

No. Daftar FPIPS: 3392/UN40.F2.4/PT/2022

**UPAYA GURU PAI DALAM MENYIKAPI DAMPAK *GAME ONLINE*
TERHADAP AKHLAK SISWA**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Ilmu Pendidikan Agama Islam



Oleh

Mochamad Refqa

NIM 1702135

**PROGRAM STUDI ILMU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2022**

LEMBAR HAK CIPTA
UPAYA GURU PAI DALAM MENYIKAPI DAMPAK *GAME ONLINE*
TERHADAP AKHLAK SISWA

Oleh:
Mochamad Refqa
NIM 1702135

Sebuah Skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Ilmu Pendidikan Agama Islam pada
Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

© Mochamad Refqa
Universitas Pendidikan Indonesia
2022

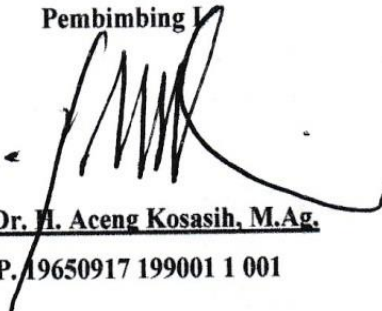
Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan
Dicetak ulang, difoto copy, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
UPAYA GURU PAI DALAM MENYIKAPI DAMPAK *GAME ONLINE*
TERHADAP AKHLAK SISWA

Oleh:
Mochamad Refqa
1702135

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Prof. Dr. H. Aceng Kosasih, M.Ag.
NIP. 19650917 199001 1 001

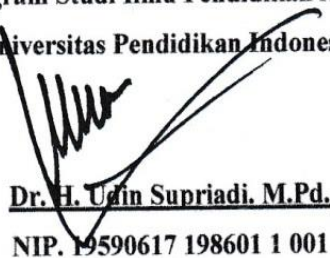
Pembimbing II



Mokh. Iman Firmansyah, S.Pd.I., M.Ag.
NIP. 19810808 201404 1 001

Mengetahui

Ketua Program Studi Ilmu Pendidikan Agama Islam
Universitas Pendidikan Indonesia



Dr. H. Ufin Supriadi, M.Pd.
NIP. 19590617 198601 1 001

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

Skripsi ini telah diuji pada

Hari/Tanggal : Rabu, 24 Agustus 2022

Tempat : Ruang Sidang FPIPS

Panitia Ujian :

1. Ketua :



Prof. Dr. Agus Mulyana, M.Hum.

NIP. 19660808 199103 1002

2. Sekretaris :




Dr. H. Udin Supriadi, M.Pd.

NIP. 19590617 198601 1001

3. Penguji :


Penguji I



Prof. Dr. H. Makhmud Syafe'i, M.Ag., M.Pd.I.

NIP. 19550428 198803 1001

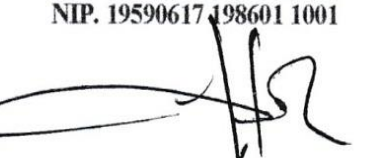
Penguji II



Dr. H. Udin Supriadi, M.Pd.

NIP. 19590617 198601 1001

Penguji III



Dr. Agus Fakhruddin, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19760817 200501 1001

PERNYATAAN

Dengan ini, saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**Upaya Guru PAI dalam Menyikapi Dampak *Game online* Terhadap Akhlak Siswa**” ini beserta seluruh isinya adalah benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran. Etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2022

Penulis

Mochamad Refqa

NIM. 1702135

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim.

Assalamualaikum Wr.Wb.

Segala Puji penulis panjatkan kehadirat Allah Swt, yang senantiasa memberikan nikmat iman, islam serta ihsan kepada kita semua. Dan penulis panjatkan rasa syukur karena berkat rahmat, hidayat, dan kuasa-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir mahasiswa atau skripsi ini. Shalawat serta salam tidak lupa juga penulis curahkan kepada junjungan Nabi kita Rasulullah Muhammad Saw. Kepada keluarganya, sahabatnya, tabi'in dan umatnya hingga akhir zaman nanti.

