

Perpustakaan Umsida

Ahmad Rifki Multazam Al Faiz

 HANIN-
 Kampus 1
 Perpustakaan

Document Details

Submission ID**trn:oid::1:3622020661****Submission Date****Aug 3, 2026, 8:43 PM GMT+7****Download Date****Aug 3, 2026, 9:17 PM GMT+7****File Name****jurnal_azam_untuk_cek_plagiasi_2.docx****File Size****124.7 KB****8 Pages****5,210 Words****36,595 Characters**

12% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Small Matches (less than 8 words)

Top Sources

- 9%  Internet sources
- 6%  Publications
- 5%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

- 9% Internet sources
- 6% Publications
- 5% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	journal.unimma.ac.id	<1%
2	Student papers	Universitas Airlangga-1	<1%
3	Internet	repository.uinsaizu.ac.id	<1%
4	Student papers	Konsorsium Perguruan Tinggi Swasta I 2023	<1%
5	Student papers	Universitas Islam Riau	<1%
6	Internet	ankawebtasarim.com	<1%
7	Publication	Moh Miftakhul Huda, Riza Zahriyal Falah, Nailna Amanina, M. Ahsanul Mubarak. "...	<1%
8	Internet	journal.unpas.ac.id	<1%
9	Internet	scholarhub.ui.ac.id	<1%
10	Student papers	UIN Syarif Hidayatullah Jakarta	<1%
11	Publication	Wa Ode Likmar, Eliyanti Agus Mokodompit. "Strategi Manajemen Pendidikan di ...	<1%

12	Internet	journal.staitaruna.ac.id	<1%
13	Student papers	UIN Raden Intan Lampung	<1%
14	Internet	e-journal.nalanda.ac.id	<1%
15	Publication	Ramdani Mubarak, Fadla Robbi. "Pergaulan Remaja Masa Kini dalam Perspektif S...	<1%
16	Publication	Randi Purnama, Abdulsalam Abraheem Eisay, Eliwatis Eliwatis, Arpinus Arpinus. "...	<1%
17	Internet	synthesisjournal.com	<1%
18	Internet	www.assignmenthelper.my	<1%
19	Publication	Abdul Fikri Ginting, Amran Pikal Siregar, Lahmuddin Lubis. "Peran Kecerdasan E...	<1%
20	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya	<1%
21	Internet	mubadalah.id	<1%
22	Student papers	LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part III	<1%
23	Publication	Laila Azmi, Iswantir Iswantir. "Korelasi antara Pemahaman Nilai-Nilai Islami deng...	<1%
24	Publication	Nurain Musa, Kasim Yahiji, Ruwiah Abdullah Buhungo. "Penanaman Nilai-Nilai Isl...	<1%
25	Student papers	UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon	<1%

26	Internet	abditekper.uho.ac.id	<1%
27	Internet	digilib.iainlangsa.ac.id	<1%
28	Internet	journal.unibos.ac.id	<1%
29	Publication	Rindi Ananda Zulfikar Erada, Yeni Huriani, Busro Busro. "Constructing Catholic W...	<1%
30	Student papers	Universitas Negeri Padang	<1%
31	Internet	elibrary.unikom.ac.id	<1%
32	Internet	es.scribd.com	<1%
33	Internet	etd.uinsyahada.ac.id	<1%
34	Internet	krugtravel.com	<1%
35	Internet	1news.id	<1%
36	Publication	Novida Irawan, Marwan Albab, Radyta A. Burhanuddin, Salsabila Nurazhara et ...	<1%
37	Publication	Siti Rohmah. "Pesan Dakwah melalui Narasi Kepahlawanan dalam Film Sri Asih", ...	<1%
38	Internet	core.ac.uk	<1%
39	Internet	ddd.uab.cat	<1%

40	Internet	ejournal.uinmadura.ac.id	<1%
41	Internet	indojurnal.com	<1%
42	Internet	jakartaconsulting.com	<1%
43	Internet	journal.lembagakita.org	<1%
44	Internet	jurnal.alimspublishing.co.id	<1%
45	Internet	jurnaliainpontianak.or.id	<1%
46	Internet	nurullailaturrahmah.blogspot.com	<1%
47	Internet	pels.umsida.ac.id	<1%
48	Internet	s3.amazonaws.com	<1%

Internalisasi Nilai-Nilai Akhlak dalam Konten Tiktokers Gaming Muslim Perspektif Pendidikan Agama Islam

Ahmad Rifki Multazam Al Faiz¹ Dzulfikar Akbar Romadlon²

dzulfikarakbar@umsida.ac.id

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Abstract. Abstract

The rapid growth of social media has positioned digital content creators as influential figures in shaping the communication patterns and behavior of younger generations, particularly through gaming content, which has become one of the most frequently consumed forms of digital entertainment among children and adolescents. This phenomenon highlights the potential of social media not only as a source of entertainment but also as a medium for internalizing moral values from the perspective of Islamic Religious Education. This study aims to examine the forms of moral value internalization presented in TikTok content created by Muslim gaming creators and to explore their relevance to Islamic Religious Education in the digital era. Employing a qualitative library research approach, the study analyzes scholarly literature, policy documents, and digital content published by Afif Yulistian and BeaconCream. The findings reveal that both creators consistently promote Islamic moral values through courteous communication (qaulan ma'rufan), the avoidance of bullying, hate speech, and offensive language, the observance of proper etiquette in social interaction, emotional self-control, humility, and the promotion of ukhuwah (Islamic brotherhood) through positive digital engagement. These findings suggest that gaming content can function as an effective medium for character education and moral value internalization when developed in accordance with Islamic principles. The study contributes to the growing discourse on Islamic Religious Education by positioning Muslim gaming creators as alternative role models for moral education within contemporary digital culture.

Keywords - value internalization; Islamic moral values; Islamic Religious Education; TikTok; Muslim gaming creators.

