

Pendidikan Moral pada *Gamers Society* Perspektif Pendidikan Islam

¹Angga Mahardika Putra, ²Muhammad Miftah

Institut Agama Islam Negeri Kudus^{1,2}

mahardika@ms.iainkudus.ac.id, muhammadmiftah@stainkudus.ac.id

ABSTRACT

The rapid development of the gaming industry and gamer community in the current digital era has raised concerns about the negative impacts that have the potential to affect the morals and behavior of game players, especially teenagers. This article examines the perspective of Islamic Religious Education in instilling moral values in the gamer community. Using a qualitative approach and literature study, this research explores the principles of Islamic teachings that are relevant to character formation and healthy gaming ethics. The research results show that Islamic Religious Education offers comprehensive moral guidelines in guiding the gamer community. Principles such as fairness, patience, tolerance and self-control are important foundations in creating a positive playing environment and avoiding negative behavior such as addiction, violence and discrimination. Apart from that, Islamic teachings also emphasize the concept of moderation and balance in entertainment activities, as well as prioritizing social responsibility and respect for others. This research contributes to the enrichment of Islamic education, especially in responding to moral challenges arising from the development of technology and digital culture. The perspective of Islamic religious education presented can be a reference for understanding and guiding the gamers society in a way that is relevant to the times, reinforced by the Social Learning Theory proposed by Albert Bandura, which is useful for developing a code of ethics for playing games that is in line with religious principles. Thus, the gamer community can enjoy playing games in a healthy and responsible manner, while strengthening their moral character in accordance with Islamic teachings.

Keywords: Moral education, Islamic education, Gamers society

ABSTRAK

Maraknya perkembangan industri *game* dan komunitas *gamer* di era digital saat ini menimbulkan kekhawatiran mengenai dampak negatif yang berpotensi mempengaruhi moral dan perilaku para pemain *game*, terutama kalangan remaja. Artikel ini mengkaji perspektif Pendidikan Agama Islam dalam menanamkan nilai-nilai moral pada komunitas *gamer*. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan studi kepustakaan, penelitian ini mengeksplorasi prinsip-prinsip ajaran Islam yang relevan dengan pembentukan karakter dan etika bermain *game* yang sehat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pendidikan Agama Islam menawarkan pedoman moral yang komprehensif dalam membimbing komunitas *gamer*. Prinsip-prinsip seperti keadilan, kesabaran, toleransi, dan pengendalian diri menjadi landasan penting dalam menciptakan lingkungan bermain yang positif dan menghindari perilaku negatif seperti kecanduan, kekerasan, dan diskriminasi. Selain itu, ajaran Islam juga menekankan pada konsep moderasi dan keseimbangan dalam aktivitas hiburan, serta mengedepankan tanggung jawab sosial dan penghargaan terhadap sesama. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengayaan ilmu pendidikan Islam, khususnya dalam menjawab tantangan moral

yang muncul dari perkembangan teknologi dan budaya digital. Perspektif pendidikan agama Islam yang dihadirkan mampu menjadi acuan untuk memahami dan membimbing *gamers society* secara relevan dengan zaman, diperkuat dengan Teori belajar sosial (*Social Learning Theory*) yang dikemukakan oleh Albert Bandura, yang berguna mengembangkan kode etik bermain *game* yang sejalan dengan prinsip-prinsip agama. Dengan demikian, komunitas *gamer* dapat menikmati kegiatan bermain *game* secara sehat dan bertanggung jawab, sekaligus memperkuat karakter moral mereka sesuai dengan ajaran Islam.