Skripsi yang berjudul “Upaya Guru PAI dalam Menyikapi Dampak *Game online* Terhadap Akhlak Siswa” merupakan gambaran sederhana yang menjelaskan bagaimana seorang guru PAI menyikapi perkembangan zaman berupa *game online* serta salah satu syarat agar penulis mendapat gelar sarjana pada jurusan Ilmu Pendidikan Agama Islam di Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia.

Penulis sangat menyadari banyaknya keterbatasan dan kurangnya ilmu dalam penulisan skripsi ini, karenanya terdapat banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran agar skripsi ini dapat menjadi lebih baik lagi dan semoga bisa bermanfaat untuk banyak orang. Penulis ucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah terlibat dalam penelitian, dan turut serta membantu dalam kelancaran penyelesaian skripsi ini.

Wassalamualaikum Wr.Wb

Bandung, Agustus 2022

Mochamad Refqa

UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari do'a, serta bantuan dari berbagai pihak, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah terlibat dalam menyelesaikan skripsi ini. Oleh karenanya penulis ucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. M. Solehuddin, M.Pd., M.A., . selaku rektor Universitas Pendidikan Indonesia.
2. Prof. Dr. Agus Mulyana, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.
3. Dr. Udin Supriadi, M.Pd., selaku ketua Prodi Ilmu Pendidikan Agama Islam.
4. Prof. Dr. H. Aceng Kosasih, M.Ag., selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktunya untuk senantiasa membimbing serta memberikan pengarahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Mokh. Iman Firmansyah, S.Pd.I., M.Ag., selaku dosen pembimbing 2 yang senantiasa memberikan dorongan serta motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Dr. Wawan Hermawan, M.Ag., selaku dosen pembimbing akademik yang telah membimbing, serta memberikan nasehat kepada peneliti selama menjadi mahasiswa.
7. Seluruh jajaran dosen Program Studi Ilmu Pendidikan Agama Islam yang telah membimbing dan memberikan banyak sekali ilmu yang sangat bermanfaat kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan studi.
8. Akhmad Askolani, S.Pd., M.Si., selaku kepala sekolah SDN Semeru 1 Kota Bogor yang telah memberikan izin serta kelancaran dalam proses penelitian.
9. Hasanudin, S.Ag., selaku guru mata pelajaran PAI yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan dukungan serta informasi kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini.
10. Nurrul Aziza, S.Pd., selaku guru mata pelajaran PAI yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan dukungan serta informasi kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini.

11. Yahman, S.Pd, M.Si., selaku kepala sekolah SMPN 6 Kota Bogor yang telah memberikan izin serta kelancaran dalam proses penelitian ini.
12. Rasum, M.Pd., selaku wakil kepala sekolah bagian humas yang telah memberikan jalan kemudahan bagi peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah ini.
13. Andi, S.PdI., selaku guru mata pelajaran PAI yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan dukungan serta informasi kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini.
14. Linda Herdis, M.PdI., selaku guru mata pelajaran PAI yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan dukungan serta informasi kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini.
15. Drs. Dede Agus Suherman, MM., selaku kepala sekolah SMAN 5 Kota Bogor yang telah memberikan izin serta kelancaran dalam proses penelitian ini.
16. Isti Mahajuni, S.Pd., selaku wakil kepala sekolah bagian humas yang telah memberikan jalan kemudahan bagi peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah ini.
17. Mulyadi, S.Th.I., selaku guru mata pelajaran PAI yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan dukungan serta informasi kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini.
18. Syahroni Saputra, S.Pd.I, M.Pd., selaku guru mata pelajaran PAI yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan dukungan serta informasi kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini.
19. Orangtua tercinta Bapak Suwardi dan Ibu Nurul Hikmah yang senantiasa selalu mendoakan, memberikan kasih sayang serta dukungannya yang tanpa henti sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
20. Kakak tercinta Amalia Ulfa dan Dasep Angga serta adik tercipta Rafa Adzzani yang selalu memberi motivasi, nasehat serta doa sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
21. Keluarga IPAI UPI khususnya angkatan 2017 Gamananta yang senantiasa memberikan momen, cerita, ilmu selama menyelesaikan studi di IPAI UPI.

