

**DAMPAK KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA  
PERKEMBANGAN MORAL REMAJA DI DUKUH  
PLOSORAN DESA TANGKIL KULON KECAMATAN  
KEDUNGWUNI KABUPATEN PEKALONGAN**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh :

**NAELATUL IZZATI**  
**NIM. 2119112**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
2023**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : NAELATUL IZZATI

NIM : 2119112

Judul Skripsi : **DAMPAK KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA PERKEMBANGAN MORAL REMAJA DI DUKUH PLOSORAN DESA TANGKIL KULON KECAMATAN KEDUNGWUNI KABUPATEN PEKALONGAN**

Menyatakan bahwa Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah peneliti sebutkan sumbernya. Apabila Skripsi ini terbukti merupakan hasil duplikasi atau plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi akademis dan dicabut gelarnya.

Dengan pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 17 April 2023

Yang Menyatakan



Naelatul Izzati

NIM. 2119112

**Dr. Ahmad Ta'rifin, M.A.**  
Perum Griya Sidorejo Asri (GSA) Sidorejo Tirta  
Kabupaten Pekalongan

---

### NOTA PEMBIMBING

Lamp. : 4 ( empat) eksemplar  
Hal : Naskah Skripsi  
Sdri. Naelatul Izzati

Kepada

Yth. Dekan FTIK UIN K.H.  
Abdurrahman Wahid Pekalongan  
c/q. Ketua Program Studi PAI

di PEKALONGAN

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah skripsi saudara:

Nama : NAELATUL IZZATI  
NIM : 2119112  
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
Judul : **DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE PADA PERKEMBANGAN MORAL REMAJA DI DUKUH PLOSORAN DESA TANGKIL KULON KECAMATAN KEDUNGWUNI KABUPATEN PEKALONGAN**

Dengan ini mohon agar skripsi saudara tersebut dapat segera dimunaqosahkan.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya saya sampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Pekalongan, 17 April 2023

Pembimbing

  
**Dr. Ahmad Ta'rifin, M.A.**  
NIP. 197510202005011002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jl. Pahlawan Km. 5 Rowolaku, Kajen, Kabupaten Pekalongan 51161  
Website: ftik.uingusdur.ac.id email: ftik@uingusdur.ac.id

## PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri  
K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan Skripsi saudara :

Nama : **NAELATUL IZZATI**  
NIM : **2119112**  
Judul Skripsi : **DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE PADA  
PERKEMBANGAN MORAL REMAJA DI DUKUH  
PLOSORAN DESA TANGKIL KULON  
KECAMATAN KEDUNGWUNI KABUPATEN  
PEKALONGAN**

Telah diujikan pada hari Senin, Tanggal 22 Mei 2023 dan dinyatakan  
**LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd.)

Dewan Penguji

Penguji I

**Dr. H. Abdul Khobir, M.Ag**  
NIP. 19720105 200003 1 002

Penguji II

**Abdul Mukhlis, M.Pd**  
NIP. 19911006 201903 1 012

Pekalongan, 22 Mei 2023

Disahkan Oleh  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,



**Dr. H. M. Sugeng Sholehuddin, M.Ag.**  
NIP. 19730112 200003 1 001

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Pedoman transliterasi yang digunakan dalam penulisan buku ini adalah putusan bersama menteri agama republik indonesia No. 158 tahun 1987 dan menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia No. 0543b/U/1987. Transliterasi tersebut digunakan untuk menulis kata-kata arab yang sudah diserap ke dalam bahasa indonesia sebagaimana terlihat dalam kamus linguistik atau kamus besar bahasa indonesia (KBBI). Secara garis besar pedoman transliterasi itu adalah sebagai berikut.

### 1. Konsonan

Fonem-fonem konsonan bahasa arab yang dalam sistem tulisan arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Dibawah ini daftar huruf arab dan transliterasi dengan huruf latin.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	Tidak di Lambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	ṣ	es(dengan titik diatas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	ḥ	ha(dengan titik dibawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha

د	Dal	D	De
ذ	Zal	z	zet(dengan titik atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Syin	S	Es
ش	Syin	Sy	esdan ye
ص	Sad	ṣ	es(dengan titik di bawah)
ض	Dad	ḍ	de(dengan titik bawah)
ط	Ta	ṭ	Te (dengan titik bawah)
ظ	Za	ẓ	zet(dengan titik bawah)
ع	'ain	'	Koma terbalik (diatas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wawu	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	ء	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

## 2. Vokal

Vokal Tunggal	Vokal Rangkap	Vokal Panjang
أ = a		أ = ā
إ = i	أَي = ai	إِي = ī
أ = u	أَوْ = au	أُو = ū

## 3. Ta' Marbutah

*Ta' Marbutah* hidup dilambangkan dengan /t/

Contoh:

مرأة جملة      ditulis      *mar'atun jamīlah*

*Ta marbutah* mati dilambangkan dengan /h/

Contoh:

فتيمه      ditulis      *fātimah*

## 4. Syaddad (tasdid, geminasi)

Tandageminasi dilambangkan dengan huruf yang sama dengan huruf yang diberi *Syaddad* tersebut.

Contoh:

رَبَّنَا      ditulis      *rabbana*

الْبِرِّ      ditulis      *al-birr*

## 5. Kata Sambung (Artikel)

Kata sandang yang diikuti oleh “huruf syamsiyah” ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu bunyi /l/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

Contoh:

الشمس	Ditulis	<i>asy-syamsu</i>
الرجل	Ditulis	<i>ar-rajulu</i>
السَيِّدَة	Ditulis	<i>as-sayyidahI</i>

Kata sandang yang diikuti oleh “huruf al-qamariyah” ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu bunyi /l/ diikuti terpisah dari kata yang diikuti dan dihubungkan dengan tanda sempang.

Contoh:

القمر	ditulis	<i>al-qamar</i>
البدیع	ditulis	<i>al-badī'</i>
الجلل	ditulis	<i>al-jalāl</i>

## 6. Huruf Hamzah

Hamzah yang berada di awal kata tidak ditransliterasikan. Akan tetapi, jika hamzah tersebut berada di tengah kata atau di akhir kata, huruf hamzah itu ditransliterasikan dengan apostrof /'/.

Contoh:

امرت	Ditulis	<i>Umirtu</i>
شيء	Ditulis	<i>syai'un</i>

## PERSEMBAHAN

Puji syukur alhamdulillah kepada Allah SWT. atas segala karunia dan petunjuk-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam bagi Rasulullah Muhammad SAW. keluarganya, sahabatnya. Dengan dukungan yang telah tersampaikan akhirnya saya dapat menyelesaikan skripsi ini, maka dengan segala ketulusan dan kerendahan hati saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kepada Allah SWT. dengan kehendak-Nya sehingga penulis mampu untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua orang tua saya tercinta Bapak Edi Purnomo dan Ibu Slamet Waryatun yang telah merawat, mendidik, memberikan do'anya, nasihatnya dan kasih sayangnya.
3. Adikku M. Hafizt Qolbi dan Maulida Dwi Afriani serta semua keluarga yang telah mendukung dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Pembimbing skripsi saya Bapak Dr. Ahmad Ta'rifin, M.A yang telah sabar dan ikhlas membimbing saya menyelesaikan skripsi ini.
5. Saudara saya Nuruz Ziyadahturrohmah dan Afifudin yang telah membantu saya dalam penelitian skripsi ini.
6. Teman-teman kecil saya yang sudah mau direpotkan dalam skripsi kali ini.
7. Almameter tercinta UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan dan segenap sivitas akademika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya.
8. Sahabat-sahabat saya Nur Indah Laely, Muhammad Sopari, Asri Agustina

dan semuanya yang telah memberikan semangat tersendiri bagi saya.

9. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu yang telah mendukung dan memberikan doanya, semoga kebaikan selalu menyertai.

## MOTTO

فأذكروني أذكركم والشكر والى ولا تكفرون

“..., ingatlah kepada-Ku niscaya Aku ingat (pula) kepadamu, dan bersyukurlah kepada-Ku, dan janganlah kamu mengingkari (nikmat)-Ku.”

(Q.S Al-Baqarah: 152)

## ABSTRAK

Izzati, Naelatul. 2023. Dampak Kecanduan *Game Online* Pada Perkembangan Moral Remaja Di Dukuh Plosoran Desa Tangkil Kulon Kecamatan Kedungwuni Kabupaten Pekalongan. Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Universitas Islam Negeri (UIN) K.H. Abdurrahman Wahid. Dosen Pembimbing Dr. Ahmad Ta'rifin, M.A.

**Kata Kunci : *Game Online*, Perkembangan Moral, Remaja.**

Penelitian ini dilatarbelakangi karena adanya keresahan yang terjadi akibat dari adanya salah satu hasil dari kemajuan teknologi yakni permainan berbasis *online* atau biasa disebutnya *game online*. Dimana *game online* ini sering dimainkan oleh berbagai kalangan, terutama para remaja. Kecanduan *game online* ini tentunya memberikan dampak tersendiri bagi pelakunya. Hal ini tak terkecuali pada aspek moral remaja yang mana perkembangan moral remaja ini sangat krusial untuk digambarkan. Oleh karena ini alasan itulah yang menjadi dasar peneliti untuk melakukan penelitian ini di Dukuh Plosoran Desa Tangkil Kulon Kecamatan Kedungwuni Kabupaten Pekalongan pada remaja dengan rentang usia antaran 12 sampai 15 tahun.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti akan memaparkan beberapa rumusan masalah yaitu: bagaimana intensitas bermain *game online* oleh remaja di Dukuh Plosoran Desa Tangkil Kulon Kecamatan Kedungwuni Kabupaten Pekalongan? Bagaimana Perkembangan moral remaja akibat kecanduan *game online* di Dukuh Plosoran Desa Tangkil Kulon Kecamatan Kedungwuni Kabupaten Pekalongan? Adapun tujuan penelitian ini agar pembaca mengetahui terkait intensitas remaja dalam menggunakan *game online* dan mengetahui dampaknya bagi perkembangan moral remaja.

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan dengan pendekatan penelitian kualitatif. Data dalam penelitian kali ini menggunakan data primer dari remaja yang berusia 12 sampai 15 tahun, *game online* dan data sekundernya dari buku maupun jurnal. Teknik pengumpulan datanya melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Serta analisis datanya diawali dari reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data.