Kata Kunci: Pendidikan Moral, Pendidikan Islam, Komunitas *Gamers*

PENDAHULUAN

Pendidikan moral merupakan sebuah proses pembelajaran dan pembentukan karakter yang bertujuan untuk membentuk sikap, nilai, dan moral yang baik pada individu (Faiz & Purwati, 2022). Pendidikan moral melibatkan pengajaran nilai-nilai etika, kesadaran sosial, belas kasih, integritas, kejujuran, serta tanggung jawab, untuk membangun individu yang berperilaku baik dan bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari (Abidin, 2000). Tujuan utama dari pendidikan moral adalah membantu individu memahami perbedaan antara benar dan salah, serta membimbing mereka untuk melakukan pilihan yang etis dan moral dalam berbagai situasi kehidupan.

Pendidikan moral sering dikaitkan dengan berbagai perilaku dalam kehidupan sehari-hari, seperti di antaranya ialah kegiatan bermain *game*. Masyarakat *game* atau *Gamer society* adalah sebuah komunitas atau kelompok individu yang memiliki minat dan hobi dalam bermain *game* (Lutfiwati, 2018). Pendidikan moral pada *gamers society* juga perlu diperhatikan begitu pun dalam perspektif agama Islam. Karena Pendidikan Agama Islam memiliki kontribusi yang sangat besar dalam pembentukan karakter generasi muda, karena ajaran agama Islam sendiri mengajarkan nilai-nilai moral dan etika yang dapat membentuk karakter yang baik pada generasi muda tentang kebaikan, kejujuran, kesabaran, kasih sayang, dan lain-lain. Dengan memahami dan mengamalkan ajaran agama Islam, generasi muda dapat menjadi individu yang memiliki karakter yang kuat, penuh kebaikan, serta bertanggung jawab.

Pendidikan moral pada *gamers society* merupakan topik yang menarik untuk diteliti dalam perspektif pendidikan agama Islam. Karena sering kali, para *gamers* dianggap memiliki perilaku yang kurang moral dan etika karena terlalu terfokus pada dunia virtual mereka. Hal ini menjadi sebuah permasalahan yang perlu diteliti lebih lanjut untuk mencari solusi yang tepat dalam memberikan pendidikan moral kepada para *gamers*.

Problem riset yang akan diteliti dalam artikel ini adalah bagaimana pendidikan moral dapat diterapkan pada *gamers society* dari sudut pandang pendidikan agama Islam. Dalam hal ini, akan diteliti bagaimana pengaruh pendidikan agama Islam terhadap pembentukan karakter dan moral para *gamers*, serta bagaimana implementasi nilai-nilai agama Islam dapat membantu para *gamers* dalam menjalani kehidupan sehari-hari secara lebih moral dan etis.

Untuk mendukung riset ini, dilakukan literatur review dari beberapa riset jurnal terdahulu yang telah dilakukan sebelumnya dalam topik yang hampir sama. Literatur review ini akan membantu dalam memperkuat argumen yang disampaikan dalam artikel ini serta memberikan landasan teori yang kuat dalam mendukung hasil riset.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Alam et al., 2022) berjudul *Dampak Kecanduan Game Online Pada Moralitas Anak-Anak di Desa Gunggungan kidul Kabupaten Probolinggo*. Dalam artikel tersebut, dibahas bagaimana *game online* berdampak pada moralitas anak-anak di desa Gunggungan. Mereka mudah emosi, malas, dan bahkan berbohong, yang berdampak negatif pada kemampuan anak untuk belajar di rumah.

Dalam artikel yang ditulis oleh (Khairunnisa et al., 2022) yang berjudul *Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Nilai Moral dan Nilai Sosial Pancasila Pada Anak Sekolah Dasar*. Hasil analisis dan pengamatan menunjukkan bahwa *game online* memiliki dampak yang signifikan terhadap sikap dan perilaku penggunanya, terutama yang berkaitan dengan sikap dan perilaku yang berkaitan dengan nilai moral dan sosial Pancasila. yang faktanya menyebabkan sikap negatif pada anak-anak, terutama mereka yang masih di sekolah dasar, karena salah satu *game online*. Banyak tindakan yang menyimpang dari prinsip-prinsip Pancasila, yang ditandai dengan penurunan kualitas, moral, dan sikap yang menyimpang dari norma masyarakat yang berlaku. Mereka tidak segan untuk berbicara kasar dan kotor saat bermain.