22. Sahabat-sahabat yang selalu membantu, memberikan masukan, ilmu, dan pemahamannya kepada penulis selama mengerjakan skripsi ini sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
23. Kepada semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu namanya, yang memberikan doa, bantuan dan dukungannya kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
24. Terakhir tetapi tidak kalah pentingnya, saya ingin ucapkan terimakasih kepada diri saya sendiri, saya ingin ucapkan terimakasih kepada saya karena percaya saya, saya ingin ucapkan terimakasih kepada saya karena telah melakukan semua kerja keras ini, saya ingin ucapkan terimakasih kepada saya karena tidak pernah berhenti.

Akhir kata, semoga segala bantuan dan dukungan seluruh pihak yang terlibat mendapatkan balasan yang berlipat ganda oleh Allah Swt. Dan semoga hasil skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada semua pihak.

PEDOMAN TRANSLITERASI

Berikut ini adalah pedoman transliterasi yang diberlakukan berdasarkan Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 158 Tahun 1987 dan Nomor 0543 b/u/1987.

A. Vokal Pendek

No.	Arab	Baca	Contoh Arab	Baca
1.	اَ	A	كَتَبَ	Kataba
2.	اِ	I	صَغِرَ	Shagira
3.	اُ	U	فُرِجَ	Furuja

B. Vokal Panjang

No.	Arab	Baca	Contoh Arab	Baca
1.	آ	A	بَصَّارَ	Bashāra
2.	إِ	I	رَحِيمَ	Rahīma
3.	أُ	U	قُلُوبَ	Qulūba

C. Diftong

No.	Arab	Baca	Contoh Arab	Baca
1.	أَيَّ	Ai	كَأَيَّ	Kaiba
2.	أَوْ	Au	قَوْلَ	Qaula

ABSTRAK

Perkembangan *game online* saat ini berkembang pesat dan dapat diakses oleh berbagai kalangan, baik anak-anak bahkan orang dewasa pun dapat memainkan *game online* tersebut. Dampak yang ditimbulkan dari bermain *game online* mulai dari yang positif hingga negatif masih kurang dipahami oleh siswa. Dampak *game online* terhadap siswa dikhawatirkan akan mempengaruhi perkembangan siswa di sekolah, diharapkan guru PAI dapat berperan dalam pembelajaran melalui upaya yang dapat dilakukan di sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran guru PAI dalam menyikapi dampak *game online* terhadap akhlak siswa melalui program intrakurikuler, mengetahui peran guru PAI dalam menyikapi dampak *game online* terhadap akhlak siswa melalui program kokurikuler, dan mengetahui peran guru PAI dalam menyikapi dampak *game online* terhadap akhlak siswa melalui program ekstrakurikuler. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, dokumentasi dan triangulasi. Peneliti menemukan bahwa ketika siswa bermain *game online*, guru PAI berpesan sebagai pembimbing, demonstrator, inisiator sangat diperlukan untuk mengingatkan, menasehati, menegur peserta didik dalam bermain *game online*. Hal itupun bisa didukung apabila diadakannya kegiatan ekstrakurikuler *esport* di sekolah dengan pertimbangan yang matang, kebijakan yang sesuai dan pengawasan yang sudah siap.

Kata kunci: *game online*, peran guru PAI, akhlak siswa

ABSTRACT

The development of online games is currently growing rapidly and can be accessed by various groups, both children and even adults can play these online games. The impact of playing online games ranging from positive to negative is still poorly understood by students. The impact of online games on students is feared to affect student development at school, it is hoped that the religion teacher can play a role in learning through efforts that can be made at school. This study aims to determine the role of religion teachers in responding to the impact of online games on students' morals through intracurricular programs, knowing the role of religion teachers in responding to the impact of online games on students' morals through co-curricular programs, and knowing the role of religion teachers in addressing the impact of online games on students' morals through extracurricular program. This study uses a qualitative approach with a descriptive method. Collecting data using interview techniques, documentation and triangulation. The researcher found that when students played online games, the religion teacher advised them as mentors, demonstrators, and initiators to remind, advise, and reprimand students in playing online games. Even that can be supported if esports extracurricular activities are held in schools with careful consideration, appropriate policies and ready supervision.