Hasil penelitian ini menunjukkan intensitas para remaja dengan usia 12 sampai 15 tahun di Dukuh Plosoran Desa Tangkil kulon Kecamatan Kedungwuni Kabupaten Pekalongan dalam bermain *game online* beragam dari pagi hari, siang hari sehabis sekolah, dan malam hari. Namun intensitas yang sering dihabiskan dari banyaknya remaja adalah siang hari sehabis sekolah dan malam hari. Adapun dampak dari kecanduan *game online* pada perkembangan moral remaja ada dua yakni dampak negatif dan positif. Dampak negatifnya adalah berkata-kata kasar, lupa waktu, dan berselisih atau bertengkar. Sedangkan dampak positifnya adalah jiwa kepemimpinan dan rasa demokrasi, toleransi, dan empati serta nurani.

## KATA PENGANTAR

Alkhamdulillah, puji syukur atas kehadiran Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Sholawat serta salam senantiasa terpanjatkan kepada Rasulullah Muhammad SAW., keluarga, para sahabat, para tabi'in, dan seluruh umatnya.

Penyusunan skripsi ini, penulis mengambil judul **“Dampak Kecanduan Game Online Pada Perkembangan Moral Remaja Di Dukuh Plosoran Desa Tangkil Kulon Kecamatan Kedungwuni Kabupaten Pekalongan”**. Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang telah membantu sehingga skripsi ini mampu untuk terselesaikan, antara lain kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M. Ag. Selaku rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Bapak Dr. H. M. Sugeng Sholehuddin, M. Ag. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Bapak Dr. Ahmad Ta'rifin, M.A selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Bapak M. Yasin Abidin, M. Pd selaku dosen wali studi yang telah memberikan nasihat serta motivasinya.
5. Bapak Dr. Ahmad Ta'rifin, M.A selaku dosen pembimbing skripsi, yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan dan masukkan yang berharga kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

6. Bapak Muhammad Khusnan selaku Kepala Desa Tangkil Kulon Kecamatan Kedungwuni Kabupaten Pekalongan yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
7. Ucapan terimakasih kepada orang tua dan keluarga atas do'a, dukungan, motivasi, dan bantuan dalam bentuk lainnya.
8. Semua pihak baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Dengan kerendahan hati penulis menyadari bahwa masih terdapat ketidaksempurnaan dalam penyusunan skripsi ini. Untuk itu sangat diharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca semua. Semoga skripsi ini dapat memberikan sumbangan manfaat bagi semuanya. *Aamiin yarobbal'alaamiin.*

Pekalongan, 17 April 2023

  
**Naelatul Izzati**  
NIM : 2119112

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>NOTA PEMBIMBING.....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>ix</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>xi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Kegunaan Penelitian.....	5
E. Metode Penelitian.....	6
F. Sistematika Pembahasan .....	12
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>14</b>
A. Deskripsi Teori.....	14
B. Penelitian Relevan.....	21
C. Kerangka Berpikir.....	30
<b>BAB III HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>32</b>
A. Profil Desa Tangkil Kulon .....	32
B. Intensitas Bermain <i>game online</i> oleh Remaja Di Dukuh Plosoran Desa Tangkil Kulon Kecamatan Kedungwuni Kabupaten Pekalongan.....	40
C. Perkembangan Moral Remaja Akibat dari Kecanduan <i>Game Online</i> Di Dukuh Plosoran Desa Tangkil Kulon Kecamatan Kedungwuni Kabupaten Pekalongan .....	44

<b>BAB IV ANALISIS HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>50</b>
A. Intensitas Bermain <i>Game Online</i> oleh Remaja Di Dukuh Plosoran Desa Tangkil Kulon Kecamatan Kedungwuni Kabupaten Pekalongan.....	50
B. Perkembangan Moral Remaja Akibat dari Kecanduan <i>Game Online</i> Di Dukuh Plosoran Desa Tangkil Kulon Kecamatan Kedungwuni Kabupaten Pekalongan .....	52
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>57</b>
A. Kesimpulan .....	57
B. Saran .....	59
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>61</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1.1 Informan Penelitian.....	8
Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian.....	26
Tabel 3.1 Riwayat Kepemimpinan Desa Tangkil Kulon .....	34
Tabel 3.2 Tingkat Pendidikan .....	38
Tabel 3.3 Kondisi Infrastruktur Perhubungan.....	38
Tabel 3.4 Kondisi Infrastruktur Irigasi.....	39
Tabel 3.5 Sarana dan prasarana bidang pendidikan .....	39
Tabel 3.6 Sarana dan prasarana bidang kesehatan .....	40
Tabel 3.7 Sarana dan prasarana di Bidang Keagamaan .....	40

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian

Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian

Lampiran 3 Pedoman Observasi

Lampiran 4 Catatan Hasil Observasi

Lampiran 5 Instrumen Wawancara

Lampiran 6 Pedoman Dokumentasi

*Lampiran 7* Transkrip Hasil Wawancara

Lampiran 8 Dokumentasi

Lampiran 9 Daftar Riwayat Hidup

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Era revolusi industri saat ini tidak dapat dihindari. Era di mana perkembangan internet dan teknologi yang sangat cepat berkembang. Membuat segala hal menjadi tanpa batas dan memengaruhi pada setiap tatanan kehidupan masyarakat. Beberapa di antaranya baik dalam teknologi informasi digital, digitalisasi penggunaan mata uang (*e-money*), penggunaan media digital (*e-media*), kemudian pemutaran film yang berbasis digital, yang terakhir pada peningkatannya di bidang permainan berbasis digital.<sup>1</sup>

*Handphone* yang merupakan satu contoh capaian dari perkembangan teknologi. Pada mulanya teknologi seluler hanya berupa alat komunikasi nirkabel, yang kemudian dapat berkembang menjadi alat yang canggih. Kecanggihan teknologi ponsel lebih dari sekedar alat komunikasi, memungkinkan orang untuk mengambil gambar, mendengarkan musik, mengabadikan video, bermain *game*, dan mengakses internet dipersekitarannya. Ponsel atau *handphone* sarat dengan berbagai permainan yang bermunculan di pasaran. Fenomena ini menunjukkan bagaimana teknologi *game* telah merambah banyak bidang kehidupan. *Game* mudah tersedia dari ponsel dan aplikasi media internet. Pertumbuhan *game* akan terus

---

<sup>1</sup> Fraid Abdullah, "Fenomena Digital Era Revolusi Industri 4.0," *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain Vol. 4, No. 1*, (Jakarta: April 2019), hlm. 48.

mencengangkan. Beragam *handphone* baru yang disertai *game* pun bermunculan.<sup>2</sup>

*Game online* merupakan suatu permainan baik itu yang dilakukan oleh seorang maupun secara berkelompok dengan menggunakan akses data atau jaringan internet yang terhubung dalam *smartphone* maupun komputer.<sup>3</sup> *Game* ini sudah menjadi kebiasaan dimasyarakat. Khususnya pada kalangan generasi muda baik itu remaja maupun anak-anak yang masih menginjak dunia sekolah dasar, baik itu di perkotaan maupun dipedesaan.<sup>4</sup>

Remajalah yang bisa dikatakan pengguna yang sering dalam bermain *game online*. Dikatakan remaja karena remaja adalah masa di mana peralihan dari anak-anak menuju ke dewasa dan adanya perubahan dari segi fisik maupun mental, baik itu secara personal maupun dalam peran sosialnya entah itu dikeluarga, sekolah, serta masyarakat. Remaja yang hidupnya berdampingan dengan berkembangnya era industri akan dihadapkan dengan banyaknya kecanggihan-kecanggihan teknologi yang memudahkan dalam mencari suatu informasi. Namun, pada masa remaja ini yang masih dalam periodisasi ketidakstabilan maksudnya dalam masa ini masih mudah dalam terjerumus kedalam hal-hal yang baru. Maka dari itu, tidak dipungkiri akan

---

<sup>2</sup> Samuel dan Henry, *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi orang tua dalam mendampingi Anak Bermain Game Online*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010), hlm. 5.

<sup>3</sup> M. Misbach, *Panduan Praktis Membuat Game 3D*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010), hlm. 7.

<sup>4</sup> Samuel dan Henry, *Cerdas Dengan Game: Panduan Praktis Bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game,..* hlm. 8.

jika remaja lebih rentang terkena kecanduan entah itu pada sektor digitalisasi permainan atau *game online* maupun yang lainnya.<sup>5</sup>

Apabila sudah terkena kecanduan *game online* pada remaja, maka tidak dipungkiri akan adanya kecenderungan untuk menatap lama dikomputer maupun *smartphone* yang mengakibatkan melupakan pekerjaan, tugas bahkan makan dan minum, melupakan tanggung jawabnya. Hal ini merupakan salah satu dampak buruk adanya *game online*.<sup>6</sup> Tak hanya itu dampak dari permainan *game online* juga merambat pada moralitas remaja. Misalnya, remaja akan melakukan berbagai cara agar keinginannya dalam bermain *game online* dapat tersalurkan. Hal ini para remaja bisa dengan mudah untuk berbohong, mencuri uang orangtua, bahkan bisa juga mencuri uang orang lain atau teman, dan masih banyak lagi perilaku-perilaku tercela yang nampak dari adanya *game online* tersebut.<sup>7</sup>

Dari hal tersebut, pentingnya perkembangan moral atau akhlak yang merupakan suatu pondasi utama terciptanya bangsa yang kokoh dalam menghadapi arus globalisasi. Tanpa adanya moral, suatu negara akan mudah goyah. Maka, perkembangan moral sebagai salah satu hal yang sangat krusial untuk digaungkan.<sup>8</sup>

---

<sup>5</sup> Eryzal Novrialdy, "Kecanduan *game online* pada Remaja: dampak dan pencegahannya," *jurnal Buletin psikologi Vol. 27, No. 2* (Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada, 2019), hlm. 149.

<sup>6</sup> Rika Agustina, "Pengaruh *Game online* Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda," *Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol. 4, No. 3* (Samarinda: 2016), hlm. 291.

<sup>7</sup> M. Nur Wahyuddin dan Harmanto, "Moralitas anak yang Gemar Bermain Game di Kawasan Ketintang Surobaya," *Jurnal Kajian Moral dan Kewarganegaraan Vol. 2, No. 2*, (Surabaya: UNESA, 2014), hlm. 657.

<sup>8</sup> Nurcholis Majid, *Islam Agama Kemanusiaan*, (Jakarta: Dian Rakyat, 2010), hlm. 173.