(Novrialdy, 2019) dalam artikelnya yang berjudul *Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya* menuliskan mengenai perkembangan teknologi yang saat ini digemari remaja adalah *game online*. *Game online* seharusnya digunakan sebagai hiburan, tetapi akhirnya menjadi kecanduan karena dimainkan terlalu banyak atau digunakan sebagai cara untuk melarikan diri dari kehidupan nyata. Dan hal ini akan berakibat buruk terhadap berbagai aspek kehidupan termasuk dalam perilaku maupun pendidikan moral remaja. Dalam artikel tersebut disebutkan bahwa *game online* sebagai bagian dari kemajuan teknologi harus dipandang dengan hati-hati agar tidak berdampak buruk pada remaja. Dengan demikian, remaja harus diberikan upaya pencegahan terhadap kecanduan *game online* agar mereka dapat terhindar dari kecanduan tersebut.

Dari beberapa pedoman jurnal terdahulu mayoritas penelitian sebelumnya hanya membahas pengaruh *game* terhadap perilaku remaja secara umum atau pengaruh *game* terhadap akademik, tanpa menyoroti aspek moral dalam konteks *gamers society*. Melalui artikel ini akan berfokus membahas pada *gamers society* sebagai komunitas yang unik dalam budaya digital, dengan penekanan pada pembentukan moral berbasis perspektif Pendidikan Agama Islam yaitu *bagaimana pengaruh pendidikan agama Islam terhadap pembentukan karakter dan moral para gamers, serta bagaimana implementasi nilai-nilai agama Islam dapat membantu para gamers dalam menjalani kehidupan sehari-hari secara lebih baik dan bermoral*.

Karena pendidikan moral pada *gamers society* merupakan topik yang relevan dalam konteks pendidikan agama Islam. Semakin berkembangnya teknologi dan perkembangan industri *game*, semakin besar pula pengaruhnya terhadap masyarakat, terutama kaum muda yang merupakan pemain *game* aktif. Dalam konteks ini, pendidikan moral menjadi sangat penting untuk diteliti karena terdapat permasalahan moral yang sering kali terjadi di kalangan *gamers society*. Dengan demikian, diharapkan artikel ini dapat memberikan kontribusi yang berharga dalam memahami hubungan antara video *game*, pendidikan moral, dan perspektif pendidikan agama Islam.

TINJAUAN LITERATUR

Teori belajar

Teori belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teori Belajar Sosial Albert Bandura. Teori belajar sosial (Social Learning Theory) yang dikemukakan oleh Albert Bandura berkaitan dengan pendidikan moral pada *gamers society* dalam perspektif pendidikan Islam. Teori belajar sosial Albert Bandura dapat diintegrasikan dengan prinsip-prinsip pendidikan moral dalam Islam untuk merancang *games* dan lingkungan komunitas *gamers* yang mendukung pembentukan karakter dan perilaku moral yang sesuai dengan nilai-nilai Islam (Mokoagow, 2022). Kombinasi antara modeling, regulasi diri, penguatan positif, dan pembelajaran observasional dapat menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan bermakna bagi perkembangan moral para pemain *game*.

Teori Belajar Sosial (Social Learning Theory) yang dikemukakan oleh Albert Bandura memiliki relevansi yang signifikan dalam pendidikan moral pada *gamer society* dari perspektif pendidikan Islam. Berikut ini adalah beberapa relevansi utama:

1. Pentingnya Modeling (Keteladanan)

Dalam perspektif Islam, keteladanan (*uswah hasanah*) merupakan salah satu pilar penting dalam pendidikan moral. Teori Bandura menekankan pentingnya modeling atau keteladanan dalam proses belajar. *Games* dan komunitas *gamers* dapat menyajikan tokoh-tokoh atau karakter teladan yang mencerminkan nilai-nilai moral Islam, seperti kejujuran, integritas, dan kepedulian sosial. Pemain dapat belajar dan menginternalisasi perilaku moral tersebut melalui pengamatan dan peniruan terhadap model yang disajikan dalam *games* atau komunitas *gamers*.