Keywords: online games, the role of religion teacher, student morals

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	iii
PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMAKASIH	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI	ix
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan	5
1.4 Manfaat.....	5
1.5 Struktur Organisasi	5
BAB II KAJIAN TEORI.....	7
2.1 Hakikat Pendidikan	7
2.1.1 Pengertian Hakikat Pendidikan.....	7
2.1.2 Pembelajaran Intrakurikuler	11
2.1.3 Pembelajaran Kokurikuler.....	13
2.1.4 Pembelajaran Ekstrakurikuler	14
2.2 Pendidikan Islam	16
2.2.1 Pengertian Pendidikan Islam.....	16
2.2.2 Sumber dan Dasar Pendidikan Islam.....	18
2.2.3 Tujuan Pendidikan Islam	19
2.3 Pendidikan Agama Islam	22
2.3.1 Pengertian Pendidikan Agama Islam.....	22
2.3.2 Dasar-Dasar Pelaksanaan Pendidikan Agama Islam	23
2.3.3 Tujuan Pendidikan Agama Islam.....	25
2.3.4 Fungsi Pendidikan Agama Islam	26

2.3.5 Guru Pendidikan Agama Islam.....	27
2.3.6 Peran Guru PAI dalam Menangkal Dampak Negatif <i>Game online</i>	29
2.4 Akhlak Siswa	32
2.4.1 Pengertian Akhlak	32
2.4.2 Pembagian Akhlak.....	33
2.4.3 Tujuan-Tujuan Akhlak.....	37
2.4.4 Hikmah Mempelajari Akhlak	38
2.4.5 Faktor yang Mempengaruhi Pembentukan Akhlak	39
2.5 <i>Game online</i>	42
2.5.1 Pengertian <i>Game online</i>	42
2.5.2 Jenis-Jenis <i>Game online</i>	43
2.5.3 Kecanduan <i>Game online</i>	45
2.5.4 Aspek Kecanduan <i>Game online</i>	46
2.5.5 Dampak Bermain <i>Game online</i>	47
2.5.6 Perkembangan <i>E-sport</i> di Sekolah	50
2.6 Penelitian Terdahulu yang Relevan	53
BAB III METODE PENELITIAN.....	56
3.1 Desain Penelitian.....	56
3.1.1 Pra Penelitian	56
3.1.2 Proses Penelitian.....	57
3.1.3 Pasca Penelitian	57
3.2 Partisipan dan Lokasi Penelitian.....	58
3.2.1 Partisipan	58
3.2.2 Tempat Penelitian	59
3.3 Pengumpulan Data	59
3.3.1 Instrumen Penelitian	59
3.3.2 Teknik Pengumpulan Data	59
3.4 Analisis Data.....	63
3.5 Definisi Operasional.....	67
3.5.1 Guru PAI.....	68
3.5.2 Dampak <i>Game online</i>	68
3.5.3 Akhlak Siswa	68
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	69

4.1 Temuan Hasil Penelitian.....	69
4.1.1 Profil Sekolah.....	69
4.1.2 Peran Guru PAI Melalui Program Intrakurikuler dalam Menyikapi Dampak <i>Game online</i>	87
4.1.3 Peran Guru PAI Melalui Program Kokurikuler dalam Menyikapi Dampak <i>Game online</i>	93
4.1.4 Peran Guru PAI Melalui Program Ekstralikuler dalam Menyikapi Dampak <i>Game online</i>	95
4.2 PEMBAHASAN	98
4.2.1 Peran Guru PAI Melalui Program Intrakurikuler dalam Menyikapi Dampak <i>Game online</i>	98
4.2.2 Peran Guru PAI Melalui Program Kokurikuler dalam Menyikapi Dampak <i>Game online</i>	113
4.2.3 Peran Guru PAI Melalui Program Ekstrakurikuler dalam Menyikapi Dampak <i>Game online</i>	117
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	129
5.1 SIMPULAN.....	129
5.2 IMPLIKASI.....	131
5.3 REKOMENDASI	132
DAFTAR PUSTAKA	134
LAMPIRAN.....	141

