

**ANALISIS *GAME ONLINE* TERHADAP SIKAP KEBERAGAMAAN  
REMAJA DI KELURAHAN LESANE KABUPATEN MALUKU TENGAH**

**TESIS**

Diajukan Untuk Memperoleh Gelar Magister Pendidikan  
Pada Program Pascasarjana IAIN Ambon



**PROGRAM PASCASARJANA  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI AMBON**







**2023**

## LEMBAR PENGESAHAN

Tesis dengan judul “Analisis *Game Online* Terhadap Sikap Keberagaman Remaja di Kelurahan Lesane Kabupaten Maluku Tengah” yang disusun oleh Saudara Jaenabun Samal, NIM. 210401054, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam pada Program Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ambon, setelah diuji dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah yang diselenggarakan pada tanggal 13 April 2023 dan dinyatakan Lulus serta berhak memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd) di Pascasarjana IAIN Ambon.

Ambon, 15 April 2023

### DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang	: Prof. Dr. La Jamaa, M.HI	(  )
Sekretaris Sidang	: Dr. Dewinofrita, M.Pd	(  )
Penguji I	: Dr. Adam Latuconsina, M.Si	(  )
Penguji II	: Dr. M. Faqih Seknun, M.Pd.I	(  )
Pembimbing I	: Dr. Rajab, M.Ag	(  )
Pembimbing II	: Dr. Moh.Rahanyamtel, M.Th.I	(  )

Diketahui Oleh:

Ketua Program Studi



Dr. Rustina N. M. Ag  
NIP.197103201998032001



Direktur

Prof. Dr. La Jamaa, S.Ag., M.HI  
NIP.196312211999031001

## LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Jaenabun Samal**

NIM : 210401054

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Tesis : Analisis *Game Online* Terhadap Sikap Keberagaman Remaja di Kelurahan Lesane Kabupaten Maluku Tengah.

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis ini benar-benar karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya yang ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Ambon, 30 Maret 2023

Penulis



**Jaenabun Samal**

NIM. 210401054

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### Motto

"Kesuksesan itu bukan ditunggu, tetapi diwujudkan melalui tindakan nyata."

Hal ini berkaitan dengan Firman Allah SWT dalam Al-Quran:

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ

*Terjemahan:*

Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri (QS. Ar-ra'd : 11)

### Persembahan

Tesis ini Penulis persembahkan kepada kedua orang tua yang sungguh sangat penulis cintai Ayah Muh. Nur Samal (Alm) dan Ibu Najira, Suami Tercinta Nadiruddin yang selalu mendukung dalam kondisi apapun dan menjadi motivator terbaik dalam hidup penulis. Serta Anak-anak Tersayang Asrul Pratama, Nurul Aulya, Nur Asyfa Samal, Rizwan Hakun Nadiruddin dan Fisyar Hayun Nadiruddin yang telah mendukung, memotivasi, menghibur dan memberikan kasih sayang, perhatian dengan penuh kesabaran bagi diri penulis.

## ABSTRAK

**Jaenabun Samal**, NIM.210401054 Pembimbing I Dr. Rajab, M.Ag dan Pembimbing II Dr. Moh. Rahanyamtel, M.Th.I Program Studi Pendidikan Agama Islam, Program Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Ambon. Judul Tesis “Analisis *Game Online* Terhadap Sikap Keberagamaan Remaja di Kelurahan Lesane Kecamatan Kota Masohi Kabupaten Maluku Tengah”

Masalah yang diteliti dalam penelitian ini terkait dengan bagaimana *game online* mempengaruhi perilaku keagamaan remaja. Fokus utama penelitian ini adalah bagaimana game internet mempengaruhi perilaku keagamaan remaja di Kelurahan Lesane serta perubahan pandangan di keluarga dan sekolah. Remaja di Kelurahan Lesane lebih sering menggunakan perangkat *handphone* untuk bermain game, terbukti dengan banyaknya dari mereka yang lupa waktu saat bermain. Hal ini berpengaruh pada seberapa disiplinnya remaja terutama dalam urusan ibadah dan tanggung jawabnya sebagai siswa di sekolah.

Menggunakan metode kualitatif dalam penelitian ini. Observasi, wawancara, dan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data. Pertanyaan langsung diajukan kepada subjek penelitian selama wawancara. Observasi melibatkan memperhatikan dan mendokumentasikan keadaan sekitar subjek penelitian. Teori C.Y. Glock dan Rodney Strak pada perilaku religius adalah yang digunakan dalam penelitian ini.

Temuan penelitian menunjukkan remaja di Kelurahan Lesane, Kabupaten Maluku Tengah bermain *game online*, sangat berpengaruh pada perilaku beragama mereka. Dalam penelitian ini, penekanannya lebih pada bagaimana seseorang berperilaku terkait dengan keyakinan agamanya dan praktik sholat lima waktu mereka. Dimensi ibadah (*ritualistik*) adalah yang mengarah pada pengalaman ibadah secara khusus, sehingga seseorang mengetahui sejauh mana kerutinan seseorang dalam melaksanakan sholat telah ditetapkan dalam Islam. Dimensi konsekuensial (implementasi) berkaitan dengan sejauh mana seseorang berperilaku sesuai dengan agamanya. Karena terkena dampak dari game online tersebut, banyak perilaku keagamaan remaja di Kelurahan Lesane yang tidak sesuai dengan ajaran agamanya. Misalnya, tidak melaksanakan shalat lima waktu, berbohong kepada orang tua, menggunakan bahasa yang kasar, dan tidak bergaul dengan tetangga. Karena efek berbahaya dari game tersebut, para orang tua juga menentang *game online* ini. Akibatnya, orang tua harus membatasi penggunaan perangkat seluler dan remaja harus selektif tentang game online yang mereka mainkan.

**Kata Kunci :** Sikap remaja, *game online*, dan keberagamaan.

## ABSTRACT

**Jaenabun Samal**, NIM.210401054 Advisor I Dr. Rajab, M.Ag and Supervisor II Dr. Moh. Rahanyamtel, M.Th.I Islamic Religious Education Study Program, Postgraduate Program at the Ambon State Islamic Institute. Thesis title "Online Game Analysis of Youth's Religious Attitudes in Lesane Village, Masohi City District, Central Maluku Regency"

Online games influence the religious behavior of adolescents in Lesane Village and changes in family and school views. Teenagers in Village Lesane use cell phones more often to play games. This affects how disciplined teenagers are, especially in matters of worship and their responsibilities as students at school.

Using qualitative methods in this study. Observations, interviews, and documentation were used to obtain data. The C.Y. theory Glock and Rodney Strak on religious behavior are used in this study.

The research findings show that adolescents in Lesane Village, Central Maluku Regency play online games, which greatly influence their religious behavior. In this study, the emphasis is more on how a person behaves in relation to their religious beliefs and their practice of five daily prayers. For example, not praying five times a day, lying to parents, using strong language, and not hanging out with neighbors. Due to the harmful effects of the games, parents are also against these online games. As a result, parents have to limit their use of mobile devices and teens have to be selective about the online games they play.