2. Regulasi Diri (Self-Regulation)

Konsep regulasi diri dalam teori Bandura sangat relevan dengan konsep muhasabah (evaluasi diri) dan mujahadah (perjuangan melawan hawa nafsu) dalam Islam. *Games* dan komunitas *gamers* dapat dirancang untuk memfasilitasi proses regulasi diri, misalnya dengan menyediakan mekanisme refleksi diri atau pengingat moral yang membantu pemain mengevaluasi dan mengontrol perilakunya sesuai dengan nilai-nilai Islam.

3. Penguatan Positif (Positive Reinforcement)

Konsep penguatan positif dalam teori Bandura sejalan dengan prinsip memberikan apresiasi dan penghargaan terhadap perilaku baik dalam Islam. *Games* dan komunitas *gamers* dapat merancang sistem reward atau penghargaan bagi pemain yang menunjukkan perilaku moral yang positif sesuai dengan nilai-nilai Islam, seperti kejujuran, kerja sama, atau tolong-menolong.

4. Pembelajaran Observasional (Observational Learning)

Teori Bandura menekankan bahwa individu dapat belajar melalui pengamatan terhadap orang lain atau model (Ansani & Samsir, 2022). Dalam konteks pendidikan moral Islam, konsep ini sejalan dengan prinsip hikmah (kebijaksanaan) dan nasihat yang baik. *Games* dan komunitas *gamers* dapat menyajikan cerita, peristiwa, atau situasi yang mengandung nilai-nilai moral Islam, sehingga pemain dapat belajar melalui pengamatan dan refleksi terhadap peristiwa tersebut.

5. Lingkungan Sosial

Teori Bandura menekankan pentingnya lingkungan sosial dalam mempengaruhi perilaku individu. Dalam perspektif Islam, lingkungan sosial yang baik dan mendukung sangat penting untuk mendukung pembentukan moral dan karakter individu. Komunitas *gamers* dapat menjadi lingkungan sosial yang positif dan mendukung internalisasi nilai-nilai moral Islam melalui interaksi antar pemain, diskusi, dan kegiatan-kegiatan yang dirancang dengan baik (Wahyuni & Fitriani, 2022).

Dengan demikian, teori belajar sosial Albert Bandura (Ansani & Samsir, 2022) memiliki relevansi yang sangat kuat dalam pendidikan moral pada *gamer society* dari perspektif pendidikan Islam. Prinsip-prinsip utama teori ini, seperti modeling, regulasi diri, penguatan positif, dan pembelajaran observasional, dapat diintegrasikan dengan nilai-nilai dan prinsip-prinsip pendidikan moral dalam Islam untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan bermakna bagi perkembangan moral pemain dalam komunitas *gamers*.

METODE PENELITIAN

Berisikan Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Dengan deskriptif kualitatif akan mengumpulkan dan mendeskripsikan data tentang fenomena *gamers society* yang sekarang telah meluas di masyarakat. Hal ini dilakukan melalui pengumpulan data berdasarkan fakta, yang kemudian diorganisasikan, diolah, dan dianalisis untuk memberikan pandangan terhadap permasalahan yang ada (Sugiyono, 2010). Metode ini digunakan dengan melihat beberapa referensi yang berkaitan dengan pembahasan yang dibahas kemudian dikaitkan dengan kajian tentang pendidikan moral dan relevansinya dengan pendidikan Islam. Metode ini digunakan untuk menjelaskan karakteristik, proses, dan makna dibalik suatu