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1. Desain Penelitian <i>Penelitian Penelitian</i>	57
Tabel 3. 2 Koding Reduksi Data	63
Tabel 3. 3 Koding Teknik Pengumpulan Data.....	65
Tabel 3. 4 Koding Data Responden	66
Tabel 3. 5 Koding Dokumentasi	66
Tabel 4. 1 Tenaga Pendidik SDN Semeru 1 Kota Bogor.....	68
Tabel 4. 2 Peserta Didik SDN Semeru 1 Kota Bogor.....	70
Tabel 4. 3 Tenaga Pendidik SMPN 6 Kota Bogor	75
Tabel 4. 4 Data Peserta Didik SMP Negeri 6 Kota Bogor 3 Tahun Terakhir	77
Tabel 4. 5 Tenaga pendidik SMA Negeri 5 Kota Bogor Tahun 2021	81
Tabel 4. 6 Jumlah siswa SMA Negeri 5 Kota Bogor Tahun Pelajaran 2021/2022.....	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Melakukan Penelitian	141
Lampiran 2 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	144
Lampiran 3 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	147
Lampiran 4 Transkrip Wawancara	154
Lampiran 5 Dokumentasi	186

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Munib, d. (2004). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: UPT MKK UNNES.
- Agus Taufiq, H. L. (2011). *Pendidikan Anak di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Agusta, I. (2003). Teknik Pengumpulan dan Analisis Data Kualitatif. 1 - 11.
- Ahmadi. (1992). *Islam Sebagai Paradigma Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Ahmadi, A. (1991). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ahmadi, W. (2004). *Risalah Akhlak Pandena Perilaku Muslim Modern*. Solo: Era Intermedia.
- Ahwan, A. (2010). *Dimensi Etika Mengajar dalam Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Gama Media.
- al-Attas, N. (1986). *Konsep Pendidikan Islam Terj, Haidar Baqir*. Bandung: Mizan.
- Ali, C. Z. (2012). *Berburu Rupiah Lewat Game online*. Jakarta: Bounabooks.
- Al-Munnajid, S. M. (2016). *Bahaya Game*. Solo: PT. Aqwam Media Profetika.
- Al-Syaibany, A.-T. (1979). *Falsafah Pendidikan Islam Terj. Hasan Langgulung*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Al-Utsaimin, A.-S. M. (2010). *Akhlak-Akhlak Mulia*. Surakarta: Pustaka Al-'Alfiyah.
- Aly, H. N. (1999). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Logos Wacana Ilmu.
- Amin, A. (1975). *Ethika (ilmu akhlak) terjemahan Farid Ma'ruf*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Amin, S. M. (2016). *Ilmu Akhlak*. Jakarta: Amzah.
- Andayani, A. M. (2004). *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Angela. (2013). *Ejournal Ilmu Komunikasi Volume 1 Nomor 2*. Samarinda: CV Mulya Abadi.
- Ardani, M. (2005). *Akhlak-Tasawuf Nilai-Nilai Akhlak? / Budi Pekerti dalam Ibadah dan Tasawuf*. Jakarta: CV. Karya Mulia.
- Arief, A. (2002). *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*. Jakarta: Ciputat Pers.

- Arifin, M. (1991). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (1980). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bina Aksara.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ashrof, A. (1993). *Horison Baru Pendidikan Islam*. Jakarta: Pustaka Firdaus.
- Asror, F. M. (2008). *Adab Silaturahmi*. Jakarta: Artha Rivera.
- Azra, A. (1999). *Pendidikan Islam; Tradisi dan Modernisasi menuju Millenium Baru*. Jakarta: Logis Wacana Ilmu.
- Baal, V. (1987). *Sejarah dan pertumbuhannya: Teori Antopologi Budaya*. Jakarta: Gramedia.
- Bachri, B. S. (2010). Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 56.
- Bakry, S. (2005). *Menggagas Ilmu Pendidikan Islam*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy.
- Barlian, E. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Padang: Sukabina Press.
- Beck, J. C. (2007). *Gamer Juga Bisa Sukses*. Jakarta: Grasindo.
- Center, T. I. (2018). *Super Games*. Bandung: Sygma Publishing.
- Chabib Thoha, d. (1999). *Metodologi Pengajaran Agama*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Chapin, J. P. (2009). *Kamus Lengkap Psikologi Terjemahan Kartini Kartono*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Chaplin, C. P. (1989). *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Rajawali Press.
- Chen, C. Y. (2008). *Eksplorasi Kecenderungan Terhadap Kecanduan Game online*. Jakarta: CV. Intan Pratama.
- Daradjat, Z. (1995). *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Daradjat, Z. (2011). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Daryanto, D. H. (1998). *Administrasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. (2000). *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djarmika, R. (1996). *Sistem Etika Islam (Akhlak Mulia)*. Jakarta: Pustaka Panjimas.