Lokasi pada penelitian kali ini bertempat di Dukuh Plosoran Desa Tangkil Kulon Kecamatan Kedungwuni Kabupaten Pekalongan. Terdapat sekitar 330 remaja pada usia 12-15 tahun di Desa Tangkil Kulon yang terdiri dari 174 remaja laki-laki usia 12-15 tahun dan 156 remaja perempuan usia 12-15 tahun.<sup>9</sup> Dengan jumlah remaja yang tidak sedikit itu tak sedikit pula remaja yang suka bermain *game online* khususnya pada remaja laki-laki dengan ditambah akses internet yang mudah terjangkau, serta banyak juga tempat-tempat *wifi* atau warung-warung *wifi* yang menjadi tongkrongan remaja dalam bermain *game online* terdapat kurang lebih 6 warung *wifi* yang ada. Sehingga para remaja tersebut dapat bertahan berjam-jam hanya untuk bermain *game online*. Akibat dari kesukaan banyak remaja ini dalam bermain *game online* terkadang timbul perkataan-perkataan yang tidak sopan. Dari pemaparan tersebut, yang mana banyak dari remaja yang senang bermain *game online* yang mengakibatkan menurunnya moral atau akhlak remaja. Hal inilah yang membangkitkan perhatian peneliti untuk mendapatkan kenyataan yang ada secara terang dan nyata bahwa ada dampak bagi perkembangan moral remaja akibat dari adanya *game online* sangat memengaruhi.

Maka dari pada itu, peneliti ingin melakukan penelitian mengenai “Dampak Kecanduan *Game Online* Pada Perkembangan Moral Remaja di Dukuh Plosoran Desa Tangkil Kulon Kecamatan Kedungwuni Kabupaten Pekalongan.” Semoga dengan adanya penelitian ini akan membantu orangtua

---

<sup>9</sup> Muhammad Rifdza Ujza, Sekretaris Kelurahan Desa Tangkil Kulon, Wawancara Pribadi, Pekalongan, 2 Desember 2022.

dalam menemukan solusi dan mengontrol perilaku anak agar akhlak anak dapat berkembang dengan baik.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana intensitas bermain *game online* oleh remaja di Dukuh Plosoran Desa Tangkil Kulon Kecamatan Kedungwuni Kabupaten Pekalongan?
2. Bagaimana perkembangan moral remaja akibat kecanduan *game online* di Dukuh Plosoran Desa Tangkil Kulon Kecamatan Kedungwuni Kabupaten Pekalongan?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Penelitian ini bertujuan guna mengungkapkan intensitas remaja dalam bermain *game online* di Dukuh Plosoran Desa Tangkil Kulon Kecamatan Kedungwuni Kabupaten Pekalongan.
2. Penelitian ini bertujuan guna memaparkan perkembangan moral pada remaja akibat dari adanya *game online* di Dukuh Plosoran Desa Tangkil kulon Kecamatan Kedungwuni Kabupaten Pekalongan.

## **D. Kegunaan Penelitian**

### **1. Kegunaan Teoretis**

- a. Penelitian ini diharapkan mampu untuk menjadi bahan dalam menambah pengetahuan, wawasan dan informasi mengenai perkembangan moral akibat dari *game online*.

- b. Penelitian ini diharapkan mampu dijadikan sebagai dasar pertimbangan serta memberikan sumbangan pemikiran guna memajukan remaja yang bermoral.

## 2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi Orang tua

Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu untuk menjadi acuan bagi orang tua agar lebih diperhatikan lagi ketika anak sedang mengoperasikan atau menggunakan *gadget* maupun komputer, apalagi saat sedang bermain *game online*.

- b. Bagi remaja

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan dan informasi bagi remaja terkait dampak apa yang ditimbulkan dari bermain *game online*. Sehingga remaja mampu mempertimbangkan dan mengontrol dirinya dalam bermain *game online*.

- c. Bagi peneliti

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan atau informasi yang lebih banyak tentang dampak *game online* terhadap perkembangan moral remaja.

## E. Metode Penelitian

### 1. Desain Penelitian

- a. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian lapangan atau *field research* dimana dalam hal ini tempat penelitian berada di lapangan

kehidupan, bukan melalui kajian pustaka (perpustakaan) maupun laboratorium. Pada intinya satu penelitian yang dilakukan di lapangan secara langsung dan juga adanya responden maka dinamakan penelitian lapangan.<sup>10</sup> Dalam pengumpulan data dilaksanakan langsung dengan remaja usia 12-15 tahun di Dukuh Plosoran Desa Tangkil Kulon Kecamatan Kedungwuni Kabupaten Pekalongan.

b. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Data-data penelitian berupa kata atau teks, dimana hasil dari analisisnya lebih menekankan pada penggambaran atau deskripsi secara mendalam.<sup>11</sup> Dalam penelitian ini juga masuk pada penelitian deskriptif dimana menggambarkan dengan jelas dan apa adanya dari hasil penemuan yang dilakukan melalui memberikan pertanyaan kepada responden.<sup>12</sup>

## 2. Sumber Data

a. Data Primer

Data Primer merupakan data yang didapat secara langsung dari sumber utama. Dalam penelitian ini, yang digunakan yakni hasil dari wawancara dan observasi remaja usia 12-15 tahun yang aktif bermain *game online* di Dukuh Plosoran Desa Tangkil Kulon dan

---

<sup>10</sup> M. Iqbal Hasan, *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya* (Jakarta: Ghalih Indonesia, 2002), hlm. 11.

<sup>11</sup> J. R. Raco, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2010), hlm. 7.

<sup>12</sup> Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), hlm. 157.

nantinya akan dipilih secara *purposive* sekitar ada 16 remaja usia 12-15 tahun dengan jenis *game onlinenya* adalah *mobile legends*.

Tabel 1.1  
Informan Penelitian

No.	Nama	Alasan
1.	Qolbi	Remaja usia 13 tahun yang bermain <i>game online</i> .
2.	Luki	Remaja usia 15 tahun yang bermain <i>game online</i> .
3.	Riyadi	Remaja usia 12 tahun yang bermain <i>game online</i> .
4.	Bagas	Remaja usia 14 tahun yang bermain <i>game online</i> .
5.	Dimas	Remaja usia 15 tahun yang bermain <i>game online</i> .
6.	Heru	Remaja usia 12 tahun yang bermain <i>game online</i> .
7.	Fizi	Remaja usia 12 tahun yang bermain <i>game online</i> .
8.	Farel	Remaja usia 14 tahun yang bermain <i>game online</i> .
9.	Alul	Remaja usia 15 tahun yang bermain <i>game online</i> .
10.	Edo	Remaja usia 14 tahun yang bermain <i>game online</i> .
11.	Alvin	Remaja usia 14 tahun yang bermain <i>game online</i> .
12.	Putra	Remaja usia 13 tahun yang bermain <i>game online</i> .
13.	Sani	Remaja usia 15 tahun yang bermain <i>game online</i> .
14.	Aza	Remaja usia 15 tahun yang bermain <i>game online</i> .
15.	Alawi	Remaja usia 13 tahun yang bermain <i>game online</i> .
16.	Affan	Remaja usia 13 tahun yang bermain <i>game online</i> .

#### b. Data Sekunder

Data sekunder adalah perolehan data secara tidak langsung baik dari informasi yang sudah ada maupun mengutip dari literatur. Data sekunder yang diambil digunakan untuk bahan penunjang yang bersifat sebagai pendukung data primer yang dapat berupa buku, dokumen, literatur, web, dan lain sebagainya.<sup>13</sup>

Data sekunder tersebut diperoleh dari literatur maupun artikel yang relevan sebagai pendukung bahan penelitian terhadap pembahasan dan pemahaman peneliti. Dalam penelitian ini sumber sekunder yang digunakan diantaranya, buku terkait *game online* dan dampaknya, interpretasi dari masyarakat sekitar, serta data remaja yang diperoleh dari desa.

### 3. Teknik Pengumpulan Data

#### a. Metode Observasi

Observasi adalah suatu pengamatan terhadap objek tertentu secara langsung untuk mendapatkan suatu informasi atau kejadian yang terjadi langsung di lapangan.<sup>14</sup> Dalam hal ini peneliti mencermati dan menulis terkait tingkah laku remaja saat menggunakan *game online* dan interaksi remaja pada saat bermain *game online*.

---

<sup>13</sup> Yusuf Nalim dan Salafudin Turmudzi, *Satistika Deskriptif*, (Pekalongan: STAIN Pekalongan Press, 2012), hlm. 43.

<sup>14</sup> Joko Subagia, *Metodologi Penelitian dalam Teori dan Praktik*, (Jakarta: Raneka Cipta, 2001), hlm. 15.

b. Metode Wawancara

Wawancara merupakan suatu cara yang dilakukan melalui memberi pertanyaan kepada responden secara langsung yang nantinya hal tersebut menjadi informasi yang diperoleh.<sup>15</sup> Wawancara dalam penelitian ini dilakukan kepada para remaja di Dukuh Plosoran Desa Tangkil Kulon yang aktif bermain *game online* yang berusia antara 12 sampai 15 tahun.

c. Metode Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pengumpulan data yang diperoleh melalui buku maupun literatur lainnya, bisa juga dengan menggunakan catatan yang ada yang bisa berbentuk notulensi, foto, atau karya bersejarah dari seseorang.<sup>16</sup> Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini terkait data remaja usia 12-15 tahun dari desa, data Desa Tangkil Kulon, foto para remaja yang sedang bermain *game online*.

#### 4. Teknik Analisis Data

Teknis analisis data deskriptif kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Penjabaran makna data-data yang didapat dari suatu objek yang diamati. Teknik ini digunakan untuk menyusun dan mengambil data dari *interview*, observasi, dan dokumen-dokumen yang ada. Teknik analisis data ini terbagi menjadi tiga bagian yaitu:

---

<sup>15</sup> Yusuf A. M, *Kuantitatif, Kualitatif, & Penelitian Gabungan*, (Jakarta: Kencana, 2014) hlm. 16.