keadaan atau fenomena tertentu. Kelebihan dari penelitian deskriptif kualitatif adalah memberikan pemahaman yang mendalam tentang fenomena yang diteliti, memungkinkan inklusi perspektif subjek dalam proses penelitian dan memberikan informasi rinci tentang konteks dan makna yang terkait (Nugrahani Farida, 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan moral menjadi tonggak utama dalam kehidupan, yang merupakan upaya yang sistematis dan terencana untuk mengajarkan nilai-nilai, etika, dan prinsip-prinsip moral kepada individu dengan tujuan membentuk karakter dan perilaku yang baik (Rubini, 2019). Fokus utama pendidikan moral adalah pada pengembangan kesadaran moral, pemahaman tentang tindakan yang benar dan salah, serta penerapan nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan moral juga merupakan proses pembentukan karakter individu agar mampu membedakan antara yang baik dan buruk, serta menerapkan nilai-nilai kebaikan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks Islam, pendidikan moral dikenal dengan istilah *tarbiyah akhlaqiyah*, yang bertujuan membentuk insan berakhlak mulia berdasarkan ajaran Al-Qur'an dan Sunnah. Pendidikan moral tidak hanya berorientasi pada perilaku individu, tetapi juga pada kontribusi sosial yang positif (Golubeva et al., 2018).

Pendidikan moral memainkan peran penting dalam membentuk individu menjadi anggota masyarakat yang bertanggung jawab dan beretika (Paul Tan Istandar, 2022). Melalui pendidikan moral, individu diajarkan untuk memahami dan mempraktikkan nilai-nilai universal seperti kejujuran, keadilan, saling menghormati, empati, tanggung jawab, solidaritas, dan pertimbangan terhadap orang lain. Pendidikan moral juga melibatkan pembelajaran tentang etika dalam berinteraksi dengan sesama, menjaga integritas diri, dan menghargai hak dan kewajiban setiap individu.

Pendidikan moral tidak hanya berfokus pada penanaman nilai-nilai dan etika, tetapi juga melibatkan pengembangan keterampilan dalam menghadapi konflik, mengambil keputusan yang moral, serta membangun hubungan yang sehat dengan orang lain. Selain itu, pendidikan moral juga berperan dalam membantu individu memahami dan menghargai keragaman sosial, budaya, dan agama, serta mempromosikan kesetaraan dan keadilan bagi semua (Khaironi, 2017).

Pendidikan moral pada *Gamers Society* memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan etika pemain di dalam lingkungan *gaming*. Dalam Era digital yang semakin maju, fenomena *Gamers Society* telah menjadi signifikan di kalangan para pemain *game* (Bastian & Khamadi, 2016). Namun, sering kali aspek moral dan etika cenderung dilupakan atau kurang diperhatikan dalam konteks *gaming*. Oleh karena itu, penerapan pendidikan moral menjadi relevan untuk mempromosikan nilai-nilai positif dan membangun kesadaran moral di dalam *Gamers Society* (Alam et al., 2022). Pendidikan moral dalam *Gamers Society* bertujuan untuk membentuk pemahaman yang mendalam tentang bagaimana moralitas dapat diintegrasikan dan ditekankan dalam lingkungan *gaming*. Fokus utama pendidikan moral adalah untuk mengajarkan pemain tentang nilai-nilai dan etika yang benar dalam konteks permainan. Pemahaman

ini meliputi pemahaman tentang tindakan yang benar dan salah, kesadaran terhadap dampak dari tindakan tersebut, dan pengenalan nilai-nilai yang sejalan dengan ajaran agama Islam.