Abstrak. Perkembangan media sosial telah menghadirkan kreator digital sebagai figur yang berpengaruh dalam membentuk pola komunikasi dan perilaku generasi muda, termasuk melalui konten gaming yang banyak dikonsumsi oleh anak dan remaja. Fenomena ini membuka peluang bagi media digital untuk tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media internalisasi nilai-nilai akhlak dalam perspektif Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini bertujuan menganalisis bentuk internalisasi nilai-nilai akhlak dalam konten TikTok kreator gaming Muslim serta menjelaskan relevansinya terhadap Pendidikan Agama Islam di era digital. Penelitian menggunakan metode library research dengan pendekatan kualitatif melalui analisis literatur ilmiah, dokumen, regulasi, dan konten digital yang dipublikasikan oleh Afif Yulistian dan BeaconCream. Analisis dilakukan secara interpretatif dengan memadukan perspektif Pendidikan Agama Islam, teori internalisasi nilai, dan teori pembelajaran sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua kreator menginternalisasikan nilai-nilai akhlak melalui keteladanan dalam berkomunikasi secara santun (qaulan ma'rufan), menghindari bullying dan ujaran kebencian, menjaga adab ketika bercanda, mengendalikan emosi, bersikap rendah hati, serta membangun ukhuwah melalui interaksi digital yang positif. Temuan ini menegaskan bahwa konten gaming berpotensi menjadi media pendidikan karakter yang mendukung internalisasi nilai-nilai akhlak apabila dikelola berdasarkan prinsip-prinsip Islam, sekaligus memperluas kajian Pendidikan Agama Islam yang adaptif terhadap perkembangan budaya digital.

Kata Kunci - internalisasi nilai; akhlak; Pendidikan Agama Islam; TikTok; kreator gaming Muslim.

I. PENDAHULUAN

Perubahan perilaku anak dalam memanfaatkan media digital telah menjadi isu yang semakin mengkhawatirkan [1] karena penggunaan media sosial tidak lagi hanya memengaruhi pola konsumsi informasi, tetapi juga membentuk cara berkomunikasi [2], berinteraksi, dan membangun kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari [3]. Paparan konten yang berlangsung secara berulang mendorong anak lebih mudah meniru bahasa [4], ekspresi, maupun perilaku yang mereka saksikan tanpa mempertimbangkan kesesuaiannya dengan nilai moral dan sosial. Berbagai bentuk ujaran kasar [5], candaan yang merendahkan orang lain, perilaku bullying [6], sikap kompetitif yang berlebihan, hingga pencarian popularitas melalui tindakan sensasional semakin sering ditemukan dalam ruang digital yang dikonsumsi anak dan remaja [7]. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media sosial telah berkembang menjadi lingkungan sosial baru yang turut memengaruhi pembentukan karakter, bahkan pada banyak situasi memiliki intensitas interaksi yang lebih tinggi dibandingkan lingkungan pendidikan formal. Pembentukan akhlak anak pada akhirnya tidak lagi hanya dipengaruhi

oleh keluarga dan sekolah, tetapi juga oleh berbagai konten digital yang mereka akses setiap hari sehingga kualitas nilai yang beredar di dalamnya menjadi persoalan yang perlu memperoleh perhatian serius.

Fenomena tersebut semakin sulit dikendalikan seiring dengan meningkatnya akses anak terhadap teknologi digital. Saat ini, tidak sedikit anak yang telah memiliki telepon pintar pribadi sejak usia sekolah dasar, didukung oleh ketersediaan internet yang semakin luas, biaya akses yang relatif terjangkau, serta kemudahan konektivitas melalui jaringan Wi-Fi di rumah, sekolah, maupun ruang publik. Hasil penelitian Hidayah dan Nurdyansyah menunjukkan bahwa media digital yang dikelola secara tepat dapat menjadi sarana penanaman nilai-nilai karakter dan perilaku positif pada anak [8]. Situasi tersebut menjadikan media sosial dapat diakses secara lebih intensif dan berkelanjutan, sehingga peluang anak terpapar berbagai konten digital, baik yang bersifat edukatif maupun yang berpotensi memberikan dampak negatif, semakin besar apabila tidak disertai pendampingan yang memadai dari orang tua dan lingkungan pendidikan. Tentu kondisi ini akan menyebabkan proses pembentukan perilaku melalui media digital berlangsung secara perlahan, konsisten, dan sering kali tidak disadari oleh anak maupun orang tua [9]. Selaras dengan temuan tersebut, penelitian Marlita dan Nurdyansyah membuktikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi mampu meningkatkan efektivitas proses belajar siswa, sehingga teknologi digital perlu diarahkan sebagai media edukatif sekaligus pembentukan karakter [10]. Ruang digital akhirnya tidak hanya menjadi tempat memperoleh hiburan, tetapi juga menjadi ruang belajar sosial yang membentuk cara berpikir, pola komunikasi, dan kecenderungan perilaku generasi muda.

Beragam permainan online seperti *Minecraft*, *Roblox*, *Mobile Legends*, *Free Fire*, hingga berbagai gim simulasi tidak lagi hanya dimanfaatkan sebagai sarana rekreasi, tetapi juga menjadi ruang pertemanan, kerja sama tim, dan pertukaran informasi yang berlangsung setiap hari. Daya tarik tersebut menyebabkan aktivitas bermain gim semakin terintegrasi dengan media sosial melalui konten siaran langsung (*live streaming*), video pendek, maupun interaksi antara kreator dan pengikutnya yang berlangsung secara intensif. Kondisi ini menunjukkan bahwa permainan digital pada dasarnya bersifat netral karena manfaat maupun dampaknya sangat dipengaruhi oleh cara bermain, lingkungan interaksi, serta figur yang menjadi rujukan bagi para pemain. Dalam konteks tersebut, perhatian tidak lagi hanya diarahkan pada permainan yang dimainkan, tetapi juga pada konten dan pola komunikasi yang menyertai aktivitas gaming karena unsur-unsur tersebut secara perlahan dapat membentuk cara berpikir, cara berbicara, dan kebiasaan berinteraksi anak di ruang digital. Pergeseran ini menjadikan konten kreator gaming sebagai salah satu aktor yang memiliki peran penting dalam menghadirkan pengalaman bermain yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mampu mentransmisikan nilai-nilai positif kepada audiensnya.