<sup>16</sup> Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), hlm. 17.

a. Reduksi Data

Upaya dalam menyimpulkan, memilah, dan memilah sesuatu pokok, memfokuskan pada sesuatu yang pokok dan nantinya ketemu dengan pola dan temanya. Dengan demikian akan menggambarkan dengan terang dan memberikan kemudahan kepada peneliti dalam menghimpun data seterusnya. Dari data yang berhasil peneliti himpun peneliti akan memilah hasil wawancara para remaja usia 12-15 tahun yang bermain *game online* mana jawaban yang sama dan mana yang jawabannya berbeda.

b. Penyajian Data/*Data Display*

Pada bagian ini penyajian data dalam penelitian kualitatif biasanya dengan menyajikan data bentuk teks naratif. Namun, bisa juga dengan yang lainnya misalnya dalam bentuk grafik, matrik, dan jejaring kerja (*network*). Data hasil wawancara pada remaja usia 12-15 tahun yang sudah dipilah kemudian dinarasikan dalam bentuk kata atau kalimat yang merupakan dari jawaban penelitian ini.

c. Verifikasi Data/*Conclusion Drawing*

Bagian yang terakhir ini adalah bentuk dari kesimpulan penelitian, di mana dalam kesimpulan ini berisi tentang *novelty*. Penemuan-penemuan ini bisa berupa gambaran atau deskripsi terhadap suatu sasaran yang sebelumnya masih abu-abu maupun gelap setelah diteliti menjadi terang yang berupa teori atau hipotesis

dan hubungan kausal atau interaktif.<sup>17</sup> Setelah semua data berhasil didapat peneliti memberikan kesimpulan yang menjawab dari rumusan masalah penelitian ini mengenai intensitas dan dampaknya bagi perkembangan moral remaja.

#### **F. Sistematika Penulisan**

Berdasarkan acuan penulisan skripsi yang ditetapkan pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, sistematika penulisan skripsi terdiri dari lima bab, diantaranya :

**BAB I** : Pendahuluan yang terdiri dari Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan. Dengan Metode Penelitian Yang Mencakup: Jenis dan Pendekatan Penelitian, Tempat dan Waktu Penelitian, Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, dan Teknik Analisis Data.

**BAB II** : Landasan teori, meliputi deskripsi teori yang mencakup: pengertian *game online*, jenis-jenisnya, pengertian remaja, pengertian moral, dsb. Penelitian yang relevan, dan kerangka berpikir.

**BAB III** : hasil penelitian, berisi gambaran dari pembahasan yakni terkait intensitas para remaja dalam bermain *game online* sekaligus dampaknya pada perkembangan moral remaja.

**BAB IV** : Analisis hasil penelitian, berupa menganalisis data terkait perkembangan moral dan dampaknya dari intensitas remaja dalam bermain *game online*.

---

<sup>17</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2019), hlm. 323.

**BAB V** : Penutup, mencakup: kesimpulan dan saran.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis hasil penelitian lapangan, dengan pengumpulan data baik melalui wawancara, observasi, maupun dokumentasi di Dukuh Plosoran Desa Tangkil Kulon mengenai dampak kecanduan *game online* pada perkembangan moral remaja di Dukuh Plosoran Desa Tangkil Kulon Kecamatan Kedungwuni Kabupaten Pekalongan, maka yang dapat peneliti simpulkan adalah sebagai berikut:

1. Intensitas bermain *game online* oleh remaja di Dukuh Plosoran Desa Tangkil Kulon Kecamatan Kedungwuni Kabupaten Pekalongan. Para remaja dengan rentang usia 12 sampai 15 tahun yang suka bermain *game online* di Dukuh Plosoran Desa Tangkil Kulon cukup banyak, ada sekitar 16 remaja yang peneliti jadikan sebagai informan masing-masing dari remaja tersebut menghabiskan waktu bermain *game online* sangat beragam ada yang pagi hari, siang hari setelah pulang sekolah, sore hari bahkan malam hari disetiap waktu itu bisa berjam-jam bisa 2 sampai 3 jam. Namun waktu yang kebanyakan para remaja habiskan untuk bermaian *game online* adalah siang hari setelah pulang sekolah dan malam hari setelah kegiatan mengaji.
2. Perkembangan moral remaja akibat kecanduan *game online* di Dukuh Plosoran Desa Tangkil Kulon. Moral adalah standarisasi baik buruk setiap manusia dalam kehidupan sosial budayanya, karena manusia

termasuk makhluk sosial atau bisa artikan sebagai suatu aturan yang berlaku disetiap tingkah laku seseorang dalam kehidupannya. Adapun dampak dari kecanduan game online pada perkembangan moral remaja di Dukuh Plosoran Desa Tangkil Kulon yang berkaitan dengan aspek-aspek moral yang ada sebagai berikut:

- a. Dampak negatif kecanduan *game online* pada perkembangan moral remaja berusia 12-15 tahun di Dukuh Plosoran Desa Tangkil Kulon meliputi:
  - 1) Berkata-kata kasar, permainan *game online* menimbulkan dampak negatif bagi remaja yakni terkadang berkata-kata kasar walaupun menurut mereka mengandung nada candaan.
  - 2) Lupa waktu, ketika sudah bermain *game online* karena terlalu asyik dan menyenangkan para remaja sering menghabiskan waktunya untuk bermain game saja menghiraukan tugas sekolahnya.
  - 3) Pembangkang dan berselisih, para remaja ketika sudah asyik bermain *game online* akan menghiraukan yang orang lain dan apabila ada yang mengganggu akan marah dan berakhir dengan perselisihan.
- b. Dampak positif pada perkembangan moral remaja akibat kecanduan *game online* di Dukuh Plosoran Desa Tangkil Kulon meliputi:

- 1) Jiwa kepemimpinan dan rasa demokratis, para remaja secara tidak langsung lajar mengenai kepemimpinan dimana ada yang mengatur dan menyusun strategi untuk melawan lawannya.
- 2) Toleransi, salah satu sikap toleransi yakni menentang permusuhan dimana para remaja di Dukuh Plosoran Desa Tangkil Kulon menganggap menang kalah dalam pertandingan itu hal biasa jadi tidak ada alasan untuk memusuhi lawan.
- 3) Empati dan nurani, para remaja memiliki sikap empati dan nurani dengan tidak bersikap egois dan menerima setiap pendapat orang lain dalam menyusun strategi.

## **B. Saran**

Setelah melakukan penelitian di Dukuh Plosoran Desa Tangkil Kulon Kecamatan Kedungwuni Kabupaten Pekalongan pada remaja yang berusia 12 sampai 15 tahun tentang dampak kecanduan *game online* pada perkembangan moral remaja, terdapat beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan, meliputi:

1. Bagi remaja, diharapkan bagi remaja untuk mengurangi intensitasnya dalam bermain *game online*. Sebenarnya tidak ada masalah ketika bermain *game online* namun ketika sudah lupa waktu dan mengabaikan yang ada disekitar kita baik itu suatu tugas atau orang itu yang menjadi masalah.

2. Bagi orang tua, diharapkan dapat untuk lebih bisa mengontrol anak-anaknya dalam bermain *game online* dan memberikan himbauan agar anak mengerti dampak apa saja jika keseringan bermain *game online*.
3. Bagi peneliti, diharapkan dalam pengambilan data untuk menjawab setiap rumusan masalah lebih totalitas. Agar nantinya data yang diperoleh benar-benar sesuai dan mampu meberikan suatu pengetahuan bagi masyarakat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Fraid. 2019. Fenomena Digital Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain* Vol. 4, No. 1. Jakarta.
- Adhe, Kartika Rinakit. 2016. Guru Pembentuk Anak Berkualitas. *Jurnal CARE Edisi Khusus Temu Ilmiah, Vol. 03 No. 03*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Affan dan Alawi. Remaja Usia 13 Tahun Yang Bermain *Game Online*. Wawancara Pribadi. 10 Maret 2023. Desa Tangkil Kulon.
- Agustina, Rika. 2016. Pengaruh *Game online* Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda. *Jurnal Ilmu Komunikasi*. Vol. 4, No. 3. Samarinda.
- Alvin. Remaja Usia 14 Tahun Yang Bermain *Game Online*. Wawancara Pribadi. 10 Maret 2023. Desa Tangkil Kulon.
- Alhafizi. Heru. dan Riyadi. Remaja Usia 12 Tahun Yang Bermain *Game Online*. Wawancara Pribadi. 10 Maret 2023. Desa Tangkil Kulon.
- Alul. Remaja Yang Bermain *Game Online*. Wawancara Pribadi. 10 Maret 2023. Desa Tangkil Kulon.
- Asrori, Mohammad Ali dan Mohammad. 2012. *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Aza. Remaja Usia 15 Tahun Yang Bermain *Game Online*. Wawancara Pribadi. 27 Maret 2023. Desa Tangkil Kulon.
- Bagas. Remaja Usia 14 Tahun Yang Bermain *Game Online*. Wawancara Pribadi. 10 Maret 2023. Desa Tangkil Kulon.
- Darwis. 2020. Dampak dari Kecanduan *Game online* Dikalangan Remaja Usia 15-18 Tahun diKelurahan Kayoumbun. *Jurnak Bimbingan dan Konseling*, Vol. 5, No. 2. Tapanuli Selatan: Universitas Muhammadiyah.
- Dimas, Aza, Alul, dan Luki. Remaja Usia 15 Tahun Yang Bermain *Game Online*. Wawancara Pribadi. 10 Maret 2023. Desa Tangkil Kulon.
- Edo. Remaja Usia 14 Tahun Yang Bermain *Game Online*. Wawancara Pribadi. 10 Maret 2023. Desa Tangkil Kulon.
- Farel. Remaja Usia 15 Tahun Yang Bermain *Game Online*. Wawancara Pribadi. 23 Februari 2023. Desa Tangkil Kulon.