**Keywords:** Adolescent behavior, online games, and religion

## KATA PENGANTAR

السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Segala puji penulis panjatkan kehadirat Allah Swt. Atas limpahan rahmat, karunia dan kasih sayang-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal tesis ini sebagaimana mestinya. Tak lupa pula sholawat beserta salam penulis haturkan kejunjungan besar Nabi Muhammad Saw yang telah menaungi kita dari zaman jahiliyah sehingga kita berada dalam manisnya Iman dan Islam seperti sekarang ini.

Tesis ini berjudul : Analisis *Game Online* Terhadap Sikap Keberagamaan Remaja di Kelurahan Lesane Kabupaten Maluku Tengah, merupakan tugas akhir yang harus dipenuhi untuk melanjutkan penelitian dan mencapai gelar Magister

Pendidikan Islam. Peneliti menyadari bahwa dalam tesis ini, masih banyak mengalami kesulitan dan kekurangan. Namun, berkat keyakinan, bantuan, serta dukungan dari Keluarga, Dosen pembimbing, dan Teman-teman semua, sehingga segala kesulitan yang dihadapi dapat diatasi. Oleh sebab itu dalam kesempatan ini peneliti dengan penuh ketulusan dan keikhlasan hati hendak menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Zainal Abidin Rahawarin, M.SI, selaku Rektor IAIN Ambon, Dr. Adam Latuconsina, M.SI selaku Wakil Rektor I Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, Dr. Ismail Tuanani, M.M selaku Wakil Rektor II Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan serta, Dr. M. Faqih Seknun, M.Pd selaku wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.
2. Prof. Dr. La Jamaa, MH.I selaku Direktur Pascasarjana IAIN Ambon, Dr. Sri Ratna Dewi Lampong selaku Wakil Direktur beserta staf yang melayani penulis

dan dorongan motivasi agar bisa menyelesaikan tesis ini.

3. Dr. Hj. Rustina N, M.Ag dan Dr. Dewi Novrita Syafri, M.Hum selaku Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana IAIN Ambon.
4. Dr. Rajab, M.Ag, selaku pembimbing I dan Dr. Moh. Rahanyamtel, M.Th.I selaku Pembimbing II terhadap tesis yang penulis sajikan, sehingga tesis dapat terselesaikan dengan baik.
5. Dr. Adam Latuconsina, M.Si selaku penguji I dan Dr. Faqih Seknun, M.Pd selaku penguji II yang telah memberikan masukan-masukan yang bermanfaat untuk peneliti dalam menyelesaikan Tesis ini.
6. Para Dosen dan seluruh staf pengajar di Program Pascasarjana IAIN Ambon yang membekali berbagai pengetahuan dan memberikan motivasi belajar sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan tesis ini.
7. Seluruh Staf Pascasarjana IAIN Ambon yang telah memberikan bantuannya dalam proses penyelesaian studi di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ambon.
8. Dra. Ratna Sopamena selaku Kepala Kesbangpol Kabupaten Maluku Tengah yang telah memberikan arahan dan izin penelitian di Kelurahan Lesane Kabupaten Maluku Tengah.
9. Syahrul Rasyid, S.Sos selaku Kepala Kelurahan Lesane yang telah bersedia memberikan data penelitian dan memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan tesis ini.
10. Teman-teman seangkatan dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan moril kepada penulis.
11. Keluarga tercinta, suami dan anak-anak yang selalu mendukung serta

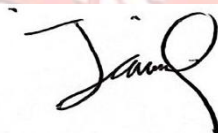


mendoakan penulis hingga penyusunan tesis ini

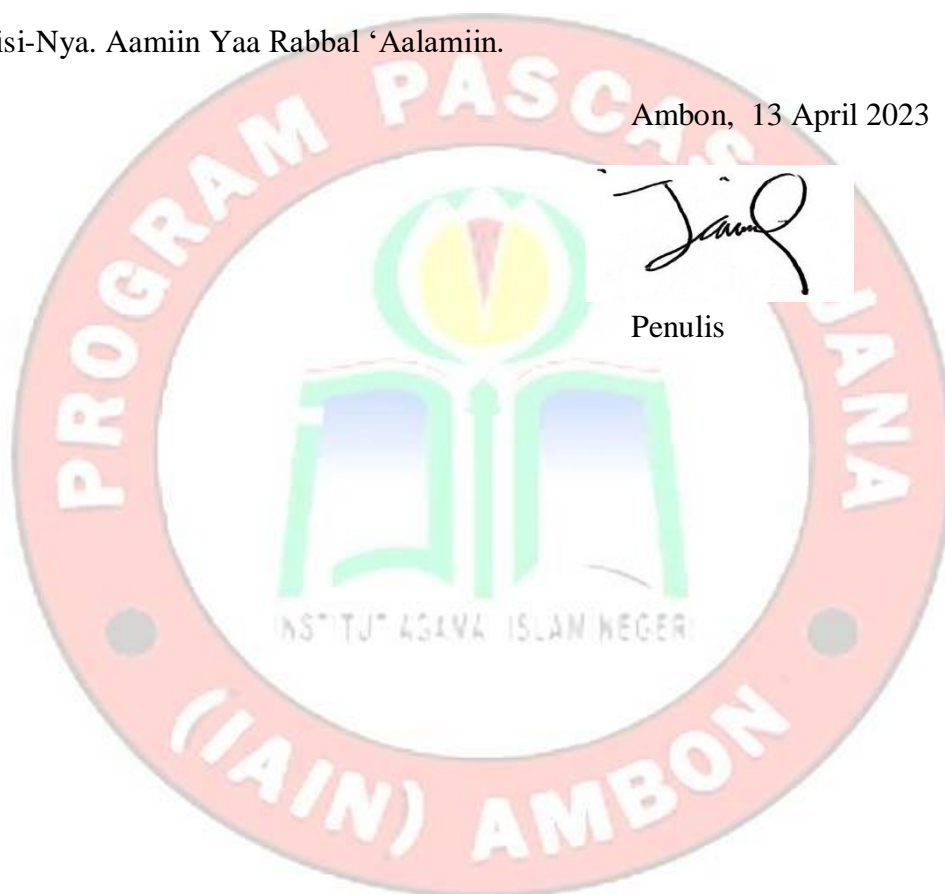
12. Keluarga besar SMA Negeri 37 Maluku Tengah yang telah banyak memberikan dukungan kepada penulis.

Akhirnya kepada Allah Swt. Peneliti serahkan dan kembalikan segala urusan ini, semoga kebaikan Bapak/Ibu, Saudara/Saudari, Kakak-kakak, Teman-teman dan Adik-adik diridhoi dan dirahmati Allah Swt dan diberikan pahala yang berlimpah disisi-Nya. Aamiin Yaa Rabbal 'Aalamiin.