Berbagai upaya telah dilakukan untuk memperkuat perlindungan anak dalam memanfaatkan ruang digital, seperti penelitian yang dilakukan Michammad Firdaus [11] melalui Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2025 tentang Tata Kelola Penyelenggaraan Sistem Elektronik dalam Pelindungan Anak mewajibkan penyelenggara platform digital memperkuat perlindungan terhadap pengguna anak melalui mekanisme verifikasi usia, pembatasan akses terhadap layanan yang berisiko, serta penyediaan fitur perlindungan yang lebih memadai. Sejalan dengan kebijakan tersebut, sejumlah platform media sosial juga menetapkan batas usia minimum penggunaan akun serta menyediakan fitur pengawasan orang tua untuk mengurangi risiko paparan konten yang tidak sesuai bagi anak [12]. Implementasi kebijakan tersebut masih menghadapi berbagai kendala karena anak tetap dapat mengakses media sosial menggunakan identitas yang tidak sesuai dengan usia sebenarnya maupun melalui perangkat milik orang tua tanpa pendampingan yang memadai. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa perlindungan anak tidak dapat hanya mengandalkan pembatasan akses, tetapi juga perlu diimbangi dengan hadirnya konten digital yang mampu mendukung pembentukan karakter dan memperkuat nilai-nilai akhlak.

Perspektif Pendidikan Agama Islam memandang bahwa pembentukan akhlak merupakan tujuan utama pendidikan yang diwujudkan melalui proses internalisasi nilai secara berkelanjutan [13]. Landasan tersebut selaras dengan firman Allah Swt. dalam Surah Al-Ahzab ayat 21[14] yang menegaskan bahwa Nabi Muhammad merupakan teladan terbaik bagi umat manusia sehingga pendidikan akhlak bertumpu pada proses keteladanan yang diikuti, dipahami, dan dibiasakan dalam kehidupan sehari-hari. Proses internalisasi tersebut diarahkan untuk membangun kebiasaan berkata dengan santun (*qaulan ma'rūfan*), bersikap jujur, tidak mencaci atau melakukan *bullying*, menghindari penyebaran informasi yang tidak benar, menjaga adab ketika bercanda, menghormati orang lain, bersikap adil dan sportif, mengendalikan amarah, menjauhi kesombongan, berpererat ukhuwah, serta mengajak kepada kebaikan melalui cara yang bijaksana [15]. Nilai-nilai tersebut merupakan indikator penting dalam pembentukan akhlak karena tidak hanya berkaitan dengan hubungan antarmanusia, tetapi juga mencerminkan kualitas keimanan yang diwujudkan dalam perilaku sehari-hari. Pergeseran ruang interaksi menuju media digital menyebabkan proses internalisasi nilai tidak lagi berlangsung hanya melalui keluarga, sekolah, dan masyarakat, tetapi juga melalui berbagai konten yang dikonsumsi secara terus-menerus oleh generasi muda.

Urgensi penelitian ini terletak pada perlunya memperkuat kajian Pendidikan Agama Islam yang responsif terhadap perubahan lingkungan belajar generasi muda, khususnya pada ruang digital yang semakin berpengaruh terhadap pembentukan karakter. Penelitian mengenai media sosial selama ini lebih banyak membahas dakwah digital, literasi digital, etika bermedia sosial, maupun pengaruh media sosial terhadap perilaku pengguna, sedangkan kajian

yang secara khusus menganalisis proses internalisasi nilai-nilai akhlak dalam konten TikTok kreator *gaming* Muslim masih relatif terbatas. Perbedaan fokus tersebut menunjukkan adanya ruang pengembangan kajian yang tidak hanya melihat media sosial sebagai sumber persoalan moral, tetapi juga sebagai media yang berpotensi mentransmisikan nilai-nilai Pendidikan Agama Islam melalui pendekatan yang kontekstual. Kebaruan penelitian ini terletak pada analisis mengenai bentuk nilai-nilai akhlak yang ditampilkan dalam konten *gaming*, proses internalisasinya melalui interaksi digital, serta relevansinya terhadap pengembangan Pendidikan Agama Islam. Atas dasar itu, penelitian ini bertujuan menganalisis internalisasi nilai-nilai akhlak dalam konten TikTok kreator *gaming* Muslim serta menjelaskan relevansinya dalam perspektif Pendidikan Agama Islam.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif [16] dengan jenis penelitian kepustakaan (*library research*) [17] yang berorientasi pada analisis terhadap berbagai sumber pustaka dan dokumen digital yang relevan dengan fokus penelitian. Pendekatan ini dipilih karena penelitian tidak bertujuan mengukur perilaku pengguna media sosial secara langsung, melainkan menafsirkan, mengidentifikasi, dan mengkonstruksi makna internalisasi nilai-nilai akhlak yang ditampilkan dalam konten TikTok kreator *gaming* Muslim melalui perspektif Pendidikan Agama Islam. Data penelitian terdiri atas dua jenis, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari konten digital yang dipublikasikan oleh kreator *gaming* Muslim pada platform TikTok berupa video, narasi, dialog, respons terhadap audiens, serta bentuk interaksi lain yang merepresentasikan nilai-nilai akhlak. Adapun data sekunder bersumber dari artikel ilmiah, buku, prosiding, dokumen kebijakan pemerintah, regulasi perlindungan anak di ruang digital, serta berbagai publikasi akademik yang membahas Pendidikan Agama Islam, internalisasi nilai, pendidikan akhlak, media sosial, TikTok, dan budaya digital yang diterbitkan terutama pada rentang tahun 2021–2026.

Pengumpulan data dilakukan melalui teknik dokumentasi dengan menelusuri, memilih, dan mengklasifikasikan literatur maupun dokumen digital yang memiliki keterkaitan dengan fokus penelitian. Penelusuran literatur dilakukan melalui pangkalan data ilmiah seperti Google Scholar, Scopus, Garuda, dan portal jurnal nasional terakreditasi, sedangkan dokumen digital diperoleh dari akun TikTok kreator *gaming* Muslim yang memenuhi kriteria kesesuaian dengan tujuan penelitian. Proses seleksi data mempertimbangkan relevansi substansi, kredibilitas sumber, keterbaruan publikasi, serta konsistensi konten terhadap tema internalisasi nilai-nilai akhlak. Seluruh data kemudian diorganisasikan berdasarkan tema-tema yang berkaitan dengan indikator akhlak, seperti kesantunan berbahasa, kejujuran, sportivitas, pengendalian emosi, penghormatan terhadap orang lain, ukhuwah, dan penyampaian pesan-pesan kebaikan. Pengelompokan tersebut bertujuan memudahkan proses interpretasi terhadap bentuk-bentuk internalisasi nilai yang muncul dalam konten digital.