- Farel. Remaja Usia 15 Tahun Yang Bermain *Game Online*. Wawancara Pribadi. 25 Februari 2023. Desa Tangkil Kulon.
- Ganang Ramadhani FS. 2022. Analisis Dampak *Game online* pada Interaksi Sosial Anak SD Mintaragen 3 Kota Tegal. *Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Semarang: UNNES.
- Gunawan, Imam. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*,. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasan, M. Iqbal. 2002. *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*. Jakarta: Ghalih Indonesia.
- Harmanto, dan M. Nur Wahyuddin. 2014. Moralitas anak yang Gemar Bermain Game di Kawasan Ketitang Surobaya. *Jurnal Kajian Moral dan Kewarganegaraan* Vol. 2, No. 2. Surabaya: UNESA.
- Hayati, Nispia Baity. 2021. Perilaku Menyimpang Remaja Yang Kecanduan *Game Online* Di RT 49 Kelurahan Sidodadi. *Jurnal Sosiatri-Sosiologi* Vol. 9 No. 1 . Samarinda: Universitas Mulawarman.
- Henry, dan Samuel. 2010. *Cerdaas Dengan Gam: Panduan Praktis Bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Hidayati, Normala. 2020. Pengaruh Kesenangan *Game online* terhadap Akhlak Madzmumah Siswa di MTs Sunan Kalijogo Kota Malang. *Skripsi Pendidikan Agama Islam*. Malang : UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Iesti. Ibu salah Satu Remaja. Wawancara Pribadi. 11 Maret 2023. Desa Tangkil Kulon.
- Iftiyah. Ibu Salah Satu Remaja. Wawancara Pribadi. 11 Maret 2023. Desa Tangkil Kulon.
- Janah, Miftahul. 2016. Remaja dan Tugas Perkembangannya dalam Islam. *Jurnal Psikoislamedia* Vol. 1 No. 1. Banda Aceh: UIN Ar-Raniry.
- Kustiawan, Andri Arif dan Andy Widhia Bayu Utomo. 2019. Pengaruh *Game Online* dan Tindakan Pencegahnya. Magetan : CV. AE Media Grafika.
- Luki. Remaja Usia 15 Tahun Yang Bermain *Game Online*. Wawancara Pribadi. Desa Tangkil Kulon.
- Majid, Nurcholis. 2010. *Islam Agama Kemanusiaan*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Misbach, M. 2010. *Panduan Praktis Membuat Game 3D*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

- Muchson, dan Samsuri. 2015. *Dasar-dasar Pendidikan Moral*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Nawawi, Ahmad. 2011. Pentingnya Pendidikan Nilai Moral Bagi Generasi Penerus. Bandung: *Jurnal Insania UPI Bandung* No. 2. Agustus. XVI.
- Naimah, dan Mardi Fitri. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Moral pada Anak Usia Dini.
- Novrialdy, Eryzal. 2019. *Kecanduan game online pada Remaja: dampak dan pencegahannya*, jurnal Buletin psikologi Vol. 27, No. 2. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Nalim, Yusuf dan Salafudin Turmudzi. 2012. *Satistika Deskriptif*. Pekalongan: STAIN Pekalongan Press.
- Ondang, Gilbert Luis. 2020. Dampak *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurrusan Sosiologi Fispol Unsrat. *Jurnal Holistik Vol. 13 No. 2*. Manado: UIN Sam Ratulangi.
- Pebrianti, Yuli. 2021. Dampak Bermain *Game online* terhadap Kepribadian Sosial anak SDN-1 Bahaur Kabupaten Seruyan. *Skripsi Pendidikan Agama Islam*. Seruyan : IAIN Palangkaraya.
- Pemerintah Desa. 2023. *Buku Rencana Pembangunan Jangka Menengah Desa Tahun 2020-2025*. Tangkil kulon.
- Peneliti. Remaja Yang Sedang Bermain *Game Online*. Observasi Pribadi. 08 Maret 2023. Desa Tangkil Kulon.
- Peneliti. Remaja Yang Sedang Bermain *Game Online*. Observasi Pribadi. 10 Maret 2023. Desa Tangkil Kulon.
- Peneliti. Remaja Yang Sedang Bermain *Game Online*. Observasi Pribadi. 16 Maret 2023. Desa Tangkil Kulon.
- Putra dan Qolbi. Remaja Usia 13 Tahun Yang Bermain *Game Online*. Wawancara Pribadi. 27 Februari 2023. Desa Tangkil Kulon.
- Putra dan Alul. Remaja Yang Bermain *Game Online*. Wawancara Pribadi. 10 Maret 2023. Desa Tangkil Kulon.
- Qolbi. Remaja Usia 13 Tahun Yang Bermain *Game Online*. Wawancara Pribadi. 27 Februari 2023. Desa Tangkil Kulon.
- Raco, J. R. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.

- Rahmawati, Sintia. 2018. Analisis Penggunaan *Gadget* terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus SDN 01 Kebonharjo Klaten). *Skripsi Pendidikan Agama Islam*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Rahmawati, Intan. 2022. *Pengantar Psikologi Sosial*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ria Susanti J. 2019. Pengaruh *Game online* terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X di MA AL-HIDAYAH Depok. *Jurnal Research and Development Journal Of Education*, Vol. 5, No. 2. Jakarta: Unindra PGRI.
- Ridho, Sepri. 2018. *Game online* dan *Religiusitas* Remaja. *Skripsi Sosiologi Agama*. Lampung: UIN Raden Intan.
- Sani. Remaja Usia 15 Tahun Yang Bermain *Game Online*. Wawancara Pribadi. 10 Maret 2023. Desa Tangkil Kulon.
- Surbakti, Krista. 2017. Pengaruh *Game online* terhadap Remaja. *Jurnal Curere* Vol. 1 No. 1. FKIP Universitas Quality.
- Subagia, Joko. 2001. *Metodologi Penelitian dalam Teori dan Praktik*. Jakarta: Raneka Cipta.
- Sukardi, 2018. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Ujza, Muhammad Rifdza. 2022. *Sekretaris Kelurahan Desa Tangkil Kulon*. Pekalongan: Wawancara Pribadi.
- Wahtuni A, Sri. 2017. Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan *Game online*. *Jurnal Kopasta*, Vol. 4, No. 1. Batam: Universitas Kepulauan Riau.
- Yusuf A. M. 2014. *Kuantitatif, Kualitatif, & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kecana.
- Yusuf, Syamsu. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Yusuf LN, Syamsu. 2011. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

*Lampiran 1*

	<b>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA</b> <b>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI</b> <b>K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN</b> <b>FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN</b> <small>Jalan Pahlawan KM. 5 Rowolaku Kajen Kab. Pekalongan Kode Pos 51161 www.fik.uingusdur.ac.id email: fik@uingusdur.ac.id</small>		
Nomor : B-604/Un.27/Set.II.1/TL.00/03/2023	30 Maret 2023		
Sifat : Biasa			
Lampiran : -			
Hal : Izin Penelitian Mahasiswa			
<p>Yth. Kepala Desa Tangkil Kulon di tempat</p> <p><i>Assalamu'alaikum Wr. Wb.</i></p> <p>Diberitahukan dengan hormat bahwa:</p> <p>Nama : Naelatul Izzati NIM : 2119112 Jurusan/Prodi : Pendidikan Agama Islam Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan</p> <p>Adalah mahasiswa Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang akan melakukan penelitian di Lembaga/Wilayah yang Bapak/Ibu Pimpin guna menyusun skripsi/tesis dengan judul <b>"DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE PADA PERKEMBANGAN MORAL REMAJA DI DUKUH PLOSORAN DESA TANGKIL KULON"</b></p> <p>Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon dengan hormat bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin dalam wawancara dan pengumpulan data penelitian dimaksud.</p> <p>Demikian surat permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan perkenannya diucapkan terima kasih.</p> <p><i>Wassalamu'alaikum Wr. Wb.</i></p>			
 Balai Sertifikasi Elektronik	<p>a.n.Dekan</p> <table border="1" style="width: 100%;"><tr><td style="text-align: center;"></td><td>Ditandatangani Secara Elektronik Oleh: <b>Mohammad Syaifuddin, M.Pd</b> <b>NIP. 198703062019031004</b> <b>Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam</b></td></tr></table>		Ditandatangani Secara Elektronik Oleh: <b>Mohammad Syaifuddin, M.Pd</b> <b>NIP. 198703062019031004</b> <b>Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam</b>
	Ditandatangani Secara Elektronik Oleh: <b>Mohammad Syaifuddin, M.Pd</b> <b>NIP. 198703062019031004</b> <b>Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam</b>		

Lampiran 2



**PEMERINTAH KABUPATEN PEKALONGAN  
KECAMATAN KEDUNGWUNI  
DESA TANGKIL KULON**

Alamat : Jl. Raya Tangkil Kulon No : 01 Kode Pos 51173

No. Kode Desa / Kelurahan :  
33.26.13.00.26

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 0207 / Ds.18 / VI / 2023

Yang bertandatangan di bawah ini :

1. Nama : **MUHAMMAD KHUSNAN**
2. Jabatan : Kepala Desa Tangkil Kulon
3. Alamat : Dk. Karanggayam RT. 019 RW. 006, Desa Tangkil Kulon, Kecamatan Kedungwuni Kabupaten Pekalongan.

Dengan ini menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Nama : **NAELATUL IZZATI**
2. NIM : 2119112
3. Jurusan : Pendidikan Agama Islam
4. Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Benar-benar telah melaksanakan observasi/penelitian di Dukuh Plosoran Desa Tangkil Kulon Kecamatan Kedungwuni Kabupaten Pekalongan sebagai bahan skripsi.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tangkil Kulon, 05 April 2023



**MUHAMMAD KHUSNAN**

*Lampiran 3*

**PEDOMAN OBSERVASI**

Dampak Kecanduan *Game Online* Pada Perkembangan Moral Remaja Di Dukuh  
Plosoran Desa Tangkil Kulon

A. Tujuan

Tujuannya yaitu untuk memperoleh data atau informasi terkait  
Dampak Kecanduan *Game Online* Pada Perkembangan Moral Remaja Di  
Dukuh Plosoran Desa Tangkil Kulon.

B. Aspek yang diobservasi

No.	Nama Kegiatan	Keterangan
1.	Mengamati interaksi remaja saat bermain <i>game online</i> .	Terlaksana
2.	Mengamati tingkah laku remaja saat bermain <i>game online</i> .	Terlaksana

*Lampiran 4*

**CATATAN HASIL OBSERVASI**

Hari : Rabu

Tanggal : 08 Maret 2023

Waktu : 20.04 WIB

Rabu, 08 Maret 2023 peneliti melakukan observasi pertama terkait tingkah laku remaja yang sedang bermain *game online* di rumah salah satu remaja tersebut. Peneliti mengamati berjalannya para remaja bermain game online terkait tingkah laku remaja yang nampak ketika bermain *game online*. Adapun hal yang nampak saat mereka bermain *game online* keluarnya kata-kata intruksi dalam berperang melawan musuhnya, tetapi disela-sela kalimat terkadang muncul kata-kata yang kurang sopan dan bisa mengabaikan orang lain. Remaja juga menjadi lupa waktu karena saking asyiknya bermain *game online*.

Hari : Jum'at  
Tanggal : 10 Maret 2023  
Waktu : 21.13 WIB

Jum'at, 10 Maret 2023 peneliti melakukan observasi yang kedua terkait interaksi remaja yang sedang bermain *game online* di rumah salah satu remaja tersebut. Peneliti mengamati dari sebelum permainan dimulai sampai berjalannya permainan tersebut terkait interaksi apa yang nampak ketika remaja tersebut bermain *game online*. Adapun hal yang nampak yakni adanya diskusi dari para remaja sebelum *war* guna menurut mereka mengatur strategi yang pas dalam misi mengalahkan lawan. Dalam diskusi ini para remaja memberikan pendapatnya masing-masing dari remaja yang lain mampu untuk menerima setiap masukan yang ada secara tidak langsung ketika remaja bermain *game online* yang bertim mereka belajar untuk memiliki jiwa kepemimpinan dan demokrasi.