Ambon, 13 April 2023



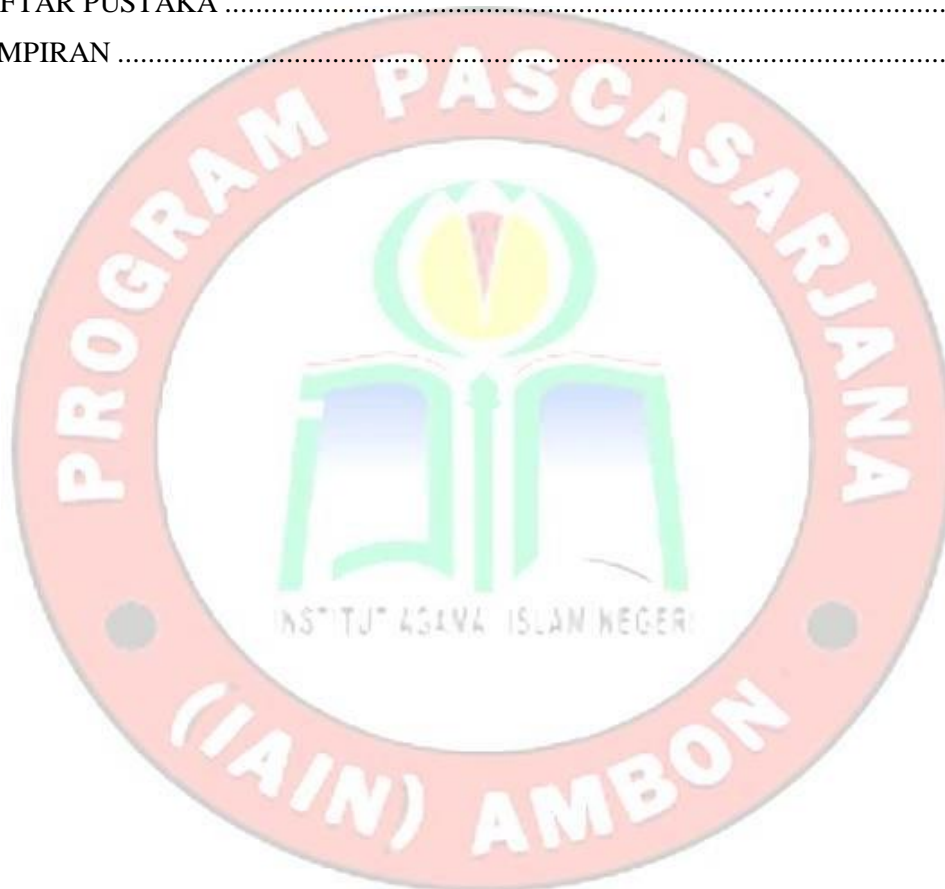
Penulis



## DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Fokus Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN TEORITIS.....	10
A. Penelitian Terdahulu.....	10
B. Tinjauan Teoritis Game Online.....	13
C. Perkembangan Remaja.....	19
D. Sikap dan Kesadaran Agama Remaja.....	21
E. Perilaku Keagamaan Menurut Teori C.Y. Glock dan Rodney Stark.....	33
F. Kegiatan Keagamaan Remaja di Kelurahan Lesane.....	37
G. Penggunaan Game Online di Kelurahan Lesane.....	38
BAB III METODE PENELITIAN.....	48
A. Jenis dan Sifat Penelitian.....	48
B. Lokasi Penelitian.....	49
C. Waktu Penelitian.....	49
D. Subyek Data.....	49
E. Teknik Pengumpulan Data.....	51
F. Teknik Analisa Data.....	55
G. Reduksi Data.....	55
H. Penyajian dan Analisa Data.....	55

I. Penarikan Kesimpulan .....	56
BAB IV HASIL PENELITIAN .....	58
A. Deskripsi Lokasi Penelitian .....	58
B. Hasil Penelitian .....	60
C. Pembahasan.....	68
BAB V PENUTUP.....	87
A. Kesimpulan .....	87
B. Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA .....	89
LAMPIRAN .....	93



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Nilai Item Lembaran Observasi.....	53
Tabel 4.1. Kategori Nilai Observasi.....	60
Tabel 4.2. Subyek Penelitian .....	61
Tabel 4.3. Distribusi Frekuensi Perolehan Nilai Observasi Penelitian.....	68
Tabel 4.4. Jenis Game Online Yang Digemari Remaja Kelurahan Lesane .....	78



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembaran Observasi Remaja .....	94
Lampiran 2. Pedoman Wawancara Remaja .....	96
Lampiran 3. Pedoman Wawancara Orang Tua .....	97
Lampiran 4. Rekapitulasi Nilai Observasi Remaja .....	98
Lampiran 5. Rekapitulasi Wawancara Remaja .....	107
Lampiran 6. Hasil Observasi Remaja.....	110
Lampiran 7. Hasil Wawancara Remaja .....	122
Lampiran 8. Hasil Wawancara Orang Tua .....	134
Lampiran 9. Dokumentasi Observasi Remaja .....	146
Lampiran 10. Dokumentasi Wawancara Remaja.....	147
Lampiran 11. Dokumentasi Wawancara Orang Tua .....	149
Lampiran 12. Dokumentasi Bersama Lurah Lesane .....	152
Lampiran 13. Surat Pengantar Penelitian IAIN Ambon.....	154
Lampiran 14. Surat Pengantar Penelitian Kesbangpol Kabupaten Maluku Tengah .....	155
Lampiran 15. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian Kesbangpol .....	156
Lampiran 16. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian Kel. Lesane .....	157
Lampiran 17. Perolehan Nilai Observasi 50 Remaja Kelurahan Lesane.....	158
Lampiran 18. Jawaban Observasi 50 Remaja Kelurahan Lesane .....	160



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Game Online Free Fire.....	80
Gambar 4.2 Game Online Mobile Legends.....	81
Gambar 4.3 Game Online PUBG.....	82



# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Di Indonesia, informasi dan teknologi semakin berkembang seiring berjalannya waktu. Penggunaan media online semakin meluas, bahkan keberadaan telepon genggam yang kadang dikenal dengan handphone (HP) pun mendukungnya. Dewasa ini, masyarakat kecil bahkan pedesaan mengalami kemajuan teknologi yang tidak hanya terjadi di kota besar. Kita dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan mudah melalui Internet. Adanya banyak jejaring sosial, antara lain *Facebook, Twitter, Instagram, Path, Whatsapp, Line, game online*, dan lain-lain, merupakan salah satu pemanfaatan keberadaan internet.<sup>1</sup>

*Game online* telah menjadi jejaring sosial paling populer selama sepuluh tahun terakhir. *Game online* berkembang cukup cepat, baik di kota besar maupun kota kecil atau desa. *Game online* adalah jenis game khusus yang dapat diakses melalui koneksi Internet dan menampilkan banyak pemain yang terlibat satu sama lain secara bersamaan.<sup>2</sup>