Analisis data menggunakan model analisis isi kualitatif (*qualitative content analysis*) [18] melalui tahapan reduksi data, kategorisasi, interpretasi, dan penarikan makna secara tematik. Tahap reduksi dilakukan dengan menyeleksi bagian-bagian data yang relevan dengan fokus penelitian, kemudian dilanjutkan dengan proses kategorisasi berdasarkan indikator nilai-nilai akhlak dalam perspektif Pendidikan Agama Islam. Tahap interpretasi diarahkan untuk memahami bagaimana nilai-nilai tersebut dikonstruksi, ditampilkan, dan ditransmisikan melalui bahasa, visual, ekspresi, maupun pola interaksi yang dibangun oleh kreator *gaming* Muslim di TikTok. Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi sumber dengan membandingkan temuan pada konten digital terhadap berbagai literatur ilmiah, konsep Pendidikan Agama Islam, serta regulasi yang berkaitan dengan pemanfaatan media digital dan perlindungan anak. Melalui tahapan tersebut, penelitian diharapkan mampu menghasilkan interpretasi yang komprehensif mengenai proses internalisasi nilai-nilai akhlak dalam konten TikTok kreator *gaming* Muslim serta relevansinya terhadap pengembangan Pendidikan Agama Islam pada era digital.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian dan Pembahasan

A. Bentuk Internalisasi Nilai-Nilai Akhlak dalam Konten Kreator *Gaming* Muslim

Perkembangan media sosial telah menghadirkan kreator *gaming* sebagai salah satu figur yang memiliki kedekatan tinggi dengan anak dan remaja melalui konten yang dikonsumsi secara berulang setiap hari. Intensitas interaksi tersebut menjadikan kreator tidak hanya berfungsi sebagai penyedia hiburan, tetapi juga sebagai model perilaku yang berpotensi memengaruhi cara berpikir, berkomunikasi, dan berinteraksi para pengikutnya. Dalam kajian Pendidikan Agama Islam, kondisi ini menunjukkan bahwa ruang digital telah berkembang menjadi salah satu lingkungan yang berkontribusi terhadap proses internalisasi nilai [19] karena anak cenderung belajar melalui pengamatan, peniruan, dan pembiasaan terhadap figur yang mereka kagumi. Karakter yang ditampilkan oleh seorang kreator, baik melalui pilihan bahasa, cara menyelesaikan masalah, maupun sikap ketika berinteraksi dengan orang lain, dapat membentuk persepsi anak mengenai perilaku yang layak diteladani. Posisi kreator *gaming* yang semakin dekat dengan kehidupan generasi muda menjadikan kualitas nilai yang mereka tampilkan tidak lagi dipandang sebagai aspek pelengkap, tetapi

sebagai bagian yang turut menentukan arah pembentukan karakter audiens. Atas dasar itu, konten *gaming* tidak hanya relevan dipahami sebagai produk hiburan digital, melainkan juga sebagai media yang memiliki potensi edukatif dalam mentransmisikan nilai-nilai akhlak kepada generasi muda.

Penelitian ini memfokuskan kajian pada dua kreator *gaming* Indonesia, yaitu Afif Yulistian dan BeaconCream, karena keduanya dikenal sebagai kreator yang secara konsisten menghadirkan konten yang ramah anak sekaligus memperlihatkan perilaku yang selaras dengan nilai-nilai Islam. Afif Yulistian atau yang akrab disapa Apip merupakan kreator *gaming* yang memulai kariernya melalui konten *Minecraft* sebelum kemudian mengembangkan variasi konten pada gim lain seperti *PUBG*, *Mobile Legends*, dan beberapa gim petualangan, dengan tetap mempertahankan gaya komunikasi yang santun dan komunikatif. Sementara itu, BeaconCream yang bernama asli Nelson Wijaya Putra dikenal luas melalui konten *Minecraft* dan *Roblox* yang dikemas secara kreatif, humoris, serta dekat dengan penonton anak-anak tanpa menampilkan perilaku verbal yang agresif maupun penggunaan kata-kata kasar. Meskipun memiliki karakter penyajian yang berbeda, kedua kreator sama-sama memperlihatkan kecenderungan menjaga etika komunikasi, menghargai rekan bermain, mengendalikan emosi ketika menghadapi tantangan permainan, serta membangun interaksi yang positif dengan komunitas pengikutnya. Karakter tersebut menjadikan Afif Yulistian dan BeaconCream menarik untuk dikaji karena memperlihatkan bahwa popularitas dalam dunia *gaming* dapat dibangun tanpa meninggalkan nilai-nilai akhlak yang diajarkan dalam Islam.

Berdasarkan hasil telaah terhadap berbagai konten digital yang dipublikasikan oleh kedua kreator, ditemukan bahwa nilai-nilai akhlak tidak disampaikan dalam bentuk ceramah ataupun penyampaian materi keagamaan secara formal, tetapi dihadirkan melalui perilaku yang muncul secara konsisten selama proses bermain gim berlangsung. Keteladanan tersebut tampak dalam cara mereka berkomunikasi dengan penonton, merespons kemenangan maupun kekalahan, menghargai lawan bermain, serta membangun hubungan yang positif dengan komunitasnya. Perspektif Pendidikan Agama Islam memandang bentuk penyampaian seperti ini sebagai bagian dari proses internalisasi nilai, yaitu proses ketika ajaran Islam ditanamkan melalui pengalaman, pembiasaan, dan keteladanan hingga berkembang menjadi kesadaran serta perilaku yang melekat dalam kehidupan sehari-hari. Pembahasan pada bagian ini selanjutnya difokuskan pada bentuk-bentuk internalisasi nilai akhlak yang paling menonjol dalam konten kedua kreator, meliputi kesantunan dalam berkomunikasi (*qaulan ma'rūfān*), penjagaan adab dalam berinteraksi melalui penghindaran *bullying* dan ujaran kebencian, serta kemampuan mengendalikan emosi, bersikap rendah hati, dan memperkuat ukhuwah di ruang digital.

