berfokus terhadap penyampaian materi saja, akan tetapi juga pada penanaman nilai-nilai moral dalam agama (Dzofir, 2020). Transfer value merupakan keadaan di mana seorang guru harus mampu memberikan teladan dan contoh berupa nilai-nilai positif kepada siswanya (Rodin, 2013). Penghayatan materi diperlukan agar setelah pembelajaran timbul perubahan sikap pada siswa (Elihami & Syahid, 2018). Transfer nilai harus ada di dalam pembelajaran PAI karena bertujuan agar peserta didik termotivasi dan membiasakan untuk mengamalkan ajaran agamanya ke dalam kehidupan sehari-hari (Dzofir, 2020).

Akan tetapi pada kenyataannya, pembelajaran PAI di sekolah hanya sebatas pada transfer pengetahuan saja. Masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah di mana metode ini hanya efektif terhadap penyampaian materi saja dan tidak efektif terhadap proses transfer nilai-nilai pada siswa sehingga tujuan pembelajaran hanya tercapai pada ranah kognitif saja. Materi PAI juga terlalu banyak teori saja, serta pendekatan pembelajaran yang hanya memfokuskan pada ranah kognitif saja dibandingkan dengan ranah afektif dan psikomotor (Karolina, 2018). Dampaknya pembelajaran PAI cenderung menjadi pelajaran yang hanya diketahui dan dihafal saja tanpa harus diinternalisasi dan diamalkan dalam kehidupan nyata (Dzofir, 2020). Selain itu, kemerosotan akhlak dan moral juga dianggap sebagai akibat dari kurang efektifnya pembelajaran PAI di sekolah (Susanti, 2021). Hal ini bisa dilihat dari perilaku-perilaku remaja sekarang yang berperilaku negatif seperti menyontek, tidak melaksanakan salat, pergaulan bebas, dan lain-lain (Suharmanan, 2018).

Penelitian dengan judul Internalisasi Nilai-nilai Islam Melalui Interaksi Positif Bermain Game Online Pada Kegiatan Ustaz Abi Azkacia dan Implikasinya Terhadap Metode Pembelajaran PAI ini penting dilakukan karena di dalam Pendidikan Agama Islam seharusnya lebih memfokuskan dan menekankan pada internalisasi nilai (*value*), bukan sebatas transfer pengetahuan (*knowledge*) saja. Internalisasi nilai pada hakikatnya adalah suatu proses pendalaman dan penghayatan nilai-nilai ajaran agama Islam agar bisa dijadikan pedoman dalam menjalankan hubungan dengan Allāh, manusia, maupun alam (Faradila et al., 2020). Di dalam Pendidikan Agama Islam perlu adanya internalisasi nilai di mana guru perlu memberikan penghayatan, pendalaman, dan penguasaan kepada siswa. Akan tetapi tidak sedikit guru menggunakan cara yang hanya efektif untuk mentransfer pengetahuan saja tanpa menggunakan cara yang efektif untuk mentransfer nilai. Melihat fakta yang seperti itu, maka Pendidikan Agama Islam perlu kembali ke fitrahnya yaitu harus memfokuskan pada internalisasi nilai-nilai Islam.

Penelitian yang membahas tentang dakwah atau internalisasi nilai-nilai Islam melalui *game online* beberapa tahun ke belakang dilakukan oleh sejumlah peneliti, dikarenakan internalisasi nilai-nilai melalui *game online* ini bisa menjadi salah satu pemecah atau solusi dalam menanamkan nilai-nilai Islam kepada siswa atau peserta didik.

Pertama, penelitian tentang Analisis Penggunaan Video *Game online* Sebagai Media Dakwah oleh Khairiyah (2020). Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap seberapa besar manfaat dan pengaruhnya *game-online* yang tengah digemari para netizen bagi pendidikan Islam. Dengan metode penelitian deskriptif kualitatif didapatkan hasil bahwa video *game online* merupakan salah satu medium dalam berdakwah yang layak diperhitungkan terlebih lagi trennya yang terus naik. Jika *game online* digunakan dengan baik sebagai medium dakwah maka akan berpengaruh positif terutama dalam menyebarkan nilai-nilai ajaran Islam.