Bentuk jejaring sosial yang populer di kalangan anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa adalah *game online*. *Game online* dapat menyebabkan pemain lupa waktu karena rata-rata pemain melakukan aktivitas yang berlebihan karena menurut para *gamer*, game ini sangat menghibur dan dapat membantu pemain menghabiskan waktu. Saat ini, masyarakat pedesaan juga dapat mengakses permainan internet karena dapat dimainkan di perangkat mobile, sehingga tidak hanya dinikmati oleh

---

<sup>1</sup> Andang Ismail, *Education Games, Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Dengan Permainan Edukatif*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2016), h.16

<sup>2</sup> Alif Harsan, *Jago Bikin Game Online*, (Jakarta: Trans Media, 2011), h.1

masyarakat perkotaan saja.<sup>3</sup>

*Game online* terbukti lebih membuat ketagihan daripada sekadar hiburan dan cara menghabiskan waktu. Para remaja dapat memainkan *game* untuk waktu yang lama sambil tetap diam tanpa diganggu oleh siapa pun yang dapat mengganggu kemampuan mereka untuk fokus pada *game online*. Tercatat ada kalanya para *gamers* yang kecanduan *game online* menyia-nyiakan waktu bermainnya dan melupakan hal-hal lain, termasuk lupa makan, mandi, atau melakukan tugas lain yang sudah menjadi kewajiban. Dalam kasus lain, para gamer ini bahkan berhenti dari pekerjaannya untuk bermain *game online* saja. Karena menang *game online* adalah yang terpenting di benak para gamers yang hanya mementingkan main, main, dan main. Meskipun *game online* memiliki manfaat, seperti mengajari anak bermain *game* strategi dan secara tidak langsung berinteraksi dengan orang lain, banyak orang tua kini mulai bertanya-tanya apakah anak-anak mereka mengetahuinya.<sup>4</sup>

Saat ini, banyak *game online* yang menyediakan aspek 'komunitas online', menjadikannya sebagai hiburan sosial. Karena tantangan untuk mengalahkan pemain lain dan rasa pencapaian yang dihasilkan, game-game ini saat ini jauh lebih populer daripada *game* pemain tunggal. *Game* semacam ini biasanya disebut sebagai *game online* multiplayer masif (MMOG). Ada banyak jenis *game* di MMOG, antara lain: Ragnarok dan Seal adalah MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game). WarCraft dan DotA adalah contoh MMORTS (Strategi

---

<sup>3</sup> Alif Harsan, *Jago Bikin Game Online*, (Jakarta: Trans Media, 2011), h.2

<sup>4</sup>Nad2, *Perkembangan dan Dampak Game Online di Indonesia*, <http://dayswitnadee.blogspot.com/2007/12/perkembangan-dan-dampak-game-online-di.html>, diakses 20 Pebruari 2023, ` MMI8 21.00 WIT.



Real Time Daring Multiplayer Masif). Counter Strike, Rising Force, Perfeck Wars, dan yang terbaru Mobile Legends, Bang Bang, PUBG Mobile, dan AOV adalah contoh MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*).<sup>5</sup>

Sebagai hasil dari pertumbuhan pesat *game online*, banyak komunitas *game* bermunculan yang memungkinkan pemain untuk berbagi cerita tentang pengalaman mereka bermain *game* tersebut. Komunitas *game online* ini berfungsi sebagai wadah dialog antar pemain atau antar pemain yang dapat menjalin hubungan antar pemain yang berbeda.

Banyak anak muda menikmati bermain *game online*. Masa remaja menandai peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Masa remaja juga dikenal sebagai "periode perubahan", di mana seseorang akan mengalami berbagai perubahan, termasuk perubahan sikap, tubuh, emosi, minat, dan pola perilaku.<sup>6</sup> Dengan terciptanya *game online* ini dapat berdampak pada perilaku keagamaan remaja, dan akibatnya ada efek atau dampak yang dihasilkan yaitu menurunnya aktivitas keagamaan pada remaja. Perilaku religius mengacu pada pola pikir yang lazim dalam kehidupan beragama yang memiliki kepercayaan terhadap hal-hal gaib atau benda-benda gaib yang berdampak pada kehidupan manusia.<sup>7</sup> Dengan terciptanya *game online* ini dapat berdampak pada perilaku keagamaan remaja, dan akibatnya ada efek atau dampak yang dihasilkan yaitu menurunnya aktivitas keagamaan pada remaja. Perilaku religius mengacu pada pola pikir yang lazim

---

<sup>5</sup>Nad2, *Perkembangan dan Dampak Game Online di Indonesia*, <http://dayswitnadee.blogspot.com/2007/12/perkembangan-dan-dampak-game-online-di.html>, diakses 20 Pebruari 2023, 19:00 WIB

<sup>6</sup> Djamaluddin Ancok dan Fuad Nashori Suroso, *Psikologi Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), h.71

<sup>7</sup> Nico Syukur Dister, *Psikologi Agama*, (Jakarta: Kanisius, 1995), h.27

dalam kehidupan beragama yang memiliki kepercayaan terhadap hal-hal gaib atau benda-benda gaib yang berdampak pada kehidupan manusia.<sup>8</sup>

Ada beberapa hal yang mungkin mempengaruhi bagaimana perilaku berubah, termasuk informasi, kebiasaan, keinginan, dan keyakinan. Tingkah laku berubah bersamaan dengan transmisi kendali atas tingkah laku yang terinternalisasi, disertai dengan rasa tanggung jawab atas perbuatan yang dilakukan oleh masing-masing.<sup>9</sup> Terlepas dari apakah tindakan mereka memiliki efek menguntungkan atau negatif, maka mereka bertanggung jawab atas apa yang telah mereka lakukan.

Karena remaja masih dalam proses pembentukan pola pikir yang nantinya dapat mempengaruhi penilaiannya dalam menegakkan nilai-nilai agamanya, maka religiusitas remaja masih memerlukan dukungan atau bimbingan dari orang tua. Kurangnya ketaatan remaja di segala bidang, diantaranya kurangnya ketaatan mereka dalam menjalankan ibadah, seperti shalat lima waktu, puasa, mengaji, dan mengikuti acara keagamaan yang diselenggarakan oleh remaja Masjid Pemuda, akan berdampak jika mereka tidak mampu. menjunjung tinggi nilai-nilai agama dengan baik. Selain dalam ketaatan beribadah juga ketaatan menjadi seorang pelajar akan berdampak juga, dimana remaja akan malas untuk datang ke sekolah tepat waktu, tidak mau menyelesaikan tugas-tugas sekolah yang sudah diberikan oleh bapak/ibu guru, enggan mengikuti proses belajar mengajar dengan tertib.<sup>10</sup>

Dari hal tersebut, sebaiknya remaja lebih meningkatkan religiusitasnya agar bisa meningkatkan ketaatan dalam menjalankan semua perintah-Nya dan juga

---

<sup>8</sup> Sururin, *Ilmu Jiwa Agama*, (Jakarta: Grafindo Persada, 2004), h.7-8

<sup>9</sup> Nico Syukur Dister, *Psikologi Agama...*, 27.