Hari : Kamis

Tanggal : 16 Maret 2023

Waktu : 19.40 WIB

Peneliti melakukan observasi pada remaja yang sedang bermain *game online* terkait intensitasnya dalam bermain. Ketika mereka bermain *game online* bersama disalah satu rumah remaja yang dimulai sekitar pukul 19.45 WIB atau ba'da sholat isya nampak mereka asyik sekali dalam bermain *game online* sampai tak sadar yang peneliti amati mereka dapat menghabiskan waktu dalam bermain *game online* hampir 2 sampai 3 jam lamanya dan itu ketika bersama belum lagi ketika mereka bermaain *game online* sendiri dirumah.

*Lampiran 5*

**INSTRUMEN WAWANCARA**

A. Pertanyaan untuk remaja yang berusia 12 sampai 15 tahun di Dukuh

Plosoran Desa Tangkil Kulon

1. Apakah kamu suka bermain *game online* ?
2. Kapan biasanya kamu bermain *game online* ?
3. Biasanya *game online* apa yang sering anda mainkan ?
4. Bagaimana perasaan anda ketika bermain *game online* ?
5. Bagaimana perasaan kamu ketika sedang bermain game online ada yang mengganggu ?
6. Bagaimana perasaan kamu ketika sedang bermain game online dan orang tua meminta tolong ?
7. Ketika kamu kalah dalam bermain game online, bagaimana sikap kamu ?
8. Ketika sedang bermain game online yang beregu apakah kamu akan menerima setiap masukan dalam mengatur strategi ?

B. Pertanyaan untuk orang tua informan

1. Bagaimana tanggapan ibu terkait anak ibu yang suka bermain *game online* ?

*Lampiran 6*

**PEDOMAN DOKUMENTASI**

Dampak Kecanduan *Game Online* Pada Perkembangan Moral Remaja Di Dukuh  
Plosoran Desa Tangkil Kulon

A. Tujuan

Untuk memperoleh informasi dan data baik mengenai kondisi fisik maupun non fisik tentang Dampak Kecanduan *Game Online* Pada Perkembangan Moral Remaja Di Dukuh Plosoran Desa Tangkil Kulon.

B. Data yang perlu diambil

No.	Jenis Dokumen	Ada	Tidak Ada
1.	Data Remaja usia 12-15 tahun Desa Tangkil Kulon	√	
2.	Letak Geografis	√	
3.	Visi dan Misi Desa Tangkil Kulon	√	
4.	Kondisi Demografis	√	
5.	Daftar Sarana dan Prasarana	√	

Lampiran 7

**TRANSKIP HASIL WAWANCARA**

Informan : Qolbi (remaja berusia 13 tahun)

Hari/tanggal : Senin/27 Februari 2023

Pukul : 16.20 WIB

Tempat : Rumah Informan

Keterangan : P (Peneliti)

S (Subjek)

No.	Pelaku	Hasil Wawancara
1.	P	Apakah kamu suka bermain <i>game online</i> ?
	S	Ya, sejak SD saya suka bermain <i>game online</i> .
2.	P	Kapan biasanya kamu bermain <i>game online</i> ?
	S	Kalau saya biasanya selepas sekolah atau siang hari bermain <i>game onlinenya</i> tapi terkadang bisa sampai sore hari, kalau quotanya masih banyak terkadang dilanjut malam hari.
3.	P	Biasanya <i>game online</i> apa yang sering anda mainkan ?
	S	<i>Mobile legends</i>
4.	P	Bagaimana perasaan anda ketika bermain <i>game online</i> ?
	S	Senang sampai kadang melupakan yang lainnya.
5.	P	Bagaimana perasaan kamu ketika sedang bermain <i>game online</i> ada yang mengganggu ?
	S	Kesal sih, karena ada yang mengganggu
6.	P	Bagaimana perasaan kamu ketika sedang bermain <i>game online</i> dan orang tua meminta tolong ?
	S	Terkadang kalau saya suka kesel sendiri kalau sedang main tiba-tiba orang tua menyuruh apa gitu, kan nanti bisa-bisa saya kalah dan ranting saya bisa turun.
7.	P	Ketika kamu kalah dalam bermain <i>game online</i> , bagaimana sikap kamu ?
	S	Biasa saja, kalah menang dalam permainan sudah biasa.
8.	P	Ketika sedang bermain <i>game online</i> yang bertim apakah kamu akan menerima setiap masukan dalam mengatur strategi ?
	S	Iya menerima karena ini kerja sama

Informan : Luki (Remaja berusia 15 tahun)

Hari/tanggal : 10 Maret 2023

Pukul : 19.15 WIB

Tempat : Rumah Informan

Keterangan : P (Peneliti)

S (Subjek)

No.	Pelaku	Hasil Wawancara
1.	P	Apakah kamu suka bermain <i>game online</i> ?
	S	Iya sangat suka
2.	P	Kapan biasanya kamu bermain <i>game online</i> ?
	S	Malam hari dan setelah pulang sekolah, saya biasanya main di rumah terkadang di warung <i>wifi</i>
3.	P	Biasanya <i>game online</i> apa yang sering anda mainkan ?
	S	<i>Mobile Legends/FF</i>
4.	P	Bagaimana perasaan anda ketika bermain <i>game online</i> ?
	S	Senang dan terhibur terkadang melupakan hal lainnya.
5.	P	Bagaimana perasaan kamu ketika sedang bermain <i>game online</i> ada yang mengganggu ?
	S	Ya saya merasa kesal, karena ada yang mengganggu saat saya sedang bermain <i>game online</i> .
6.	P	Bagaimana perasaan kamu ketika sedang bermain <i>game online</i> dan orang tua meminta tolong ?
	S	Suka merasa kesal, karena kadang bertanya kenapa meminta tolongnya pas ketika saya sedang bermain <i>game</i> .
7.	P	Ketika kamu kalah dalam bermain <i>game online</i> , bagaimana sikap kamu ?
	S	Ya tidak apa-apa, kecuali kalo menang saya senang banget.
8.	P	Ketika sedang bermain <i>game online</i> yang beregu apakah kamu akan menerima setiap masukan dalam mengatur strategi ?
	S	Tentu, karena itu bagian dari menyusun strategi untuk menang.

Informan : Riyadi (Remaja berusia 12 tahun)

Hari/tanggal : 10 Maret 2023

Pukul : 09.45 WIB

Tempat : Rumah Informan

Keterangan : P (Peneliti)

S (Subjek)

No.	Pelaku	Hasil Wawancara
1.	P	Apakah kamu suka bermain <i>game online</i> ?
	S	Iya suka.
2.	P	Kapan biasanya kamu bermain <i>game online</i> ?
	S	Setelah pulang sekolah dan malam hari.
3.	P	Biasanya <i>game online</i> apa yang sering anda mainkan ?
	S	<i>Mobile Legends</i>
4.	P	Bagaimana perasaan anda ketika bermain <i>game online</i> ?
	S	Oh y tentu senang
5.	P	Bagaimana perasaan kamu ketika sedang bermain <i>game online</i> ada yang mengganggu ?
	S	saya merasa kesal, karena ada yang mengganggu saat saya sedang bermain <i>game online</i> .
6.	P	Bagaimana perasaan kamu ketika sedang bermain <i>game online</i> dan orang tua meminta tolong ?
	S	Biasanya saya, kecuali saya baru mau main kalau itu sih sedikit kesal.
7.	P	Ketika kamu kalah dalam bermain <i>game online</i> , bagaimana sikap kamu ?
	S	Sedikit kecewa tapi tidak apa-apa kalah menang sudah hal yang wajar.
8.	P	Ketika sedang bermain <i>game online</i> yang beregu apakah kamu akan menerima setiap masukan dalam mengatur strategi ?
	S	Iya menerima

Informan : Bagas (Remaja, 14 tahun)

Hari/tanggal : 10 Maret 2023

Pukul : 10.05 WIB

Tempat : Rumah Informan

Keterangan : P (Peneliti)

S (Subjek)

No.	Pelaku	Hasil Wawancara
1.	P	Apakah kamu suka bermain <i>game online</i> ?
	S	Ya
2.	P	Kapan biasanya kamu bermain <i>game online</i> ?
	S	Malam hari
3.	P	Biasanya <i>game online</i> apa yang sering anda mainkan ?
	S	<i>Mobile legends</i>
4.	P	Bagaimana perasaan anda ketika bermain <i>game online</i> ?
	S	Senang
5.	P	Bagaimana perasaan kamu ketika sedang bermain <i>game online</i> ada yang mengganggu ?
	S	Sedikit kesal tapi tidak apa-apa asal tidak terlalu parah mengganggunya.
6.	P	Bagaimana perasaan kamu ketika sedang bermain <i>game online</i> dan orang tua meminta tolong ?
	S	Biasa saja
7.	P	Ketika kamu kalah dalam bermain <i>game online</i> , bagaimana sikap kamu ?
	S	Menerima, kalah menang sudah biasa
8.	P	Ketika sedang bermain <i>game online</i> yang beregu apakah kamu akan menerima setiap masukan dalam mengatur strategi ?
	S	Ya tentu, kan itu sedang menyusun strategi

Informan : Dimas (Remaja, 15 tahun)

Hari/tanggal : 10 Maret 2023

Pukul : 19.18 WIB

Tempat : Rumah Informan

Keterangan : P (Peneliti)

S (Subjek)

No.	Pelaku	Hasil Wawancara
1.	P	Apakah kamu suka bermain <i>game online</i> ?
	S	Ya
2.	P	Kapan biasanya kamu bermain <i>game online</i> ?
	S	Malam hari dan kadang sepulang sekolah, lebih sering ke malam hari.
3.	P	Biasanya <i>game online</i> apa yang sering anda mainkan ?
	S	<i>Mobile legends</i>
4.	P	Bagaimana perasaan anda ketika bermain <i>game online</i> ?
	S	Biasa saja
5.	P	Bagaimana perasaan kamu ketika sedang bermain <i>game online</i> ada yang mengganggu ?
	S	Kesal sih, takutnya nanti saya kalah.
6.	P	Bagaimana perasaan kamu ketika sedang bermain <i>game online</i> dan orang tua meminta tolong ?
	S	Kalau baru <i>log in</i> kok tiba-tiba di suruh apa gitu saya merasa kesal.
7.	P	Ketika kamu kalah dalam bermain <i>game online</i> , bagaimana sikap kamu ?
	S	Ada rasa kecewa sedikit, tapi kalah menang dalam permainan itu sudah hal biasa.
8.	P	Ketika sedang bermain <i>game online</i> yang beregu apakah kamu akan menerima setiap masukan dalam mengatur strategi ?
	S	Tentu ya menerima