Kedua, penelitian tentang Dakwah Melalui Live Streaming Tiktok Pada Mobile Legends; Studi Fenomenologis Akun @Abiazkaciaa oleh Saadah (2022). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa kekuatan media sosial pada aplikasi Tiktok mampu menyampaikan pesan dakwah bagi kawula muda. Dengan metode penelitian deskriptif kualitatif didapatkan hasil bahwa dakwah harus bisa dilakukan

dengan mengikuti zaman, bukan hanya dari majelis satu ke majelis lain akan tetapi juga ke media lain. Seperti halnya Ustaz Abi Azkacia yang menggunakan fitur *Live Streaming* Tiktok dengan sambil bermain *game online*.

Ketiga, penelitian tentang Analisa Penggunaan Video Game Sebagai Media Dakwah oleh Prayogi (2021). Penelitian ini bertujuan untuk menelaah secara konseptual dan praksis penggunaan video game sebagai media dakwah yang dapat membuka peluang untuk menyebarkan pesan-pesan dakwah secara masif dan signifikan. Dengan metode penelitian deskriptif kualitatif didapatkan hasil bahwa *video game* dapat digunakan sebagai medium dalam berdakwah dan dapat digunakan dalam penyampaian pembelajaran sehingga bisa mengubah perilaku siswa.

Keempat, penelitian tentang *Dramaturgy of Ustazh Abi Azkacia's da'wah in the Mobile* oleh Qona'ati dkk (2023). Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji tentang fenomena dakwah Ustaz Abi Azkacia (pendakwah) dalam perspektif teori dramaturgi Erving Goffman. Dengan metode penelitian deskriptif kualitatif didapatkan hasil bahwa Ustaz menyampaikan dakwahnya melalui *game Mobile Legends* dengan diselingi candaan sehingga menarik banyak penggemar muda. Rata-rata *gamers Mobile Legends* sering berkata kasar, dengan adanya dakwah ini membuat perkataan kasar tersebut diubah menjadi perkataan baik. Ustaz juga menjadi teladan dengan menunjukkan cara-cara berbicara, berpakaian yang sopan, hingga cara hidup yang sederhana.

Kelima, penelitian tentang *Cyber Media Analysis In Da'wah Through Mobile Legend Live Streaming On Youtube* Oleh Kushardiyanti dkk (2023). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan media siber untuk dakwah dengan fokus pada ruang media, dokumentasi media, dan objek media seperti yang dicontohkan pada *live streaming Mobile Legends* Ustaz Abi Azkacia di YouTube. Dengan metode penelitian deskriptif kualitatif didapatkan hasil bahwa Ustaz Abi Azkacia mengoptimalkan YouTube sebagai medium untuk *livestream* dan mengunggah konten dakwahnya termasuk unggahan video dan *Shorts*. Ustaz Abi Azkacia juga melibatkan para penonton dengan mengintegrasikan nilai-nilai ibadah dan moral ke dalam kontennya.

Berbeda dengan penelitian-penelitian di sebelumnya, penelitian ini berfokus pada studi kasus terhadap Ustaz Abi Azkacia yang melakukan internalisasi nilai-nilai Islam melalui *game online* di mana peneliti ingin menggali lebih dalam mengenai metode dan tahapan internalisasi yang digunakan oleh ustaz abi azkacia sehingga bisa dianalisis implikasinya terhadap metode pembelajaran PAI, selain itu penelitian ini juga akan menggali lebih dalam pengalaman *followers*. Penelitian ini memilih *game online* sebagai medium dalam menginternalisasikan nilai karena karena salah satu indikator kurang berhasilnya pendidikan agama Islam adalah kemerosotan akhlak di mana di era perkembangan teknologi sekarang banyak muncul *berbagai game online* yang mana *game online* sendiri menjadi salah satu penyebab akhlak remaja menjadi turun. Selain itu, terdapat pengaruh yang besar pada akhlak pada remaja yang kecanduan bermain *game online* di antaranya seperti mudah marah, berkata kasar, dan berbohong, tidak fokus pada guru, dan lain-lain.

Memperhatikan konteks, gap, fakta di paragraf sebelumnya, maka penelitian ini memfokuskan pada menggali proses, hasil, pengaruh, dan faktor internalisasi melalui *game online*. Untuk menjawab ketiga tujuan tersebut, maka metode Deskriptif Kualitatif digunakan.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian, penulis mengidentifikasi rumusan masalah menjadi 2, yaitu rumusan masalah umum dan rumusan masalah khusus.