<sup>10</sup> Said Alwi, *Perkembangan Religiusitas Remaja*, (Yogyakarta: Kaukabah Dipantara, 2014), h.8

menjauhi semua larangan-Nya serta menerapkan perilaku-perilaku yang mencerminkan ajaran agamanya. Jika religiusitas agama remaja semakin tinggi maka remaja bisa merasa tenang karena kebutuhan rohaninya sudah terpenuhi. Tingkat religiusitas remaja bisa ditunjukkan dalam bentuk perilaku yang sesuai dengan ajaran agama yang mereka anut karena menganggap bahwa agama sebagai tujuan hidup sehingga remaja akan berusaha untuk menerapkan perilaku sehari-harinya sesuai dengan ajaran dari agamanya. Karena semua agama mendorong semua umatnya untuk berbuat kebaikan.

Namun dalam praktiknya, remaja masih belum memandang agama sebagai tujuan hidupnya karena masih banyak dari mereka yang belum mampu mengikuti ajaran agamanya. Remaja yang seharusnya giat beribadah dan belajar, seringkali lalai dalam menjalankan kewajiban agama dan belajarnya. Remaja juga mulai senang berbohong kepada orang tua dan orang lain untuk memenuhi keinginannya.<sup>11</sup>

Berdasarkan pengamatan (observasi) awal peneliti melalui wawancara langsung dengan Syahrul Rasyid (Lurah Lesane) bahwa sejak merebaknya *game online* sangat berpengaruh kepada seluruh kalangan, mulai dari anak-anak, remaja, orang tua, bahkan sampai kepada birokrat. Hal ini berdampak pada semua segi kehidupan terutama pada segi motivasi kerja menurun, banyak buang waktu hanya sekedar bermain *game online* tanpa peduli hal lain. Kalau untuk kalangan remaja berdampak pada malas melaksanakan shalat, malas mengaji, bahkan *game online* dianggap lebih penting dari pada shalat dan ceramah agama. Disamping itu sikap

---

<sup>11</sup> Said Alwi, *Perkembangan Religiusitas...*, h.9

remaja menjadi lebih kasar kepada orang tua maupun dengan masyarakat sekitar dan remaja sudah sangat susah mendengar nasehat serta susah untuk disuruh.<sup>12</sup> Hal yang sama dikemukakan oleh salah seorang yang merupakan orang tua remaja La Atu bahwa sejak adanya *game line*, anaknya jadi malas, terlambat ke sekolah, sering berbohong bahkan belajar memaki dan yang paling fatal, tidak bisa disuruh untuk melaksanakan shalat bahkan mengaji.<sup>13</sup>

Oleh karena itu, saat ini banyak remaja yang mengakses permainan online, mereka akan duduk berjam-jam di teras, nongkrong di warung kopi (warkop), melalaikan perintah agama, dan kurang menunaikan tugas sebagai pelajar, termasuk menuntut ilmu, sehingga peneliti tertarik untuk mengangkat judul tesis tentang **“Analisis *Game Online* Terhadap Sikap Keberagamaan Bagi Remaja di Kelurahan Lesane Kabupaten Maluku Tengah”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan kajian latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti mendeskripsikan rumusan permasalahan antara lain:

1. Bagaimana pengaruh *game online* terhadap perilaku keagamaan remaja Kelurahan Lesane?
2. Bagaimana reaksi orang tua terhadap perilaku religius anaknya saat bermain *game online*?
3. Apa yang memotivasi remaja di Kelurahan Lesane untuk memainkan *game online* tersebut?

---

<sup>12</sup> Syahrul Rasyid (Lurah Lesane), *Wawancara*, 16 Pebruari 2023

<sup>13</sup> La Atu, *Wawancara*, 18 Pebruari 2023

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap sikap keagamaan remaja Kelurahan Lesane.
2. Untuk mengetahui reaksi orang tua terhadap perilaku religius anaknya saat bermain *game online*.
3. Untuk mengetahui motivasi remaja di Kelurahan Lesane dalam memainkan *game online*.

### D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini, baik secara akademis maupun praktis sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Akademis

Manfaat akademis (keilmuan) diharapkan memberikan gambaran tentang dampak *game online* terhadap sikap keberagaman di kelurahan Lesane Kabupaten Maluku Tengah serta dapat menjadi bahan referensi dalam meningkatkan dan mengembangkan pribadi remaja yang lebih baik dan lebih positif.

#### 2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian ini, dapat menambah basis pengetahuan atau memberikan informasi baru. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan dan sikap serta etika remaja terhadap orang yang lebih tua serta memungkinkan mereka memanfaatkan waktu untuk kegiatan yang bermanfaat, khususnya pelaksanaan shalat wajib lima waktu.

## E. Fokus Penelitian

Tesis yang berjudul “ Analisis *Game Online* Terhadap Sikap Keberagamaan Remaja di Kelurahan Lesane Kabupaten Maluku Tengah”. Untuk memperjelas arti kata-kata dalam judul tesis ini dan menghindari kesalahan makna, maka perlu dijelaskan:

Analisis adalah aktivitas yang terdiri dari serangkaian kegiatan, seperti mengurai, membedakan, dan memilah sesuatu untuk dikelompokkan kembali menurut kriteria tertentu dan kemudian dicari kaitannya lalu ditafsirkan maknanya.<sup>14</sup>

*Game Online* adalah permainan sekelompok orang atau individu dalam memainkan game online secara bersama/individu melalui komputer atau smartphone dengan menggunakan jaringan internet.<sup>15</sup>

Sikap keberagamaan adalah keadaan mental dan saraf dari kesiapan, yang diatur melalui pengalaman yang memberikan pengaruh dinamik atau terarah terhadap respon individu pada semua objek dan situasi yang berkaitan dengannya.<sup>16</sup> Hal tersebut akan berkaitan dengan pelaksanaan shalat dan perubahan sikap dan tingkahlaku remaja saat berada di lingkungan sekolah.

Untuk mempersempit ruang lingkup penelitian maka penulis mengambil obyek penelitian pada sekolah SMA Negeri 37 Maluku Tengah yang merupakan remaja warga Kelurahan Lesane.