B. Kesantunan dalam Berkomunikasi (*Qaulan Ma'rūfān*)

Kesantunan dalam berkomunikasi menjadi salah satu bentuk internalisasi nilai akhlak yang paling menonjol dalam konten *gaming* yang diproduksi oleh Afif Yulistian dan BeaconCream. Hal tersebut selaras dengan temuan Mardiansyah dan Romadlon [20] yang menunjukkan bahwa pendekatan pendidikan humanistik berperan dalam membentuk perilaku yang baik melalui pembiasaan sikap saling menghormati dan komunikasi yang positif. Hasil telaah terhadap berbagai konten yang dipublikasikan melalui platform digital menunjukkan bahwa kedua kreator secara konsisten membangun komunikasi dengan bahasa yang santun, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik penonton yang didominasi oleh anak dan remaja. Selama proses bermain gim berlangsung, keduanya tidak menjadikan umpatan, hinaan, maupun kata-kata kasar sebagai ekspresi ketika menghadapi kesalahan permainan atau kekalahan, tetapi lebih memilih menggunakan ungkapan yang bersifat membangun dan tidak merendahkan pihak lain. Afif Yulistian dalam berbagai konten *Minecraft* dan *Roblox* lebih sering memberikan apresiasi kepada rekan bermain, menyampaikan arahan permainan dengan nada yang tenang, serta mengajak penonton menikmati alur permainan tanpa menghadirkan konflik verbal. BeaconCream juga memperlihatkan pola yang serupa melalui gaya komunikasi yang ceria, humoris, dan ramah dengan tetap menjaga pilihan kata yang sopan ketika berinteraksi dengan penonton maupun sesama pemain. Konsistensi tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan membangun konten hiburan tidak selalu bergantung pada penggunaan bahasa yang provokatif, tetapi justru dapat diperoleh melalui komunikasi yang santun, inklusif, dan menghargai audiens dari berbagai kelompok usia.

Nilai kesantunan berbahasa memiliki landasan yang kuat dalam ajaran Islam. Allah Swt. memerintahkan orang-orang beriman untuk menggunakan perkataan yang baik sebagaimana dijelaskan dalam tulisan jurnal Angg Fitri terkait Surah Al-Baqarah ayat 263 [21], sedangkan Surah Al-Isra ayat 53 menegaskan agar setiap ucapan diarahkan kepada perkataan yang paling baik sehingga tidak membuka ruang bagi perselisihan dan permusuhan. Rasulullah saw. juga bersabda, "*Barang siapa yang beriman kepada Allah dan hari akhir, hendaklah ia berkata baik atau diam*" (HR. Sahih al-Bukhari dan Sahih Muslim) [22], yang menunjukkan bahwa kualitas ucapan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari akhlak seorang muslim. Perspektif Pendidikan Agama Islam memandang prinsip tersebut sebagai dasar pembentukan karakter karena lisan menjadi media utama dalam membangun hubungan sosial yang harmonis. Menurut Muhaimin, internalisasi nilai berlangsung melalui tahapan transformasi nilai, transaksi nilai, dan transinternalisasi sehingga nilai tidak berhenti sebagai pengetahuan, tetapi berkembang menjadi sikap dan kebiasaan yang melekat pada diri peserta didik. Ketika kesantunan berbahasa terus diperlihatkan melalui interaksi

yang konsisten dalam konten digital, proses pendidikan berlangsung secara alamiah melalui keteladanan yang diamati berulang oleh audiens.

Keberadaan Afif Yulistian dan BeaconCream menunjukkan bahwa konten *gaming* dapat menghadirkan model komunikasi yang berbeda dari stereotip dunia permainan digital yang sering dikaitkan dengan ujaran kasar, *toxic behavior*, dan agresivitas verbal. Temuan ini sejalan dengan pemikiran Albert Bandura melalui *Social Learning Theory* [23] yang menjelaskan bahwa individu mempelajari perilaku melalui proses observasi terhadap figur yang dianggap menarik, kemudian meniru perilaku tersebut apabila memperoleh penguatan dari lingkungannya. Pandangan tersebut diperkuat oleh Thomas Lickona [24] yang menempatkan keteladanan sebagai unsur utama dalam pendidikan karakter karena peserta didik lebih mudah belajar melalui contoh nyata daripada sekadar penyampaian konsep. Berbagai penelitian mutakhir mengenai pendidikan digital juga menunjukkan bahwa *content creator* telah berkembang menjadi salah satu *digital role model* yang memiliki pengaruh terhadap pembentukan etika komunikasi generasi muda melalui intensitas interaksi yang berlangsung secara terus-menerus di media sosial. Dalam konteks ini, pilihan kedua kreator untuk menjaga tutur kata, menghormati lawan bermain, dan merespons penonton dengan bahasa yang santun memperlihatkan bahwa media digital dapat menjadi ruang pembelajaran akhlak yang efektif apabila figur yang dihadirkan mampu mempertahankan konsistensi perilakunya.

Peneliti menganalisis bahwa kesantunan berbahasa yang ditampilkan oleh Afif Yulistian dan BeaconCream tidak hanya berfungsi sebagai etika komunikasi, tetapi telah berkembang menjadi mekanisme internalisasi nilai akhlak yang berlangsung melalui proses pembiasaan di ruang digital. Berbeda dengan penyampaian materi akhlak yang dilakukan secara eksplisit melalui ceramah atau pembelajaran formal, kedua kreator menghadirkan nilai *qaulan ma'rūfan* dalam bentuk praktik nyata yang muncul secara konsisten ketika bermain gim, berdialog dengan rekan satu tim, maupun merespons audiens. Pola tersebut menjadikan anak dan remaja memperoleh pengalaman belajar yang bersifat kontekstual karena mereka menyaksikan secara langsung bagaimana ajaran Islam diterapkan dalam situasi yang dekat dengan aktivitas sehari-hari. Intensitas paparan terhadap perilaku positif yang terus berulang memungkinkan proses imitasi berlangsung secara alami hingga membentuk kebiasaan berkomunikasi yang lebih santun. Dari perspektif Pendidikan Agama Islam, fenomena ini memperlihatkan bahwa media sosial dapat berfungsi sebagai lingkungan pendidikan nonformal yang mendukung proses pembentukan akhlak apabila diisi oleh figur yang mampu menghadirkan keteladanan secara konsisten.