Dalam *gamers society* atau masyarakat *game*, para anggotanya sering berinteraksi secara *online* melalui platform *game* atau acara komunitas. Mereka dapat saling berbagi pengalaman, tips, trik, dan informasi terkait *game* yang mereka mainkan. Selain itu, masyarakat *game* juga sering mengadakan acara turnamen, kompetisi, atau pertemuan untuk memperkuat ikatan sosial antar anggota (Lutfiwati, 2018). Dengan perkembangan teknologi dan internet, masyarakat *game* semakin berkembang dan menjadi bagian penting dalam budaya populer saat ini. Mereka tidak hanya menikmati permainan video, tetapi juga membangun hubungan sosial, kreativitas, dan kolaborasi dalam lingkungan yang menyenangkan dan mendukung.

Melalui pendidikan moral dalam *Gamers Society*, para pemain dapat diperkenalkan dengan prinsip-prinsip dan nilai-nilai Islami, seperti kejujuran, toleransi, keadilan, dan tolong-menolong. Hal ini dapat membantu membangun sikap moral yang positif dan menyebarkan kesadaran tentang etika dan perilaku Islam di antara pemain. Pendidikan moral pada *Gamers Society* juga dapat membantu para pemain memahami dampak negatif perilaku yang tidak etis atau tidak Islami. Ini termasuk agresi virtual, kekerasan, penipuan, atau perilaku yang merugikan orang lain seperti berkata kotor (Arsini et al., 2023). Dengan pemahaman ini, pemain dapat belajar untuk mengendalikan diri dan bertanggung jawab terhadap tindakan mereka dalam bermain *game*.

Pendidikan moral pada *Gamers Society* dari perspektif pendidikan agama Islam memiliki kontribusi yang penting dalam memperkuat nilai-nilai moral dan etika dalam lingkungan *gaming*. Diskusi dalam jurnal ini menekankan pentingnya pendidikan moral dalam membentuk integritas moral dan nilai-nilai Islami di kalangan para pemain *game*. Melalui pendidikan moral, pemain dapat meningkatkan kesadaran mereka akan pentingnya etika dan moral dalam Islam (Rubini, 2019). Mereka dapat belajar untuk mengenali perilaku yang benar dan salah dalam konteks *gaming*. Dengan memahami prinsip-prinsip Islam dan menerapkannya dalam aktivitas *gaming*, pemain dapat mengintegrasikan nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Pendidikan moral juga dapat membantu para pemain mengembangkan empati dan perspektif Islam yang lebih luas. Dengan memahami dan menghargai pengalaman orang lain, pemain dapat membangun hubungan yang lebih harmonis dan mengatasi prasangka atau diskriminasi dalam interaksi mereka. Selain itu, pendidikan moral dapat membantu pemain membangun sikap keadilan yang Islami (Hafidz et al., 2022). Melalui pemahaman dan penerapan prinsip keadilan dalam aktivitas *gaming*, pemain dapat belajar untuk menghormati hak-hak orang lain dan bertindak dalam cara yang adil dan setara.

Namun, tantangan juga hadir dalam implementasi pendidikan moral. Dalam *Gamers Society*, perhatian harus diberikan pada lingkungan *online* yang toksik, perilaku tidak etis dari sesama pemain, atau konten yang bertentangan dengan nilai-nilai Islami.

Oleh karena itu, pemain, pengembang *game*, dan orang tua perlu bekerja sama untuk menciptakan lingkungan *gaming* yang mendukung dan mempromosikan pendidikan moral yang sesuai dengan nilai-nilai Islam.

Pendidikan moral dalam *Gamers Society* dapat membantu pengembangan empati dan solidaritas antara pemain. Dengan memahami perspektif orang lain, mempraktikkan sikap saling menghormati, dan membantu satu sama lain dalam permainan, pemain dapat membangun hubungan yang positif dan menciptakan atmosfer yang lebih inklusif (Romdhoni et al., 2022). Pada pembahasannya *gamers Society*, pendidikan moral berbasis perspektif pendidikan agama Islam dapat memberikan kontribusi positif dalam memperkuat moralitas dan nilai-nilai Islami dalam kehidupan para pemain. Diskusi dalam jurnal ini menyoroti pentingnya pendidikan moral dalam membentuk sikap dan perilaku yang Islami di antara para pemain. Melalui pendekatan pendidikan moral yang berpusat pada nilai-nilai Islami, para pemain dapat memahami dan menginternalisasi ajaran agama Islam, serta mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam interaksi mereka dalam permainan. Pendidikan moral juga dapat membantu para pemain menjadi lebih peka terhadap dampak negatif yang mungkin timbul dari perilaku mereka dalam permainan. Dengan membangun kesadaran tentang tanggung jawab dan etika Islam, para pemain dapat mengendalikan diri dan memilih perilaku yang lebih baik dalam lingkungan virtual.

