

**STRATEGI MUDARRIS DALAM MENGATASI HAFALAN SANTRI
YANG BERMAIN GAME ONLINE PADA SANTRI KELAS 2 IBTIDA
DI PONDOK PESANTREN AL MUBTADI'IN DESA GADOBANGKONG
KECAMATAN NGAMPRAH KAMPUNG ANDIR**

**(Studi kasus di Pondok Pesantren desa Gadobangkong Kecamatan Ngamprah
Kampung Andir)**

SKRIPSI

(Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada
Program Studi Pendidikan Guru Agama Islam)



Disusun oleh:

Mohamad Riffa Affandi

NIM: 1901021

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM DARUL FALAH
CIHAMPELAS BANDUNG BARAT**

2023

BALAJARAN PENGESAHAN

Muhammad Rizki Alfarid

**STRATEGI MU BARRIS DALAM MENGATASI SANTRI YANG
BERMAIN GAME ONLINE PADA SANTRI KELAS 2 IBTIDA
DI PONDOK PESANTREN AL MU BILADIN DESA GADOHANGKONG
KECAMATAN NGAMPRAH KAMPUNG ANDIR**

Disahkan oleh

Pembimbing I



Muhammad Syarifuddin, M.Ag.
NIDN: 2104118902

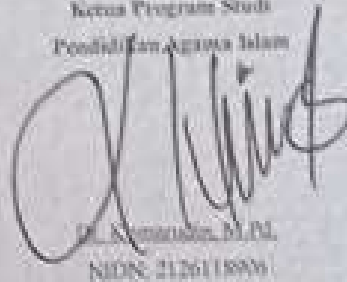
Pembimbing II



D. Komarudin, M.Pd.
NIDN: 2126118906

Menyetujui:

Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam



D. Komarudin, M.Pd.
NIDN: 2126118906

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----|
| HALAMAN PENGESAHAN | i |
| HALAMAN PERNYATAAN | ii |
| HALAMAN UCAPAN TERIMA KASIH | iii |
| ABSTRAK | v |
| ABSTRACT | vi |
| DAFTAR ISI | vii |
| DAFTAR TABEL | ix |
| DAFTAR LAMPIRAN | x |
| BAB 1 | 1 |
| PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1.2 Fokus Masalah..... | 4 |
| 1.3 Rumusan Masalah | 5 |
| 1.4 Tujuan Penelitian..... | 5 |
| 1.5 Manfaat penelitian | 5 |
| 1.6 Sistematis penulisan skripsi..... | 6 |
| BAB II | 8 |
| KAJIAN TEORI | 8 |
| 2.1 Pengertian Strategi | 8 |
| 2.1.1 Jenis Jenis Strategi..... | 9 |
| 2.2 Pengertian Mudaris..... | 15 |
| 2.3 Upaya Penanggulangan Santri Terhadap <i>Game Online</i> | 28 |
| 2.3 Relevansi Penelitian | 29 |
| BAB III | 30 |
| 3.1. Desain Penelitian..... | 30 |
| 3.2. Pendekatan Penelitian (Kualitatif)..... | 30 |
| 3.3. Metode Penelitian (Studi Kasus)..... | 30 |
| 3.3.1. Partisipan Penelitian Dan Tempat Penelitian..... | 31 |
| 3.4. Instrumen Penelitian..... | 31 |
| 3.5. Sumber Data..... | 32 |
| 3.6. Teknik Pengumpulan Data | 34 |
| 3.7. Metode Pengumpulan Data | 34 |

| | |
|--|-----------|
| 3.8. Uji Keabsahan Data..... | 37 |
| 3.9 Teknik Analisis Data..... | 39 |
| BAB IV | 42 |
| 4.1 Profil Lembaga..... | 42 |
| 4.2 Temuan..... | 46 |
| 4.2.1 Gambaran Bermain <i>Game Online</i> Di Pondok Pesantren | 46 |
| 4.2.2 Strategi Mudarris kepada Santri Yang Bermain <i>Game Online</i> Di Pondok Pesantren..... | 48 |
| 4.2.3 Upaya Penanggulangan <i>Game Online</i> | 53 |
| 4.3 Pembahasan..... | 54 |
| 4.3.1 Gambaran Penggunaan <i>Game Online</i> | 56 |
| 4.3.2 Dampak <i>Game Online</i> Terhadap Kegiatan Mengaji..... | 56 |
| 4.3.3 Upaya Penanggulangan <i>Game Online</i> | 57 |
| BAB V..... | 59 |
| 5.1 Simpulan | 59 |
| 5.2 Rekomendasi | 60 |
| DAFTAR PUSTAKA | 61 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 3.1..... | 35 |
| Tabel 3.2..... | 35 |
| Tabel 3.3..... | 36 |
| Tabel Observasi 3.4..... | 36 |
| Table 3.5..... | 37 |
| Tabel Kode Teknik Pengumpulan Data 3.6..... | 41 |
| Tabel 3.7 Kode Hasil Wawancara..... | 41 |
| Tabel 3.8 Narasumber | 41 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|------------------|----|
| Lampiran 1 | 65 |
| Lampiran 2 | 66 |
| Lampiran 3 | 68 |
| Lampiran 4 | 68 |
| Lampiran 5 | 69 |