C. Menghindari *Bullying*, Ujaran Kebencian, dan Perkataan Kasar

Budaya komunikasi dalam dunia *gaming* sering kali identik dengan ejekan, *trash talk*, sindiran, maupun ungkapan emosional yang dianggap sebagai bagian dari hiburan. Tidak sedikit kreator memanfaatkan gaya komunikasi tersebut untuk membangun kedekatan dengan penonton karena dinilai mampu meningkatkan kesan spontan dan menghibur. Namun, pola seperti ini juga berpotensi membentuk persepsi bahwa menghina lawan bermain, menertawakan kesalahan orang lain, atau menggunakan kata-kata kasar merupakan sesuatu yang lumrah dalam berinteraksi di ruang digital. Telaah terhadap berbagai konten Afif Yulistian dan BeaconCream justru menunjukkan kecenderungan yang berbeda. Candaan yang mereka bangun lebih banyak diarahkan pada situasi permainan, bukan menyerang pribadi pemain lain, sehingga suasana kompetitif tetap terasa menyenangkan tanpa menghilangkan rasa saling menghormati. Pilihan komunikasi tersebut menunjukkan bahwa hiburan digital tetap dapat menghadirkan suasana yang menarik tanpa menjadikan *bullying* ataupun penghinaan sebagai sumber kelucuan.

Karakter komunikasi tersebut terlihat ketika kedua kreator memainkan *Minecraft* dan *Roblox*, dua gim yang sangat populer di kalangan anak dan remaja. Dalam berbagai sesi permainan kolaboratif, Afif Yulistian lebih sering memberikan arahan dengan bahasa yang tenang, mengapresiasi keberhasilan rekan satu tim, dan menjadikan kesalahan sebagai bagian dari proses belajar bersama. BeaconCream juga memperlihatkan kecenderungan yang sama melalui gaya penyampaian yang humoris tetapi tetap menjaga batas-batas etika ketika bercanda dengan pemain lain maupun ketika merespons komentar penonton. Tidak ditemukan kecenderungan untuk mempermalukan pemain yang melakukan kesalahan atau menjadikan kekurangan orang lain sebagai bahan hiburan utama. Justru suasana permainan dibangun melalui kerja sama, kreativitas, dan komunikasi yang saling mendukung sehingga penonton memperoleh pengalaman bahwa kompetisi tidak harus melahirkan permusuhan. Pola seperti ini menghadirkan bentuk keteladanan yang lebih mudah diterima anak karena muncul secara alami di tengah aktivitas bermain yang mereka sukai.

Dalam perspektif Pendidikan Agama Islam, pembentukan akhlak berlangsung melalui proses pembiasaan terhadap perilaku yang diamati secara terus-menerus hingga berkembang menjadi karakter. Pandangan ini sejalan dengan teori pembelajaran sosial Albert Bandura [25] yang menjelaskan bahwa individu cenderung mengamati, meniru, dan mengulangi perilaku figur yang dianggap memiliki pengaruh dalam kehidupannya. Sejumlah penelitian mutakhir mengenai literasi digital dan pendidikan karakter juga menunjukkan bahwa *content creator* telah berkembang menjadi salah satu referensi perilaku bagi anak dan remaja karena intensitas interaksi mereka jauh lebih tinggi dibandingkan figur publik pada media konvensional. Kondisi tersebut menyebabkan pilihan bahasa, bentuk candaan, serta cara kreator menyelesaikan konflik dapat memengaruhi cara audiens membangun pola komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Dari sudut pandang ini, konsistensi Afif Yulistian dan BeaconCream dalam menghindari *bullying*, ujaran kebencian, dan pelecehan verbal memiliki nilai edukatif yang jauh lebih besar daripada sekadar menjaga citra sebagai

kreator ramah anak. Keteladanan tersebut menunjukkan bahwa ruang digital dapat menjadi sarana pembelajaran karakter apabila komunikasi yang dibangun selalu berpijak pada penghormatan terhadap martabat manusia.

Prinsip tersebut selaras dengan ajaran Islam yang menempatkan kehormatan sesama manusia sebagai bagian dari akhlak yang harus dijaga. Allah Swt. melarang orang-orang beriman saling mengolok-olok, mencela, maupun memberikan gelar yang buruk sebagaimana ditegaskan dalam Surah Al-Hujurat ayat 11 [14], kemudian dilanjutkan dengan larangan berprasangka buruk, mencari-cari kesalahan, dan menggunjing dalam Surah Al-Hujurat ayat 12. Rasulullah saw. juga mengingatkan bahwa seorang muslim tidak dibenarkan berkata dusta hanya untuk membuat orang lain tertawa (HR. Jami' at-Tirmidhi), sementara dalam hadis lain beliau menegaskan bahwa seorang muslim adalah orang yang kaum muslimin lainnya selamat dari gangguan lisan dan tangannya (HR. Sahih al-Bukhari) [26]. Analisis peneliti menunjukkan bahwa praktik komunikasi yang ditampilkan Afif Yulistian dan BeaconCream merepresentasikan nilai-nilai tersebut secara kontekstual dalam lingkungan *gaming*. Mereka tidak menyampaikan materi akhlak secara verbal, tetapi memperlihatkan bagaimana adab Islam diterapkan ketika bercanda, berkompetisi, maupun berinteraksi dengan komunitas digital [27]. Model penyampaian seperti ini memiliki peluang yang lebih besar untuk diinternalisasikan oleh anak karena nilai dipelajari melalui pengalaman mengamati perilaku yang terus diulang dalam aktivitas yang mereka sukai.

Peneliti menemukan bahwa kekuatan utama konten Afif Yulistian dan BeaconCream tidak terletak pada penyampaian pesan-pesan moral secara eksplisit, melainkan pada konsistensi keduanya dalam memperlihatkan adab ketika berinteraksi di tengah situasi permainan yang kompetitif. Berdasarkan hasil penelaahan terhadap sejumlah konten yang menjadi sumber data penelitian, hampir seluruh bentuk candaan, respons terhadap kesalahan pemain, maupun komunikasi dengan audiens dibangun tanpa mengandung unsur penghinaan, *bullying*, ujaran kebencian, atau kata-kata yang merendahkan martabat orang lain. Pola tersebut memperlihatkan bahwa kedua kreator mampu memisahkan antara upaya menciptakan hiburan dan praktik komunikasi yang berpotensi melukai orang lain, sesuatu yang masih cukup jarang ditemukan dalam ekosistem konten *gaming* digital.