- Drs. Syafril, M. d. (2017). *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Depok: Kencana.
- Eca Gesang Mentari, d. (2019). *Manajemen Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini Dilengkapi dengan Manajemen Perpustakaan dan Ekstrakurikuler*. Temanggung: Pustaka Indonesia.
- Firmansyah, M. I. (2019). Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar dan Fungsi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 17(2), 79-90.
- Hadi, S. (2016). Pemeriksaan Keabsahan Data Penelitian Kualitatif Pada Skripsi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 75.
- Hardani, N. H. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu.
- Hardianti, D. (1994). *Program Kegiatan Belajar di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdikbud-Dikti.
- Harsan, A. (2011). *Jago Bikin Game online*. Jakarta: Trans Media.
- Henry, S. (2010). *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis Bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Hermawan, A. (2009). *Hiburan Dunia Maya*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hidayat, M. A. (2020). Peran Guru PAI dalam Menghadapi Dampak Negatif Internet bagi Peserta Didik di SMP Plus Latansa Demak Tahun Ajaran 2019/2020.
- Hidayat, S. (2013). *Teori dan Prinsip Pendidikan*. Tangerang: Pustaka Mandiri.
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Irina V. Sokolova, d. (2008). *Kepribadian Anak: Sehatkah Kepribadian Anak Anda?* Jogjakarta: Kata Hati.
- Irwansyah. (2006). *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*. Bandung: Media Pratama.
- Izza, F. K. (2019). *Dampak Game online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Modopuro Mojosari*. Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel.
- Jalaluddin. (2001). *Teologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Juliansyah. (2017). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana.
- Kartono, K. (1996). *Psikologi Umum*. Bandung: Mandar Maju.

- Kautsar. (2019). *Pengaruh Game online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik di MAN 3 Aceh Besar*. Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Kebudayaan, D. P. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Kemendikbud. (2016). *Panduan Teknis Kegiatan Ekstrakurikuler di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kemendikbud.
- Khadijah, N. (2017). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Koentjaraningrat. (1996). *Pengantar Antropologi I*. Jakarta: Rineka Putra.
- Kosasih, A. (2015). Konsep Pendidikan Nilai. *10*, 1-25.
- Kurniawan, F. (2019). E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *Jurnal Olahraga Prestasi*.
- Kuswanto, E. (2014). Peranan Guru PAI dalam Pendidikan Akhlak di Sekolah. *Mudarrisa: Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 195. doi:<https://doi.org/10.18326/mdr.v6i2.194-220>
- Langgulung, H. (1980). *Beberapa Pemikiran Tentang Pendidikan Islam*. Bandung: Al-Ma'arif.
- Mahmud, A. A. (2004). *Akhlak Mulia*. Jakarta: Gema Insani.
- Margaretha, S. (2008). *Dampak Buruk Kecanduan Bermain Game online*. Jakarta: Bahana.
- Margono. (2004). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Marimba, A. D. (1989). *Pengantar Filsafat Pendidikan Islam*. Bandung: Al-Ma'arif.
- Moleong, L. J. (2002). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mudzakir, A. M. (2008). *Ilmu Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Mulyana, D. R. (2004). *Mengartikulasi Pendidikan Nilai*. Bandung: Alfabeta.
- Mulyana, E. (2017). *Revolusi dan Inovasi Pembelajaran Sesuai Standar Proses*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nangimah, N. (2018). *Peran Guru PAI dalam Pendidikan Karakter Religius Siswa SMAN 1 Semarang*. Semarang: UIN Walisongo.
- Nasharuddin. (2015). *Akhlak (Ciri Manusia Paripurna)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Nurdin, M. (1995). *Moral dan Kognisi Islam*. Bandung: CV. Alfabeta.