Selain itu, pendidikan moral pada *Gamers Society* dapat mempromosikan pengembangan empati dan solidaritas di antara pemain. Dengan saling menghormati, bekerja sama, dan membantu sesama pemain, hal ini menciptakan lingkungan yang memperkuat nilai-nilai Islami dan membangun hubungan yang positif dalam komunitas *gamers* (Malid & Hidayah, 2018). Namun, penting untuk diingat bahwa pendidikan moral pada *Gamers Society* juga dapat menghadapi tantangan. Faktor seperti pengaruh teman sebaya dan kebijakan dalam permainan dapat mempengaruhi efektivitas pendidikan moral. Oleh karena itu, perlu kerja sama antara pemain, orang tua, dan pengembang *game* untuk menciptakan lingkungan yang mendukung pendidikan moral yang Islami dalam *Gamers Society*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pendidikan moral pada *Gamers Society* dari perspektif pendidikan agama Islam dapat menjadi alat yang efektif untuk memperkuat moralitas, nilai-nilai Islami, dan etika dalam dunia *gaming*. Melalui pendekatan edukasi yang relevan dan penerapan nilai-nilai Islami dalam interaksi pemain, *Gamers Society* dapat menjadi lingkungan yang mempromosikan perilaku yang positif dan mendukung pengembangan akhlak yang baik di kalangan pemain. Penelitian ini memperkaya literatur tentang pendidikan moral dengan pendekatan agama Islam, khususnya dalam konteks budaya digital yang berkembang pesat. Konsep pembinaan moral bagi komunitas *gamers society* menjadi kontribusi penting untuk menjawab tantangan moralitas di era digital. Penelitian ini bertujuan untuk memberdayakan *gamers society* sebagai komunitas yang tidak hanya mengutamakan hiburan, tetapi juga nilai-

nilai sosial yang positif. Dengan pendekatan Islami, penelitian ini diharapkan mampu menciptakan komunitas yang lebih bertanggung jawab, sportif, dan saling menghormati.