Dari perspektif Pendidikan Agama Islam, temuan ini menunjukkan bahwa internalisasi nilai akhlak [28] berlangsung melalui keteladanan yang terus dihadirkan dalam aktivitas yang disenangi anak, sehingga proses pembelajaran tidak terasa sebagai bentuk indoktrinasi, tetapi hadir sebagai pengalaman sosial yang diamati dan ditiru secara berulang. Peneliti memandang bahwa pendekatan seperti ini memiliki efektivitas yang lebih besar dalam membentuk kebiasaan berkomunikasi yang santun karena nilai-nilai Islam dipraktikkan secara nyata dalam konteks yang relevan dengan kehidupan digital generasi muda. Temuan tersebut sekaligus memperkuat pandangan bahwa kualitas akhlak seorang kreator tidak hanya tercermin dari isi pesan yang disampaikan, tetapi juga dari cara ia memperlakukan orang lain dalam setiap interaksi yang disaksikan oleh jutaan pengikutnya.

D. Mengendalikan Emosi, Bersikap Rendah Hati, dan Memperkuat Ukhuwah melalui Aktivitas Gaming

Kemampuan mengelola emosi merupakan salah satu karakter yang cukup menonjol dalam konten gaming yang diproduksi oleh Afif Yulistian dan BeaconCream. Berdasarkan telaah terhadap berbagai video bertema *Minecraft*, *Roblox*, serta permainan simulasi lainnya, kedua kreator memperlihatkan kecenderungan merespons dinamika permainan secara proporsional tanpa menampilkan ledakan emosi yang berlebihan. Ketika strategi yang digunakan tidak berjalan sesuai rencana atau mengalami kekalahan, keduanya lebih memilih mengevaluasi penyebab kegagalan, mengajak rekan bermain mencari solusi, kemudian melanjutkan permainan dengan suasana yang tetap positif. Respons semacam ini berbeda dengan sebagian konten gaming yang menjadikan kemarahan, umpatan, atau tindakan menyalahkan orang lain sebagai bagian dari hiburan untuk menarik perhatian penonton. Sikap yang ditampilkan Afif Yulistian maupun BeaconCream memperlihatkan bahwa kompetisi dalam permainan tidak harus menghilangkan kemampuan mengendalikan diri, justru dapat menjadi ruang latihan untuk membangun kesabaran, kedewasaan, dan kemampuan menerima kegagalan. Melalui tayangan yang disaksikan secara berulang, anak-anak memperoleh contoh bahwa kekalahan bukan akhir dari permainan, melainkan kesempatan untuk memperbaiki strategi sekaligus melatih pengendalian emosi dalam menghadapi situasi yang tidak sesuai harapan.

Pengendalian emosi merupakan bagian dari akhlak yang memperoleh perhatian besar dalam ajaran Islam karena berkaitan dengan kemampuan seseorang menguasai hawa nafsu [29]. Allah Swt. berfirman dalam QS. Ali 'Imran [3]: 134 [14] bahwa orang-orang bertakwa adalah mereka yang mampu menahan amarah (*al-kāzimiṇa al-ghaiṣa*) serta memaafkan kesalahan orang lain. Rasulullah saw. juga menegaskan, "Orang yang kuat bukanlah orang yang pandai bergulat, tetapi orang yang mampu mengendalikan dirinya ketika marah" (HR. al-Bukhari dan Muslim). Dalam perspektif Pendidikan Agama Islam, kemampuan tersebut tidak terbentuk secara instan, melainkan melalui pembiasaan yang dilakukan secara terus-menerus dalam berbagai pengalaman kehidupan [30]. Pandangan ini sejalan dengan konsep internalisasi nilai yang dikemukakan Muhaimin bahwa nilai akan menjadi bagian dari kepribadian apabila terus dipraktikkan melalui proses keteladanan dan pengalaman nyata. Sementara itu, teori *Social Learning* [31] Albert Bandura menjelaskan bahwa perilaku individu berkembang melalui observasi terhadap figur yang dianggap memiliki kredibilitas dan daya tarik sehingga perilaku yang diperlihatkan secara konsisten cenderung lebih mudah ditiru oleh audiens.

Bentuk internalisasi akhlak lainnya tampak pada sikap rendah hati yang dipertahankan oleh kedua kreator meskipun keduanya telah memiliki basis pengikut yang besar dan kemampuan bermain yang diakui oleh komunitas gaming Indonesia. Dalam berbagai konten *Minecraft* maupun *Roblox*, Afif Yulistian lebih banyak membagikan strategi permainan, mengajak penonton belajar bersama, serta memberikan apresiasi terhadap keberhasilan pemain lain daripada menonjolkan kehebatan dirinya sendiri. BeaconCream juga memperlihatkan kecenderungan yang sama melalui gaya penyampaian yang santai, humoris, dan tidak menjadikan kemenangan sebagai alasan untuk merendahkan lawan bermain. Cara tersebut memperlihatkan bahwa prestasi dalam permainan dapat berjalan beriringan dengan sikap tawadhu', menghargai orang lain, dan kesediaan berbagi pengalaman kepada komunitasnya. Nilai ini memiliki landasan yang kuat dalam QS. Luqman [31]: 18 yang melarang manusia bersikap sombong dan memalingkan muka dari sesamanya, karena kesombongan hanya akan melahirkan hubungan sosial yang tidak sehat [32]. Keteladanan seperti ini memberikan pesan kepada anak bahwa kemampuan, popularitas, maupun pencapaian tidak seharusnya melahirkan sikap superioritas, tetapi justru menjadi sarana untuk memberikan manfaat kepada orang lain.