Masa remaja merupakan suatu tahapan antara masa kanak-kanak dan

---

<sup>14</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia. Kementerian Pendidikan Nasional, (Jakarta, Balai Pustaka, 2008), h.313

<sup>15</sup> Misbach, M, *Panduan Praktis Membuat Game 3D*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010), h.7

<sup>16</sup> Rohmalina Wahab, *Psikologi Agama*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015), h.3

dewasa yang melibatkan perubahan pada semua bagian atau fungsi pertumbuhan sebelum mencapai usia dewasa. Usia 10 hingga 13 tahun menandai awal masa remaja, yang berlangsung dari usia 18 hingga 22 tahun.<sup>17</sup>



---

<sup>17</sup> Sudarsono, *Kenakalan Remaja*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), h.19

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan Sifat Penelitian**

Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian lapangan dengan mengumpulkan informasi atau data tentang keadaan secara nyata dari orang-orang dan perilaku yang diamati kemudian dikumpulkan dan dinyatakan dalam bentuk kata-kata dan gambar, kata-kata disusun dalam kalimat misalnya kalimat hasil wawancara antara peneliti dengan informan. Jadi dalam penelitian ini tidak dibenarkan mengisolasi (menyendirikan) individu atau kelompok ke dalam variabel atau hipotesis, tetapi perlu memandangnya sebagai bagian dari suatu kesatuan yang utuh dan tidak terpisahkan.<sup>1</sup>

Metode penelitian kualitatif sebagaimana yang diungkapkan Bogdan dan Taylor sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Selain itu metode penelitian kualitatif menurut Sukmadinata Nana Syaodih adalah cara untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individu ataupun kelompok.<sup>2</sup>

Penelitian ini diajukan untuk menganalisis dan mengungkapkan Dampak *Game Online* Terhadap Sikap Keberagaman Remaja Di Kelurahan Lesani Maluku Tengah ( Analisis Pendidikan Islam). Berangkat dari penelitian kualitatif yang telah

---

<sup>1</sup> Moleong JL, *Metode Penelitian Kualitatif; Edisi Revisi*, (Bandung: PT.Rosda Karya, 2011), h.4

<sup>2</sup> Sukmadinata Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Rosda Karya, 2007), h. 60.



diuraikan di atas maka dapat dikemukakan dalam penelitian ini, peneliti secara langsung bertindak sebagai alat peneliti utama (*key Instrument*) yang mana melakukan proses penelitian secara langsung dan aktif wawancara, mengumpulkan berbagai materi atau bahan yang berkaitan dengan dampak *game online* terhadap sikap keberagaman remaja di Kelurahan Lesane Kecamatan Kota Masohi Kabupaten Maluku Tengah.

### **B. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini berlokasi di Kelurahan Lesane Kecamatan Kota Masohi Kabupaten Maluku Tengah Provinsi Maluku.

### **C. Waktu Penelitian**

Waktu pelaksanaan penelitian pada tanggal 15 Pebruari sampai dengan 15 Maret 2023.

### **D. Subyek Data**

Subjek penelitian ataupun responden adalah orang yang diminta untuk memberikan keterangan tentang suatu fakta atau pendapat. Sebagaimana dijelaskan oleh Arikunto, bahwa subjek penelitian adalah subjek yang dituju untuk diteliti oleh peneliti.<sup>3</sup> Jadi, subjek penelitian merupakan sumber informasi yang digali untuk mengungkap fakta-fakta di lapangan.

Berdasarkan data Profil Kelurahan Lesane Kecamatan Kota Masohi Tahun 2021, penulis memperoleh kategori remaja berjumlah 364 orang.<sup>4</sup> Dari sejumlah

---

<sup>3</sup> Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rneka Cipta, 2006), h. 145.

<sup>4</sup> *Profil Kelurahan Lesane*, Pemberdayaan Masyarakat dan Pemerintah Negeri Kabupaten Maluku Tengah, Tahun 2021.

itu 94 orang bersekolah di SMA Negeri 37 Maluku Tengah, sehingga subyek data yang diambil penulis adalah sejumlah 50 orang yang semuanya ada di SMA Negeri 37 Maluku Tengah. Alasan pengambilan data pada sekolah SMA Negeri 37 Maluku Tengah karena peneliti merupakan guru pada sekolah tersebut. Pengambilan subyek berdasarkan kepada siswa yg menggunakan *handphone* dan pernah memainkan *game online*.

Penentuan subjek dalam penelitian ini dilakukan dengan cara *purposive sampling*. Menurut Djam'an Satori, *purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang ditentukan dengan menyesuaikan pada tujuan penelitian atau pertimbangan tertentu.<sup>5</sup> Olehnya itu, pengambilan subjek penelitian atau responden dengan menggunakan *purposive sampling* dianggap sesuai dengan penelitian ini, yaitu penentuan subjek didasarkan atas tujuan peneliti dalam mengungkap masalah yang diangkat dalam penelitian. Subjek penelitian ditentukan berdasarkan orang yang dianggap paling tahu tentang informasi yang dibutuhkan dalam penelitian, sehingga akan memudahkan peneliti dalam menelusuri situasi yang diteliti.

Berdasarkan hal tersebut di atas maka sebagai subjek penelitian ini adalah para Remaja yang menurut organisasi kesehatan dunia *World Health Organization* (WHO), batas usia remaja adalah 10-19 tahun, tapi juga ada istilah 'anak muda' dengan rentang usia 15-24 tahun.

---

<sup>5</sup> Satori Djamariadan Komariah Aan, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2011), h.6

## E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian kualitatif teknik pengumpulan data sangat diperlukan guna mendapatkan data dalam suatu penelitian. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data maka peneliti akan kesulitan mendapatkan data sesuai dengan yang diharapkan. Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan berbagai *setting*, berbagai sumber, dan berbagai cara. Dari sisi *setting*, maka data dikumpulkan dalam kondisi yang alamiah (*natural setting*). Dari sisi sumber, data dikumpulkan dari berbagai sumber yaitu sumber primer dan sumber skunder. Selanjutnya dilihat dari sisi cara atau tehnik pengumpulan data lebih banyak dilakukan dengan cara pengamatan (*observasi*) wawancara mendalam (*indepth interview*) dan dokumentasi.

### 1. Pengamatan (*Observasi*)

Observasi dalam konsep yang sederhana adalah sebuah proses atau kegiatan awal yang dilakukan oleh peneliti dalam rangka mengetahui kondisi, realitas yang terjadi di lapangan atau pengamatan langsung terhadap objek untuk mengetahui keberadaan objek, situasi, konteks, dan maknanya dalam upaya mengumpulkan data penelitian.<sup>6</sup>

Terkait dengan penelitian tentang analisis *game online* terhadap sikap keberagaman remaja di Kelurahan Lesane Kabupaten Maluku Tengah, maka observasi yang dilakukan oleh peneliti adalah observasi atau pengamatan secara langsung di lingkungan mereka secara menyeluruh guna mengetahui lingkungan fisik maupun psikis terkait kepribadian secara khusus di Kelurahan Lesane

---

<sup>6</sup> Satori Djamiludin dan Komariah Aan, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2011), h.7

tersebut.

Lembaran observasi yang digunakan peneliti untuk mengamati keberagaman remaja berjumlah 15 soal dengan pilihan jawaban Selalu (SL), Sering (SR), Kadang-kadang (KD) dan Tidak Pernah (TP). Format Lembaran Observasi dapat diperhatikan pada lampiran 1 tesis ini.