Teori belajar sosial Albert Bandura memiliki relevansi yang kuat dalam pendidikan moral pada *gamer society* dari perspektif pendidikan Islam. Teori belajar sosial Albert Bandura dapat diintegrasikan dengan prinsip-prinsip pendidikan moral dalam Islam untuk merancang *games* dan lingkungan komunitas *gamers* yang mendukung pembentukan karakter dan perilaku moral yang sesuai dengan nilai-nilai Islam melalui modeling, regulasi diri, penguatan positif, pembelajaran observasional, dan lingkungan sosial yang kondusif. Kontribusi penelitian ini memberikan dasar teoritis dan praktis bagi pembinaan moral *gamers society*, meskipun terdapat keterbatasan yang perlu diatasi dalam penelitian lanjutan. Dengan saran-saran yang diberikan, diharapkan studi berikutnya mampu menghasilkan temuan yang lebih komprehensif dan berdampak signifikan terhadap pendidikan moral di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, M. (2000). Pendidikan moral 2000. *Jurnal Paris Langkis*, 2(1), 57–66.
- Alam, L. ., Dirgayunita, A., & Dheasari, A. . (2022). Dampak Kecanduan *Game Online* Pada Mralitas Anak-Anak Di Desa Ganggungan Kidul Kabupaten Probolinggo. *Jpdk*, 4(1), 301–307.
- Ansani, & Samsir, H. M. (2022). Bandura’s Modeling Theory. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(7), 3067–3080.
- Arsini, Y., Arsini Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, Y., Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, F., Yani Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, R., & Nazwa Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, S. (2023). Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Sosial Pada Siswa. *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 2(3), 190–199. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v2i3.1370>
- Bastian, H., & Khamadi. (2016). *Dampak Digital Game Terhadap Perkembangan. February 2016*, 33–44. <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa>
- Faiz, A., & Purwati. (2022). Peran guru dalam pendidikan moral dan karakter. *Journal Education and Development*, 10(2), 315–318.
- Golubeva, I., Gómez Parra, M. E., & Espejo Mohedano, R. (2018). What does ‘active citizenship’ mean for Erasmus students? *Intercultural Education*, 29(1), 40–58. <https://doi.org/10.1080/14675986.2017.1404741>
- Hafidz, H., Cahyani, M. N., Azani, M. Z., & Inayati, N. L. (2022). Implementasi Pendidikan Moral dalam Membina Perilaku Siswa di Sekolah Menengah Atas Islam Terpadu Al Huda. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Interdisipliner*, 2(1), 95–105. <https://doi.org/10.59944/jipsi.v1i2.44>
- Khaironi, M. (2017). Pendidikan Moral Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 1(01), 1. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v1i01.479>
- Khairunnisa, Kausar, M. F. Al, Ramadhina, R., Aulia, S. R., & Nugraha, R. G. (2022). Pengaruh *Game Online* Free Fire Terhadap Nilai Moral Dan Nilai Sosial Pancasila Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 2109–2115. <http://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2934>
- Lutfiwati, S. (2018). Memahami Kecanduan *Game Online* Melalui Pendekatan Neurobiologi. *Journal of Sychology*, 1(1), 1–16.
- Malid, R., & Hidayah, N. (2018). Solidaritas Virtual Antar Member *Game Clash of Clans* Di Clan Soloken5. *Jurnal Pendidikan Sosiologi*/1, 3, 1–20.
- Mokoagow, F. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Pembelajaran Teori Belajar Behaviorisme Albert Bandura Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Materi Mengenal Malaikat Allah Kelas V Di Sdn 3 Limboto Barat. *Jurnal Citra Pendidikan*, 2(3), 537–540. <https://doi.org/10.38048/jcp.v2i3.714>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan *Game Online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>

- Nugrahani Farida. (2014). dalam Penelitian Pendidikan Bahasa. *Metode Penelitian Kualitatif*, 1(1), 305. <http://e-journal.usd.ac.id/index.php/LLT%0Ahttp://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/viewFile/11345/10753%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.758%0Awww.iosrjournals.org>
- Paul Tan Istandar. (2022). Menyelaraskan Pendidikan Akademis dan Moral Dalam Membangun Masyarakat Berkarakter Unggul. *Jurnal Suara Pengabdian* 45, 1(1), 71–83. <https://doi.org/10.56444/pengabdian45.v1i1.881>
- Romdhoni, A., Efiyanti, A. Y., Ilmu, P., Sosial, P., Islam, U., Maulana, N., & Ibrahim, M. (2022). *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP SOLIDARITAS*. 1(4), 389–400.
- Rubini, R. (2019). Pendidikan Moral Dalam Perspektif Islam. *Al-Manar*, 8(1), 225–271. <https://doi.org/10.36668/jal.v8i1.104>
- Sugiyono, D. (2010). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. In *Penerbit Alfabeta* (Issue January).
- Wahyuni, N., & Fitriani, W. (2022). Relevansi Teori Belajar Sosial Albert Bandura dan Metode Pendidikan Keluarga dalam Islam. *Qalam: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 11(2), 60–66. <https://doi.org/10.33506/jq.v11i2.2060>