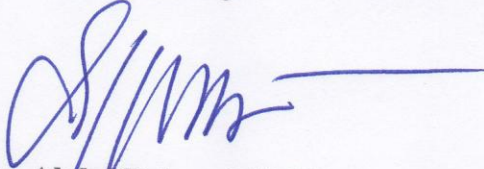


**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING
SKRIPSI
DAMPAK GAME ONLINE BAGI REMAJA DI KELURAHAN
DULALOWO TIMUR KECAMATAN KOTA TENGAH
KOTA GORONTALO**


**OLEH
YASMIN JUSUF
NIM: 121 413 002**

Telah dipertahankan dan disetujui untuk diuji

Pembimbing I

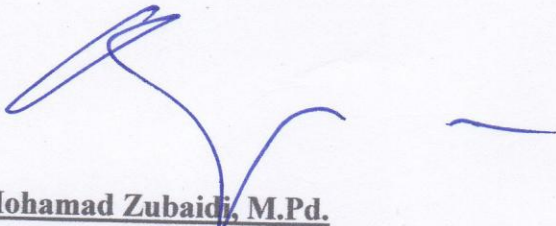

Dr. Abdul Rahmat, M.Pd.
NIP. 197803052008121001

Pembimbing II


Icam Sutisna, S.Pd, M.Pd.
NIP. 19780212006041002

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Luar Sekolah






Dr. Mohamad Zubaidi, M.Pd.
NIP. 196610222006041001

LEMBAR PENGESAHAN
SKRIPSI
DAMPAK GAME ONLINE BAGI REMAJA DI KELURAHAN
DULALOWO TIMUR KECAMATAN KOTA TENGAH
KOTA GORONTALO

OLEH
YASMIN JUSUF
NIM: 121 413 002

Telah dipertahankan di depan dewan penguji

Hari/Tanggal : Selasa, 20 Juni 2016
Waktu : 08.00 – 10.00 WITA

Penguji:	Tanda Tangan	Tanggal
1. <u>Dr. Abdul Rahmat, M.Pd.</u> NIP. 197803052008121001		21 Juni 2017
2. <u>Icam Sutisna, S.Pd, M.Pd.</u> NIP. 197802012006041002		21 Juni 2017
3. <u>Dr. Abdul Hamid Isa, M.Pd.</u> NIP. 196005121987031001		22 Juni 2017
4. <u>Drs. Yakop Napu, M.Pd.</u> NIP. 196007271987031003		23 Juni 2017.

Gorontalo, Juni 2017

Dekan
Fakultas Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Wenny Hulukati, M.Pd
NIP. 195709181985032001

ABSTRAK

Yasmin Jusuf. NIM 121 413 002. Dampak *Game online* Bagi Remaja di Kelurahan Dulalowo Timur Kecamatan Kota Tengah Kota Gorontalo. 2017. Skripsi. Jurusan Pendidikan Luar Sekolah. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Gorontalo. Pembimbing I: Dr. Abdul Rahmat, S.Sos.I, M.Pd., Pembimbing II: Icam Sutisna S.Pd, M.Pd.

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan tentang dampak *game online* bagi remaja di Kelurahan Dulalowo Timur Kecamatan Kota Tengah Kota Gorontalo. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi, dokumentasi, dan tehnik wawancara. Pemilihan informan dilakukan secara *porposive*. Informan dalam penelitian tersebut adalah pemain *game online*, orang tua, dan juga pemilik *game online* tersebut. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan mereduksi data, penyajian, serta penarikan kesimpulan. Keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan ketekunan pengamatan, triangulasi, serta menggunakan referensi yang relevan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa game online dapat berdampak positif dan negatif. dampak disini meliputi aspek fisik, sosial dan psikis. Saran dalam penelitian ini adalah para remaja harus lebih bijak lagi menggunakan waktunya dalam bermain *game online*. Selain itu para orangtua juga harus mampu mengawasi serta mengontrol segala perilaku yang dilakukan oleh anak.

Kata Kunci: *game online*, remaja

ABSTRACT

Yasmin Jusuf. Student ID 121 413 003. Impact of Online Game for Adolescent in Village of Dulalowo Timur, Sub-district of Kota Tengah, Gorontalo City. 2017. Skripsi. Department of Non-Formal Education. Faculty of Education. State University of Gorontalo. Principal supervisor is Dr. Abdul Rahmat, S.Sos.I.M.Pd., and Co-supervisor is Icam Sutisna, S.Pd.,M.Pd.

This research aims to describe impact of online game for adolescent in the Village of Dulalowo Timur, Sub-district of Kota Tengah, Gorontalo City. This is a qualitative research. Data of the research are collected through observation, documentation and interview. Informants are player of online game, parents and owner of the online game determined by purposive sampling. Data of the research are analyzed through data reduction, presentation and conclusion drawing. Data validity of the research is used persistence of observation, triangulation and relevant references.

Research finding reveals that online game has both positive and negative impacts including aspects of physical, social and psychological. Therefore, the adolescents are expected to be wiser in using their time to play online game. Then, the parents are also expected to be able to supervise and control all behaviors of the children.

Keywords: Online Game, Adolescent