Selalu mengandung arti dikerjakan terus-menerus, tidak pernah tidak dikerjakan. Sering mengandung arti kerap dikerjakan, acap dikerjakan. Kadang-kadang mengandung arti adakalanya dikerjakan, sekali-kali dikerjakan. Tidak pernah mengandung arti belum sekali pun mengalami, tidak sekali pun dikerjakan.<sup>7</sup>

Untuk mendapatkan data observasi yang valid dan obyektif, maka peneliti Jaenabun Samal dan Nadiruddin bertindak sebagai observer (hasil pengamatan pada lampiran 4) langsung melakukan pengamatan di lingkungan domisili masing-masing yang ada di Kelurahan Lesane.<sup>8</sup>

Adapun item observasi dan kualifikasi bobot nilai pada angket *game online* terhadap keberagaman antara lain sebagai berikut:

Kriteria dan item jawaban untuk pernyataan positif,

1. Jika jawaban selalu, nilai yang diberikan 4
2. Jika jawaban sering, nilai yang diberikan 3
3. Jika jawaban kadang-kadang, nilai yang diberikan 2
4. Jika jawaban tidak pernah, nilai yang diberikan 1

Sedangkan kriteria dan item jawaban untuk pernyataan negatif:

1. Jika jawaban tidak pernah, nilai yang diberikan 4

---

<sup>7</sup> Departemen Pendidikan Indonesia (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

<sup>8</sup> Jaenabun Samal dan Nadiruddin, Peneliti dan Observer, tanggal 24 – 28 Pebruari 2023

2. Jika jawaban kadang-kadang, nilai yang diberikan 3
3. Jika jawaban sering, nilai yang diberikan 2
4. Jika jawaban selalu, nilai yang diberikan 1.<sup>9</sup>

Untuk melihat lebih jelas perbandingannya, maka dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1. Nilai Item Lembaran Observasi

Variabel	Item Jawaban Lembaran Observasi	Nilai Bobot	
		Positif	Negatif
Game <i>Online</i> terhadap keberagaman	Selalu	4	1
	Sering	3	2
	Kadang-kadang	2	3
	Tidak pernah	1	4

Pedoman observasi adalah suatu cara pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap suatu objek yang diteliti. Dalam penelitian ini observasi yang dilakukan adalah observasi tidak terstruktur, karena observasi yang dilakukan tidak menggunakan instrumen pengamatan yang telah baku, dan tidak dipersiapkan secara terstruktur tetapi hanya berupa rambu-rambu pengamatan. Hal ini dilakukan karena peneliti tidak tahu secara pasti apa yang akan diamati.<sup>10</sup>

## 2. Wawancara

Dalam penelitian ini, wawancara sangat diperlukan dan dilakukan guna mendapatkan data-data terkait dengan dampak *game online* terhadap psikologi kepribadian remaja di lingkungan keluarga, pendidikan dan masyarakat. Proses wawancara yang dilakukan dalam rangka memperkuat data-data saat pengamatan (*observasi*) yang telah dilakukan sebelumnya oleh peneliti. Dalam proses

<sup>9</sup> Agus Riyanto, *Statistik Deskriptif untuk Kesehatan* (Cet. I; Yogyakarta: Nuha Medika, 2013), h. 67.

<sup>10</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Cet. XXII; Bandung: Alfabeta, 2015), h. 205

wawancara, peneliti memberikan keleluasaan kepada para informan dalam menjawab semua pertanyaan yang diajukan peneliti. Wawancara dalam penelitian ini diajukan untuk memperoleh data yang valid tentang dampak *game online* terhadap keberagaman remaja di Kelurahan Lesane Kabupaten Maluku Tengah.

Berkaitan dengan wawancara, peneliti menggunakan pedoman wawancara yang mengarah kepada remaja dan orang tua remaja dengan item pertanyaan wawancara dapat diperhatikan pada lampiran 2 dan lampiran 3 tesis ini.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini, merupakan suatu yang sangat penting sebagai pelengkap dari metode observasi dan wawancara berupa catatan lapangan. Selain untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan dampak *game online* terhadap psikologi kepribadian remaja baik dari segi dampaknya maupun faktornya dan cara menanganinya. Studi dokumenter yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah berbagai referensi berupa buku, tulisan-tulisan tentang berbagai hal yang berkaitan dengan dampak *game online* terhadap keberagaman remaja di Kelurahan Lesane Kabupaten Maluku Tengah, dimana dokumen-dokumen tersebut dalam kaitannya dengan pendekatan penelitian ini disebut catatan etnografi berupa dokumen yang menjadi sumber data sekunder yang merupakan data tertulis dari objek yang diteliti.<sup>11</sup>

Peneliti dalam mengambil data dokumentasi menggunakan foto-foto sebagai bukti autentik yang mengarah langsung pada obyek penelitian atau informan penelitian. Keseluruhan bukti-bukti dokumentasi dapat diperhatikan

---

<sup>11</sup> P. Spradley, James, *Metode Etnografi*, *Op.Cit.*, h. 96

pada lampiran tesis ini

#### **F. Teknik Analisa Data**

Dalam penelitian ini pengolahan data yang dilakukan meliputi mereduksi data, menyajikan data, serta menarik kesimpulan. Pengolahan data dimulai dengan mengolah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber, yaitu wawancara, pengamatan yang sudah tak dituliskan dalam catatan lapangan, dokumen pribadi, dokumen resmi, gambar, foto, dan sebagainya. Setelah dibaca, dipelajari, dan ditelaah, langkah berikutnya adalah mengadakan reduksi data yang dilakukan dengan jalan rangkuman yang inti, proses dengan pernyataan-pernyataan yang perlu dijaga sehingga tetap berada di dalamnya. Langkah selanjutnya adalah menyusunnya dalam satuan-satuan. Tahap akhir dari analisis data ini adalah mengadakan pemeriksaan keabsahan data.

#### **G. Reduksi Data**

Dalam penelitian ini, aspek-aspek yang direduksi adalah hasil observasi maupun wawancara terkait dengan dampak, faktor-faktor yang mempengaruhi, cara mengatasi remaja yang kecanduan *game online* terkait dengan keberagaman remaja di Kelurahan Lesane Kabupaten Maluku Tengah.

Pemenuhan aspek-aspek tersebut dapat memudahkan peneliti dalam melakukan penyajian data dan berujung pada penarikan kesimpulan dari hasil penelitian ini.

#### **H. Penyajian dan Analisa Data**

Sebagaimana dengan proses produksi data, penyajian data dalam penelitian ini tidaklah terpisah dari analisis data. Hal yang peneliti lakukan dalam proses

penyajian data pada penelitian ini adalah mendeskripsikan secara umum hasil penelitian dimulai dari lokasi penelitian yang tergambar secara umum, yang tergambar melalui aktivitas sosial, pendidikan dan agama. Setelah penyajian gambaran umum lokasi penelitian yang dimaksud, maka peneliti menyajikan atau mendeskripsikan dampak *game online* terhadap keberagaman remaja terutama dampak yang sangat menonjol dalam proses pembelajaran di sekolah terutama dalam hal kedisiplinan, kepribadian yang baik, santun dan ketaatan beribadah di rumah.

Penyajian data dilakukan dengan melukiskan kriteria data yang selanjutnya dimuat dalam bentuk tabel-tabel yang representatif. Hasil penyajian tersebut dianalisa melalui statistik deskriptif berupa persentase .