Selain membangun karakter personal, kedua kreator juga memperlihatkan upaya menghadirkan ruang gaming sebagai media untuk mempererat ukhuwah antarpengguna. Hal tersebut terlihat melalui kebiasaan menyapa penonton dengan ramah, melibatkan pengikut dalam sesi bermain bersama, merespons komentar secara positif, serta mengajak komunitas untuk menjaga suasana permainan agar tetap nyaman bagi semua pemain. Pola interaksi tersebut memperlihatkan bahwa hubungan yang dibangun tidak berhenti pada relasi antara kreator dan penggemar, tetapi berkembang menjadi komunitas yang didasarkan pada sikap saling menghormati, saling mendukung, dan saling mengingatkan ketika terjadi perbedaan. Prinsip tersebut selaras dengan firman Allah Swt. dalam QS. Al-Hujurat [49]: 10 [33] yang menegaskan bahwa orang-orang beriman adalah bersaudara sehingga setiap bentuk interaksi hendaknya diarahkan untuk memperkuat persaudaraan dan memperbaiki hubungan antarsesama. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, ukhuwah tidak lagi dipahami hanya melalui perjumpaan secara langsung, tetapi juga dapat dibangun melalui komunikasi digital yang mengedepankan adab, empati, dan kepedulian sosial. Kehadiran komunitas digital yang sehat seperti ini menunjukkan bahwa media sosial mampu menjadi ruang belajar sosial yang memperkuat karakter peserta didik apabila dipandu oleh figur yang memiliki orientasi nilai yang jelas.

Analisis peneliti menunjukkan bahwa pengendalian emosi, kerendahan hati, dan penguatan ukhuwah yang ditampilkan Afif Yulistian serta BeaconCream bukanlah perilaku yang muncul secara spontan pada konten tertentu, melainkan menjadi pola komunikasi yang konsisten dalam berbagai video yang menjadi sumber kajian. Konsistensi tersebut memperlihatkan adanya kesadaran untuk mempertahankan identitas sebagai kreator Muslim di tengah budaya gaming yang sering diasosiasikan dengan perilaku toksik, persaingan yang tidak sehat, dan penggunaan bahasa yang agresif. Peneliti memandang bahwa kekuatan utama kedua kreator tidak terletak pada kemampuan memainkan permainan semata, melainkan pada keberhasilan menghadirkan teladan akhlak melalui aktivitas yang sangat dekat dengan kehidupan anak dan remaja. Kondisi ini memperlihatkan bahwa proses internalisasi nilai dalam era digital dapat berlangsung secara lebih efektif ketika nilai-nilai Islam hadir dalam pengalaman yang disenangi peserta didik, bukan hanya melalui penyampaian normatif di ruang pembelajaran formal. Konten gaming akhirnya tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi berkembang menjadi ruang pembelajaran akhlak yang memungkinkan generasi muda belajar mengendalikan diri, menghargai orang lain, serta membangun persaudaraan melalui pengalaman yang mereka saksikan setiap hari. Posisi inilah yang memperlihatkan relevansi media digital sebagai salah satu lingkungan baru internalisasi nilai-nilai akhlak dalam perspektif Pendidikan Agama Islam.

VII. SIMPULAN

Kajian ini menunjukkan bahwa konten yang diproduksi oleh kreator gaming Muslim dapat berfungsi sebagai media internalisasi nilai-nilai akhlak dalam perspektif Pendidikan Agama Islam ketika proses penyampaiannya dibangun melalui keteladanan yang konsisten. Analisis terhadap berbagai konten Afif Yulistian dan BeaconCream memperlihatkan bahwa nilai-nilai akhlak tidak hadir dalam bentuk ceramah keagamaan yang bersifat formal, melainkan diimplementasikan melalui perilaku yang tampak dalam aktivitas bermain gim dan berinteraksi dengan audiens. Bentuk internalisasi tersebut meliputi kebiasaan berkata santun (*qaulan ma'rūfan*), menghindari bullying, ujaran kebencian, dan perkataan kasar, menjaga adab ketika bercanda, mengendalikan emosi saat menghadapi dinamika permainan, bersikap rendah hati, serta membangun ukhuwah melalui komunikasi digital yang positif. Nilai-nilai tersebut selaras dengan prinsip pembentukan akhlak dalam Pendidikan Agama Islam yang menekankan proses pembiasaan, keteladanan, dan pengalaman sebagai jalan untuk menanamkan ajaran Islam hingga menjadi bagian dari kepribadian peserta didik. Kehadiran figur kreator yang mampu mempertahankan identitas keislamannya di tengah budaya gaming menunjukkan bahwa ruang digital tidak hanya menghadirkan tantangan moral, tetapi juga menyediakan peluang baru bagi penguatan pendidikan karakter apabila kontennya dibangun di atas nilai-nilai Islam.

Kontribusi utama penelitian ini terletak pada perluasan perspektif Pendidikan Agama Islam dalam memandang media sosial, khususnya konten gaming, sebagai ruang edukatif yang memiliki potensi mentransmisikan nilai-nilai

akhlak kepada anak dan remaja. Selama ini kajian mengenai media digital lebih banyak berfokus pada berbagai risiko yang ditimbulkan, sedangkan penelitian ini memperlihatkan bahwa konten hiburan juga dapat berperan sebagai media pendidikan apabila dikelola oleh kreator yang menghadirkan keteladanan secara konsisten. Perspektif tersebut memperkaya pengembangan kajian Pendidikan Agama Islam yang adaptif terhadap perubahan lanskap komunikasi digital tanpa mengabaikan prinsip-prinsip dasar pembentukan akhlak. Penelitian ini masih terbatas pada pendekatan *library research* sehingga pembahasannya berfokus pada analisis literatur dan konten digital tanpa mengukur secara langsung pengaruhnya terhadap perubahan perilaku audiens. Penelitian selanjutnya dapat dikembangkan melalui pendekatan empiris dengan melibatkan anak, remaja, orang tua, maupun pendidik untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas konten kreator gaming Muslim dalam mendukung proses internalisasi nilai-nilai akhlak di era digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah mendukung penyusunan penelitian ini. Apresiasi secara khusus disampaikan kepada Afif Yulistian dan BeaconCream sebagai kreator konten yang menjadi objek kajian karena secara konsisten menghadirkan konten digital yang memberikan ruang untuk pengembangan kajian Pendidikan Agama Islam, khususnya terkait internalisasi nilai-nilai akhlak di media sosial. Penelitian ini dilaksanakan secara mandiri dan tidak memperoleh pendanaan dari lembaga pemerintah, swasta, maupun organisasi lainnya.