- Nurgiantoro, B. (1988). *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum Sekolah*. Yogyakarta: BPFE.
- Pustaka, R. K. (2009). *UUD RI dan Peraturan=Peraturan RI tentang Guru dan Dosen*. Bandung: Citra Umbara.
- Qardawi, Y. (1980). *Pendidikan Islam dan Madrasah Hasan Al-Banna Terj*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Ramayulis. (2002). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Alhadharah*, 84.
- Rinaldi, R. (2019). Analisa Dampak Perkembangan Esport Terhadap Persaingan Operator di Indonesia.
- Rini, A. (2011). *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina.
- Rusn, A. I. (1998). *Pemikiran Al-Ghazali Tentang Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sabri, A. (2005). *Strategi Belajar Mengajar Micro Teaching*. Jakarta: Quantum Teaching.
- Saihudin. (2018). *Manajemen Institusi Pendidikan*. Ponorogo: Uwais.
- Salamah, C. d. (2018). *Pendidikan dan Pengajaran: Strategi Pembelajaran Sekolah*. Jakarta: Grasindo.
- Salim, A. (2016). *Pengaruh Game online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar*. Makassar: UIN Alauddin .
- Santrock. (2003). *Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga.
- Saputra, S. Y. (2017). Permainan Tradisional VS Permainan Modern dalam Penanaman Nilai Karakter di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*.
- Shihab, M. Q. (1992). *Membumikan Al-Qur'an*. Bandung: Mizan.
- Shihab, M. Q. (2003). *Wawasan Al-Qur'an: Persoalan Umat*. Bandung: Mizan Pustaka.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Soetjipto. (2007). *Perilaku Adiksi Game online*. Semarang: CV Permata Buku.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sujanto, A. (1985). *Psikologi Umum*. Jakarta: Aksara Baru.
- Sulistiyorini. (2006). *Manajemen Pendidikan Islam*. Surabaya: eLKAF81.
- Suryana. (2010). *METODOLOGI PENELITIAN (Model Praktis Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif)*. Bandung.
- Suwarno, W. (2009). *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media Grup.
- Syahidin. (2019). *Aplikasi Metode Pendidikan Qurani dalam Pembelajaran Agama Islam di Sekolah*. Bandung: UPI PRESS.
- Syahrum, S. d. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Citapustaka Media.
- Syarief, A. H. (1995). *Pengenalan Kurikulum Sekolah dan Madrasah*. Bandung: Citra Umbara Bandung.
- Syatibi, R. R. (2013). *Pengembangan & Inovasi Kurikulum*. Yogyakarta: Azzagrafika.
- Tafsir, A. (1997). *Metode Khusus Pendidikan Islam*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Tolchah, T. I.-T. (2017). *Desain Pengembangan Kurikulum 2013 di Madrasah*. Depok: Kencana.
- Uhbiyati, A. A. (1991). *Ilmu Pendidikan Agama*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Wahidin, U. (2018). Implementasi Literasi Media dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. *Edukasi Islami : Jurnal Pendidikan Islam*, 230.
- Waldi, A. (2018). Pembinaan Karakter Siswa Melalui Ekstrakurikuler *Game online E-Sports* di SMA 1 PSKD Jakarta. *Jurnal Pendidikan Moral dan kewarganegaraan*.
- Wiyani, N. A. (2012). *Pendidikan Karakter Berbasis Iman dan Taqwa*. Yogyakarta: Teras.
- Ya'qub, H. (1988). *Etika Islam Pembinaan Akhlakul Karimah*. Bandung: CV. Diponegoro.

- Ya'qub, H. (1993). *Etika Islam*. Bandung: CV. Diponegoro.
- Young, K. (2013). *Psikologi dan Perilaku Cyber*. Semarang: Rajawali Pers.
- Yunus, M. (1978). *Pokok-pokok Pendidikan dan Pengajaran*. Jakarta: Agung.
- Yunus, S. (2017). ELSE: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar. 28-37.
- Zainuddin, d. (1991). *Seluk-beluk Pendidikan dari Al-Ghazali*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zuhairini. (1983). *Metodik Khusus Pendidikan Agama*. Surabaya: Usaha Nasional.