Informan : Heru (Remaja, 12 tahun)

Hari/tanggal : 10 Maret 2023

Pukul : 10.30 WIB

Tempat : Rumah Informan

Keterangan : P (Peneliti)

S (Subjek)

No.	Pelaku	Hasil Wawancara
1.	P	Apakah kamu suka bermain <i>game online</i> ?
	S	Iya suka
2.	P	Kapan biasanya kamu bermain <i>game online</i> ?
	S	Pulang sekolah dan malam hari
3.	P	Biasanya <i>game online</i> apa yang sering anda mainkan ?
	S	<i>Mobile legends</i>
4.	P	Bagaimana perasaan anda ketika bermain <i>game online</i> ?
	S	Biasa saja
5.	P	Bagaimana perasaan kamu ketika sedang bermain <i>game online</i> ada yang mengganggu ?
	S	Kesal kadang bisa sampai marah karena lagi fokus buat mengalahkan lawan kok ada yang ganggu.
6.	P	Bagaimana perasaan kamu ketika sedang bermain <i>game online</i> dan orang tua meminta tolong ?
	S	Ketika orang tua saya meminta tolong waktu saya sudah cukup lama bermain game tidak apa-apa tapi ketika baru berapa menit bermain <i>game</i> perasaan saya sedikit kesal.
7.	P	Ketika kamu kalah dalam bermain <i>game online</i> , bagaimana sikap kamu ?
	S	Ya tidak apa-apa bisa berusaha lagi lain kali.
8.	P	Ketika sedang bermain <i>game online</i> yang beregu apakah kamu akan menerima setiap masukan dalam mengatur strategi ?
	S	Ya menerima

Informan : Fizi (Remaja, 12 tahun)

Hari/tanggal : 10 Maret 2023

Pukul : 18.45 WIB

Tempat : Rumah Informan

Keterangan : P (Peneliti)

S (Subjek)

No.	Pelaku	Hasil Wawancara
1.	P	Apakah kamu suka bermain <i>game online</i> ?
	S	Iya
2.	P	Kapan biasanya kamu bermain <i>game online</i> ?
	S	Pulang sekolah dan malam hari
3.	P	Biasanya <i>game online</i> apa yang sering anda mainkan ?
	S	<i>Mobile legends</i>
4.	P	Bagaimana perasaan anda ketika bermain <i>game online</i> ?
	S	Senang
5.	P	Bagaimana perasaan kamu ketika sedang bermain <i>game online</i> ada yang mengganggu ?
	S	Kesal terkadang saya sedikit marah
6.	P	Bagaimana perasaan kamu ketika sedang bermain <i>game online</i> dan orang tua meminta tolong ?
	S	Sedikit kesal
7.	P	Ketika kamu kalah dalam bermain <i>game online</i> , bagaimana sikap kamu ?
	S	Tidak apa-apa, kalah menang sudah biasa.
8.	P	Ketika sedang bermain <i>game online</i> yang beregu apakah kamu akan menerima setiap masukan dalam mengatur strategi ?
	S	Iya menerima

Informan : Farel (Remaja, 14 tahun)

Hari/tanggal : 25 Februari 2023

Pukul : 21.00 WIB

Tempat : TPQ Darul Masyhur Plosoran

Keterangan : P (Peneliti)

S (Subjek)

No.	Pelaku	Hasil Wawancara
1.	P	Apakah kamu suka bermain <i>game online</i> ?
	S	Iya suka sekali
2.	P	Kapan biasanya kamu bermain <i>game online</i> ?
	S	Pagi hari kemudian dilanjut setelah pulang sekolah dilanjut malam hari.
3.	P	Biasanya <i>game online</i> apa yang sering anda mainkan ?
	S	<i>Mobile legends</i>
4.	P	Bagaimana perasaan anda ketika bermain <i>game online</i> ?
	S	Senang tentunya
5.	P	Bagaimana perasaan kamu ketika sedang bermain <i>game online</i> ada yang mengganggu ?
	S	Kesal bisa saja sampai marah-marah, ya kaarena sedang asyiknya bermain kok diganggu.
6.	P	Bagaimana perasaan kamu ketika sedang bermain <i>game online</i> dan orang tua meminta tolong ?
	S	Kesal
7.	P	Ketika kamu kalah dalam bermain <i>game online</i> , bagaimana sikap kamu ?
	S	Kadang merasa kecewa tetapi kembali lagi kalah menang sudah biasa jadi tidak perlu marah-marah bahkan memusuhi lawan mainnya.
8.	P	Ketika sedang bermain <i>game online</i> yang beregu apakah kamu akan menerima setiap masukan dalam mengatur stratregi ?
	S	Tentu, karena sebagai bentuk penyusunan strategi

Informan : Alul (Remaja, 15 tahun)

Hari/tanggal : 10 Maret 2023

Pukul : 21.00 WIB

Tempat : TPQ Darul Masyhur Plosoran

Keterangan : P (Peneliti)

S (Subjek)

No.	Pelaku	Hasil Wawancara
1.	P	Apakah kamu suka bermain <i>game online</i> ?
	S	Iya suka
2.	P	Kapan biasanya kamu bermain <i>game online</i> ?
	S	Malam hari dan pulang sekolah, yang lebih intens malam hari
3.	P	Biasanya <i>game online</i> apa yang sering anda mainkan ?
	S	<i>Mobile legends</i>
4.	P	Bagaimana perasaan anda ketika bermain <i>game online</i> ?
	S	Senang menghilangkan penat
5.	P	Bagaimana perasaan kamu ketika sedang bermain <i>game online</i> ada yang mengganggu ?
	S	Kesal sih, masih berjuang mengalahkan lawan eh kok diganggu
6.	P	Bagaimana perasaan kamu ketika sedang bermain <i>game online</i> dan orang tua meminta tolong ?
	S	Perasaannya sedikit kesal, terkadang tetap saya tolong
7.	P	Ketika kamu kalah dalam bermain <i>game online</i> , bagaimana sikap kamu ?
	S	Biasa saja, kalah menang sudah biasa.
8.	P	Ketika sedang bermain <i>game online</i> yang beregu apakah kamu akan menerima setiap masukan dalam mengatur strategi ?
	S	Jelas menerima, justru itu kita ketika bermain berdiskusi terlebih dahulu.

Informan : Edo (Remaja, 14 tahun)

Hari/tanggal : 10 Maret 2023

Pukul : 20.13 WIB

Tempat : Rumah Informan

Keterangan : P (Peneliti)

S (Subjek)

No.	Pelaku	Hasil Wawancara
1.	P	Apakah kamu suka bermain <i>game online</i> ?
	S	Iya suka
2.	P	Kapan biasanya kamu bermain <i>game online</i> ?
	S	Dulu saya hampir satu hari full untuk bermain <i>game online</i> , tapi untuk saat ini saya bermain <i>game online</i> ketika malam hari
3.	P	Biasanya <i>game online</i> apa yang sering anda mainkan ?
	S	<i>Mobile legends</i>
4.	P	Bagaimana perasaan anda ketika bermain <i>game online</i> ?
	S	Biasa saja
5.	P	Bagaimana perasaan kamu ketika sedang bermain <i>game online</i> ada yang mengganggu ?
	S	Kesal sih
6.	P	Bagaimana perasaan kamu ketika sedang bermain <i>game online</i> dan orang tua meminta tolong ?
	S	Kesal
7.	P	Ketika kamu kalah dalam bermain <i>game online</i> , bagaimana sikap kamu ?
	S	Kalah menang itu sudah biasa dalam sebuah <i>game</i> atau permainan
8.	P	Ketika sedang bermain <i>game online</i> yang beregu apakah kamu akan menerima setiap masukan dalam mengatur strategi ?
	S	Iya menerima dengan lapang dada

Informan : Alvin (Remaja, 14 tahun)

Hari/tanggal : 10 Maret 2023

Pukul : 10.17 WIB

Tempat : Rumah Informan

Keterangan : P (Peneliti)

S (Subjek)

No.	Pelaku	Hasil Wawancara
1.	P	Apakah kamu suka bermain <i>game online</i> ?
	S	Iya suka
2.	P	Kapan biasanya kamu bermain <i>game online</i> ?
	S	Pulang sekolah
3.	P	Biasanya <i>game online</i> apa yang sering anda mainkan ?
	S	<i>Mobile legends</i>
4.	P	Bagaimana perasaan anda ketika bermain <i>game online</i> ?
	S	Senang
5.	P	Bagaimana perasaan kamu ketika sedang bermain <i>game online</i> ada yang mengganggu ?
	S	Kesal
6.	P	Bagaimana perasaan kamu ketika sedang bermain <i>game online</i> dan orang tua meminta tolong ?
	S	Tidak gimana-gimana biasa saja
7.	P	Ketika kamu kalah dalam bermain <i>game online</i> , bagaimana sikap kamu ?
	S	Ya tidak apa-apa
8.	P	Ketika sedang bermain <i>game online</i> yang beregu apakah kamu akan menerima setiap masukan dalam mengatur strategi ?
	S	Tentu

Informan : Putra (Remaja, 13 tahun)

Hari/tanggal : 27 Maret 2023

Pukul : 20.30 WIB

Tempat : TPQ Darul Masyhur Plosoran

Keterangan : P (Peneliti)

S (Subjek)

No.	Pelaku	Hasil Wawancara
1.	P	Apakah kamu suka bermain <i>game online</i> ?
	S	Iya suka
2.	P	Kapan biasanya kamu bermain <i>game online</i> ?
	S	Pulang sekolah terkadang sampai sore, dan dilanjut malam hari
3.	P	Biasanya <i>game online</i> apa yang sering anda mainkan ?
	S	<i>Mobile legends</i>
4.	P	Bagaimana perasaan anda ketika bermain <i>game online</i> ?
	S	Senang
5.	P	Bagaimana perasaan kamu ketika sedang bermain <i>game online</i> ada yang mengganggu ?
	S	Kesal sekali
6.	P	Bagaimana perasaan kamu ketika sedang bermain <i>game online</i> dan orang tua meminta tolong ?
	S	Kesal
7.	P	Ketika kamu kalah dalam bermain <i>game online</i> , bagaimana sikap kamu ?
	S	Biasa saja, kalah menang sudah biasa lebih menerima tidak kemudian memusuhi lawannya
8.	P	Ketika sedang bermain <i>game online</i> yang beregu apakah kamu akan menerima setiap masukan dalam mengatur strategi ?
	S	Iya menerima