Rumusan masalah umum di dalam penelitian ini adalah bagaimana proses dan pengaruh Internalisasi Nilai-nilai Islam melalui *Game online*. Dari rumusan masalah umum peneliti mengembangkannya menjadi rumusan masalah khusus, di antara rumusan masalah khusus itu adalah.

1. Nilai-nilai Islam apa yang diinternalisasikan melalui *game online*?
2. Bagaimana proses internalisasi nilai-nilai Islam melalui *game online* yang dilakukan oleh Ustaz Abi Azkacia?
3. Bagaimana hasil internalisasi nilai-nilai Islam melalui *game online* yang dilakukan oleh Ustaz Abi Azkacia?
4. Bagaimana implikasi internalisasi nilai-nilai Islam melalui *game online* yang dilakukan oleh Ustaz Abi Azkacia terhadap metode pembelajaran PAI?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, penulis mengidentifikasi tujuan penelitian menjadi 2, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus.

Tujuan umum di dalam penelitian ini adalah mengetahui pemanfaatan dan pengaruh *Game online* sebagai media dalam internalisasi nilai-nilai Islam. Sedangkan tujuan khusus yang telah diuraikan dari tujuan umum adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui nilai-nilai Islam apa yang diinternalisasikan melalui *game online*
2. Mengetahui proses internalisasi nilai-nilai Islam melalui *game online* yang dilakukan oleh Ustaz Abi Azkacia
3. Mengetahui hasil internalisasi nilai-nilai Islam melalui *game online* yang dilakukan oleh Ustaz Abi Azkacia
4. Mengetahui implikasi internalisasi nilai-nilai Islam melalui *game online* yang dilakukan oleh Ustaz Abi Azkacia terhadap metode pembelajaran PAI

1.4 Manfaat/Signifikansi Penelitian

Adapun hasil dari dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk memperoleh manfaat baik itu berupa manfaat teoretis maupun manfaat yang berupa praksis. Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan serta referensi mengenai media dalam menginternalisasikan nilai-nilai Islam, khususnya media internalisasi nilai-nilai Islam berupa *Game online*. Adapun di antara manfaat praksis adalah sebagai berikut.

1. Bagi Penulis

Manfaat penelitian ini adalah untuk menambah pengetahuan dan wawasan khususnya dalam memanfaatkan teknologi sebagai media internalisasi nilai-nilai Islam. Selain itu, penelitian ini juga sebagai syarat tugas akhir penulis dalam menempu pendidikan di perguruan tinggi guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

2. Bagi Sekolah

Manfaat bagi sekolah adalah sebagai bahan masukan dan juga pertimbangan dalam memanfaatkan *Game online* sebagai media internalisasi nilai-nilai Islam.

3. Bagi Guru

Manfaat bagi para guru adalah sebagai wawasan tambahan mengenai metode dan media berbasis teknologi digital yang cocok serta efektif dalam menginternalisasikan nilai-nilai Islam.

4. Bagi Universitas

Manfaat terhadap uiversitas adalah sebagai penambah khazanah dalam penelitan lain dan sebagai rujukan dalam mengembangkan penelitian lainnya.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang ada pada skripsi ini secara menyeluruh, maka perlu dikemukakan kerangka dan pedoman penulisan skripsi. Adapun dalam penyusunan skripsi ini, penulis memaparkan dalam 5 bab dengan ketentuan sebagai berikut:

1. BAB I : Berisi pendahuluan yang meliputi latar belakang, rumusan masalah penelitian, tujuan, manfaat, dan struktur organisasi skripsi.
2. BAB II : Berisi kajian pustaka, kerangka pemikiran, dan hipotesis penelitian.
3. BAB III : Berisi metode penelitian yang meliputi komponen dari metode penelitian yaitu lokasi dan subjek penelitian, desain penelitian, metode penelitian, definisi operasional variabel, instrumen penelitian, proses pengembangan instrumen, teknik pengumpulan data, dan analisis data.
4. BAB IV : Berisi temuan dan bahasan yang meliputi pencapaian hasil penelitian dan pembahasannya.
5. BAB V : Berisi simpulan dan saran yang meliputi penafsiran serta pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian.
6. Daftar Pustaka