

**STRATEGI GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MENANGANI
KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA SISWA KELAS VIII
MTS AT-TURMUDZI**

SKRIPSI

*(diajukan untuk memenuhi Sebagian syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Agama Islam)*



Oleh:

Mochamad Faiz Alwi Algifari

NIM 2101020

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM DARUL FALAH
2025**

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Mochamad Faiz Alwi Algifari

**STRATEGI GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MENANGANI
KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA SISWA KELAS VIII MTS AT-
TURMUDZI**

Disahkan Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II



Mochammad Sabarudin, M.Ag
NIDN. 2104118502

Dr. H. Abdul Mun'im Amaly, M.Pd
NIDN. 2122069501

Mengetahui,

Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam

Dr. Komarudin, M.Pd
NIDN. 2126118906

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji hanya milik Alloh SWT, Tuhan semesta alam, dengan rahmat dan karunianya dalam setiap langkah yang diberikan kepada kita. dan kesabaran serta keistiqomahan yang diberikan kepada penulis sehingga penulisan karya ilmiah yang berjudul " Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menangani Kecanduan *Game online* Pada Siswa Kelas VIII Mts At-Turmudzi" ini dapat terselesaikan. Sholawat beserta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada baginda alam yaitu Nabi Besar Muhammad Saw, kepada keluarganya, sahabatnya, pengikutnya, hingga sampai kepada kita. Terlepas dari semua itu peneliti menyadari sepenuhnya bahwa masih ada kekurangan baik dari susunan kalimat, maupun tata bahasanya. Oleh karena itu dengan tangan terbuka, penulis menerima setiap saran dan masukan dari pembaca agar penulis dapat memperbaiki skripsi ini.

Bandung barat,

Mochamad Faiz Alwi Algifari
NIM.2101020

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMAKASIH	vi
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Fokus Masalah Penelitian	5
1.3. Rumusan Masalah Penelitian	6
1.4. Tujuan Penelitian.....	6
1.5. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJUAN PUSTAKA	9
2.1. Guru	9
2.2. Pendidikan Agama Islam	17
2.3. Game Online	Error! Bookmark not defined.
2.4. Penelitian Yang Relevan	30
2.5. Kerangka Berpikir	32
BAB III METODE PENELITIAN	35
3.1. Desain Penelitian.....	35
3.2. Lokasi dan Partisipan.....	36
3.3. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data	38
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	52
4.1. Gambaran Umum Penelitian	52
4.2. Temuan Penelitian	55

4.3. Pembahasan Penelitian	79
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	114
5.1. Simpulan	114
5.2. Rekomendasi	117
DAFTAR PUSTAKA	119
LAMPIRAN	125

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Teknik Wawancara (Kepala Madrasah)	45
Tabel 3. 2 Teknik Wawancara (Guru PAI).....	47
Tabel 3. 3 Teknik Wawancara (wali kela/guru BK)	47
Tabel 3. 4 Teknik Wawancara (siswa yang kecandian game online).....	48
Tabel 3. 5 Teknik Wawancara (orang tua siswa)	49
Tabel 3. 6 Kode Pengumpulan Data	49
Tabel 3. 7 Kode Observasi	50
Tabel 3. 8 Kode Wawancara	50
Tabel 3. 9 Kode Dokumentasi	51
Tabel 4. 1 Temuan Penelitian.....	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	34
Gambar 4. 1 struktur organisasi Mts At-Turmudzi	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	Surat Keputusan Bimbingan
Lampiran II	Surat Mohon Izin Penelitian
Lampiran III	Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian
Lampiran IV	Cek Plagiarisme
Lampiran V	Catatan Bimbingan Skripsi
Lampiran VI	Wawancara
Lampiran VII	Observasi
Lampiran VIII	Dokumentasi
Lampiran IX	Matriks Perbaikan