Informan : Sani (Remaja, 15 tahun)

Hari/tanggal : 10 Maret 2023

Pukul : 19.25 WIB

Tempat : Rumah Informan

Keterangan : P (Peneliti)

S (Subjek)

No.	Pelaku	Hasil Wawancara
1.	P	Apakah kamu suka bermain <i>game online</i> ?
	S	Iya suka
2.	P	Kapan biasanya kamu bermain <i>game online</i> ?
	S	Siang hari menurutku waktu yang pas untuk bermain <i>game online</i>
3.	P	Biasanya <i>game online</i> apa yang sering anda mainkan ?
	S	<i>Mobile legends</i>
4.	P	Bagaimana perasaan anda ketika bermain <i>game online</i> ?
	S	Senang
5.	P	Bagaimana perasaan kamu ketika sedang bermain <i>game online</i> ada yang mengganggu ?
	S	Biasa saja ketika mengganggunya tidak keterlaluan
6.	P	Bagaimana perasaan kamu ketika sedang bermain <i>game online</i> dan orang tua meminta tolong ?
	S	Biasa saja tidak ada masalah
7.	P	Ketika kamu kalah dalam bermain <i>game online</i> , bagaimana sikap kamu ?
	S	Tidak apa-apa kalah menang sudah biasa
8.	P	Ketika sedang bermain <i>game online</i> yang beregu apakah kamu akan menerima setiap masukan dalam mengatur strategi ?
	S	Tentu

Informan : Aza (Remaja, 15 tahun)

Hari/tanggal : 10 Maret dan 27 Maret 2023

Pukul : 11.15 WIB

Tempat : Rumah Informan

Keterangan : P (Peneliti)

S (Subjek)

No.	Pelaku	Hasil Wawancara
1.	P	Apakah kamu suka bermain <i>game online</i> ?
	S	Iya suka
2.	P	Kapan biasanya kamu bermain <i>game online</i> ?
	S	Biasanya saya menghabiskan waktu bermain <i>game online</i> saat malam hari dan setelah pulang sekolah bermainnya dirumah kadang di warung <i>wifi</i>
3.	P	Biasanya <i>game online</i> apa yang sering anda mainkan ?
	S	<i>Mobile legends</i>
4.	P	Bagaimana perasaan anda ketika bermain <i>game online</i> ?
	S	Senang
5.	P	Bagaimana perasaan kamu ketika sedang bermain <i>game online</i> ada yang mengganggu ?
	S	Lebih ke kesal sih, karena kita sedang berperang ya kok ada yang mengganggu, ya kesalnya minta ampun
6.	P	Bagaimana perasaan kamu ketika sedang bermain <i>game online</i> dan orang tua meminta tolong ?
	S	Iya perasaanku saat itu ya kesal
7.	P	Ketika kamu kalah dalam bermain <i>game online</i> , bagaimana sikap kamu ?
	S	Kalah menang itu sudah biasa dalam sebuah <i>game</i> atau permainan
8.	P	Ketika sedang bermain <i>game online</i> yang beregu apakah kamu akan menerima setiap masukan dalam mengatur stratregi ?
	S	Iya menerima

Informan : Alawi (Remaja, 13 tahun)

Hari/tanggal : 10 Maret 2023

Pukul : 20.00 WIB

Tempat : Rumah Informan

Keterangan : P (Peneliti)

S (Subjek)

No.	Pelaku	Hasil Wawancara
1.	P	Apakah kamu suka bermain <i>game online</i> ?
	S	Iya suka
2.	P	Kapan biasanya kamu bermain <i>game online</i> ?
	S	Biasanya saya menghabiskan waktu bermain <i>game</i> pada saat pulang sekolah dan malam hari setelah mengaji
3.	P	Biasanya <i>game online</i> apa yang sering anda mainkan ?
	S	<i>Mobile legends</i>
4.	P	Bagaimana perasaan anda ketika bermain <i>game online</i> ?
	S	Senang
5.	P	Bagaimana perasaan kamu ketika sedang bermain <i>game online</i> ada yang mengganggu ?
	S	Kesal
6.	P	Bagaimana perasaan kamu ketika sedang bermain <i>game online</i> dan orang tua meminta tolong ?
	S	Tergantung misal baru main ya kesal tapi sudah lama ya tidak apa-apa
7.	P	Ketika kamu kalah dalam bermain <i>game online</i> , bagaimana sikap kamu ?
	S	Iya tidak apa-apa
8.	P	Ketika sedang bermain <i>game online</i> yang beregu apakah kamu akan menerima setiap masukan dalam mengatur strategi ?
	S	Iya menerima

Informan : Affan (Remaja, 13 tahun)

Hari/tanggal : 10 Maret 2023

Pukul : 10.45 WIB

Tempat : Rumah Informan

Keterangan : P (Peneliti)

S (Subjek)

No.	Pelaku	Hasil Wawancara
1.	P	Apakah kamu suka bermain <i>game online</i> ?
	S	Iya suka
2.	P	Kapan biasanya kamu bermain <i>game online</i> ?
	S	Biasanya saya menghabiskan waktu bermain <i>game</i> pada saat pulang sekolah dan malam hari setelah mengaji
3.	P	Biasanya <i>game online</i> apa yang sering anda mainkan ?
	S	<i>Mobile legends</i>
4.	P	Bagaimana perasaan anda ketika bermain <i>game online</i> ?
	S	Senang
5.	P	Bagaimana perasaan kamu ketika sedang bermain <i>game online</i> ada yang mengganggu ?
	S	Kesal
6.	P	Bagaimana perasaan kamu ketika sedang bermain <i>game online</i> dan orang tua meminta tolong ?
	S	Tergantung misal baru main ya kesal tapi sudah lama ya tidak apa-apa
7.	P	Ketika kamu kalah dalam bermain <i>game online</i> , bagaimana sikap kamu ?
	S	Kalah menang itu sudah biasa dalam sebuah <i>game</i> atau permainan
8.	P	Ketika sedang bermain <i>game online</i> yang beregu apakah kamu akan menerima setiap masukan dalam mengatur strategi ?
	S	Iya menerima karena sebagai bentuk diskusi

Informan : Iesty  
Hari/tanggal : 11 Maret 2023  
Pukul : 16.18 WIB  
Tempat : Rumah Informan  
Keterangan : P (Peneliti)  
S (Subjek)

No.	Pelaku	Hasil Wawancara
1.	P	Bagaimana tanggapan ibu terkait anak ibu yang suka bermain <i>game online</i> ?
	S	Kalau anak saya itu ya ketika sudah bermain <i>game online</i> terkadang akan lupa dengan waktunya dan terkadang tidak mengerjakan tugas sekolah ataupun belajar.

Informan : Iftiyah  
Hari/tanggal : 11 Maret 2023  
Pukul : 18.33 WIB  
Tempat : Rumah Informan  
Keterangan : P (Peneliti)  
S (Subjek)

No.	Pelaku	Hasil Wawancara
1.	P	Bagaimana tanggapan ibu terkait anak ibu yang suka bermain <i>game online</i> ?
	S	Anak saya itu ya kalau bermain hp terutama sedang bermain <i>game</i> itu bisa betah berjam-jam saya juga heran, taapi untungnya ketika waktunya mengaji ya dia tetap berangkat mengaji.

*Lampiran 8*

**DOKUMENTASI**



**Wawancara dengan Remaja di Dukuh Plosoran Desa Tangkil Kulon**



**Wawancara dengan Remaja di Dukuh Plosoran Desa Tangkil Kulon**



**Wawancara dengan Remaja di Dukuh Plosoran Desa Tangkil Kulon**



**Remaja yang Sedang Bermain Game Online**



*Lampiran 9*

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

**A. IDENTITAS DIRI**

Nama : Naelatul Izzati  
NIM : 2119112  
Tempat/Tanggal lahir : Pekalongan, 01 Maret 2000  
JenisKelamin : Perempuan  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Agama : Islam  
Alamat : Desa Tangkil Kulon Kec. Kedungwuni Kab.  
Pekalongan

**B. IDENTITAS ORANG TUA**

Nama Ibu : Slamet Waryatun  
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga  
Nama Ayah : Edi Purnomo  
Pekerjaan : Buruh  
Alamat : Desa Tangkil Kulon Kec. Kedungwuni Kab. Pekalongan

**C. RIWAYAT PENDIDIKAN**

1. SD Negeri Tangkil Kulon : Lulus Tahun 2012
2. SMP Negeri 2 Kedungwuni : Lulus Tahun 2015
3. SMA Negeri 1 Kedungwuni : Lulus Tahun 2018
4. UIN K.H Abdurrahman Wahid : Masuk Tahun 2019  
Pekalongan

Demikian daftar riwayat hidup ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan seperlunya.

Pekalongan, 08 Mei 2023  
Yang membuat

  
**Naelatul Izzati**  
NIM : 2119112



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN

Jl. Pahlawan Rowolaku Pekalongan, Telp. (0285) 412575 ext : 112 | Faks. (0285) 423418

Website : [perpustakaan.uingusdur.ac.id](http://perpustakaan.uingusdur.ac.id) | Email : [perpustakaan@uingusdur.ac.id](mailto:perpustakaan@uingusdur.ac.id)

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : NAELATUL IZZATI  
NIM : 2119112  
Prodi/Fakultas : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM / FTIK  
E-mail address : [naelatulpk1@gmail.com](mailto:naelatulpk1@gmail.com)  
No. Hp : 085726411896

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN K.H. ABDURRAHMAN WAHID Pekalongan, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Tugas Akhir  Skripsi  Tesis  Desertasi  Lain-lain (.....)  
yang berjudul :

**DAMPAK KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA PERKEMBANGAN  
MORAL REMAJA DI DUKUH PLOSORAN DESA TANGKIL KULON  
KECAMATAN KEDUNGWUNI KABUPATEN PEKALONGAN**

Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN K.H. ABDURRAHMAN WAHID Pekalongan berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN K.H. ABDURRAHMAN WAHID Pekalongan, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Pekalongan, 16 Juni 2023



**NAELATUL IZZATI**  
**NIM. 2119112**