### **I. Penarikan Kesimpulan**

Dari proses pengumpulan data, peneliti mulai mencatat semua fenomena yang terjadi dalam lingkungan sekolah, mencari penjelasan terhadap berbagai fenomena yang muncul dalam lingkungan mereka, melihat sebab akibat yang terjadi sesuai dengan masalah penelitian. Dari berbagai aktivitas yang dimaksud, maka peneliti membuat kesimpulan berdasarkan data-data awal tersebut yang masih bersifat sementara. Ini dilakukan sebagai kesimpulan akhir yang akurat dan kredibel dari sebuah penelitian karena berdasarkan data-data yang valid.

Kesimpulan-kesimpulan yang ada kemudian diverifikasi selama penelitian ini berlangsung. Verifikasi ini berupa pemikiran kembali selama masa penulisan (penyusunan dan pengolahan data), tinjauan ulang pada catatan selama masa penelitian di lapangan, tinjauan kembali dengan cara seksama berupa tukar pikiran dengan para ahli (pembimbing) dan penguji untuk mengembangkan kesepakatan



intersubjektif, serta membandingkan dengan temuan-temuan data lain yang berkaitan dengan dampak game online terhadap sikap keberagaman remaja di Kelurahan Lesane Kabupaten Maluku Tengah.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

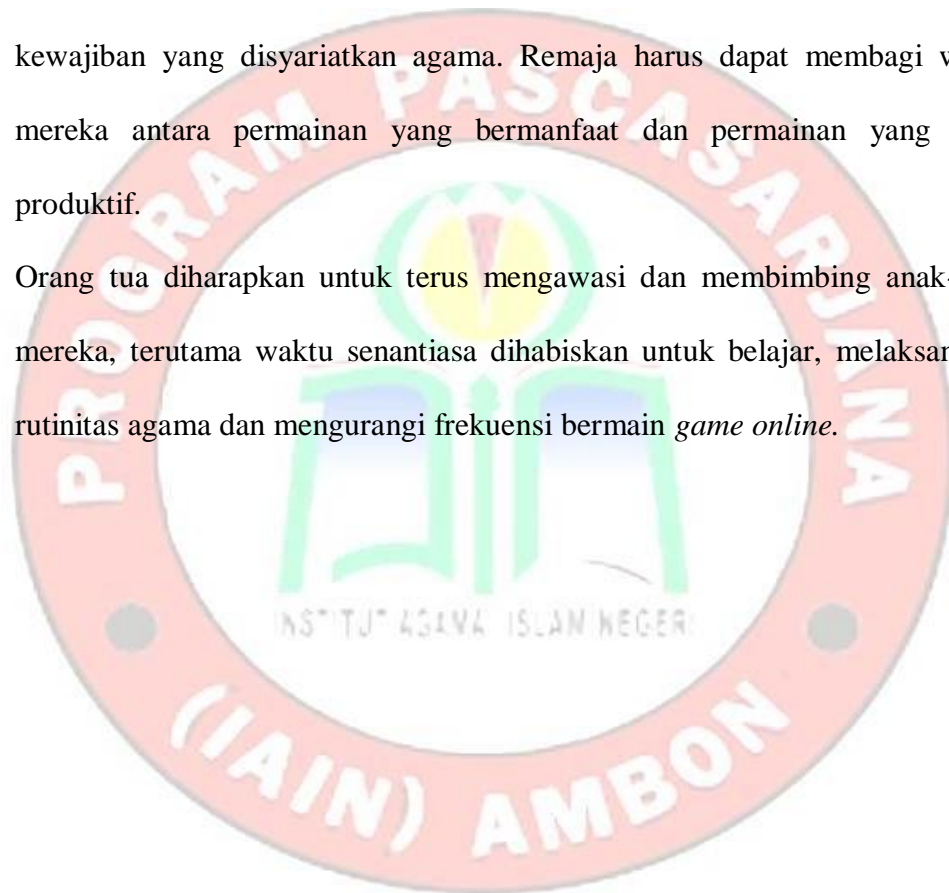
Setelah penulis merumuskan masalah, melakukan observasi dan wawancara kepada remaja di Kelurahan Lesane maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Unsur-unsur yang memotivasi para remaja di Kelurahan Lesane Kabupaten Maluku Tengah mengakses permainan *game online* antara lain: merasa jenuh dan bosan akibat beraktivitas seharian yang monoton, bisa belajar serta melafalkan kosa kata dalam bahasa Inggris, lingkungan yang kurang terkontrol karena melihat teman-temannya yang lain bermain *game online* menjadikan seseorang untuk mencoba *game online* tersebut yang lama-kelamaan akan menjadi kecanduan.
2. Pengaruh *game online* terhadap sikap keberagaman remaja di Kelurahan Lesane Kabupaten Maluku Tengah antara lain: menurunnya semangat dalam melaksanakan shalat 5 waktu, tidak mau mengaji, suka berbohong kepada orang tua, berkata yang tidak sopan, kurangnya bersosialisasi dengan lingkungan disekitar tempat tinggalnya, dan lain sebagainya.
3. Banyak orang tua yang tidak menyetujui atau tidak menerima kehadiran permainan *game online* ini dikarenakan *game* tersebut membawa dampak terhadap perilaku anak-anak mereka khususnya dalam perilaku keagamaan seperti melupakan kewajibannya sebagai orang Islam yaitu shalat 5 waktu.

## B. Saran

Berdasarkan kajian dan analisis dalam tesis ini maka penulis menyampaikan saran sebagai berikut

1. Diharapkan remaja di Kecamatan Lesane Kabupaten Maluku Tengah lebih selektif dalam bermain *game online*, terhindar dari perbuatan tercela, dan mengubah perilakunya terutama dalam bidang agama dan melaksanakan kewajiban yang disyariatkan agama. Remaja harus dapat membagi waktu mereka antara permainan yang bermanfaat dan permainan yang tidak produktif.
2. Orang tua diharapkan untuk terus mengawasi dan membimbing anak-anak mereka, terutama waktu senantiasa dihabiskan untuk belajar, melaksanakan rutinitas agama dan mengurangi frekuensi bermain *game online*.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ancok Djamaluddin dan Fuad Nashori Suroso.2011. *Psikologi Islam*. Yogyakarta: PustakaPelajar.
- Alwi Said. 2014. *Perkembangan Religiusitas Remaja*.Yogyakarta: Kaukabah Dipantara.
- Ali Mohammad Ali dan Mohammad Asrori. 2014. *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik*. Bumi Aksara: Jakarta
- Ariyono Suyono dan Amirudin Siregar. 1999. *Kamus Antropologi*. Jakarta: Akademi Persindo.
- Aziz Abdul Ahyadi.2002. *Psikologi Agama*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Ana Retnoningsih.2011. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Semarang: Widya Karya.
- Abdullah Syamsuddin.1997. *Agama dan Masyarakat, Pendekatan Sosiologi Agama*. Ciputat:Logos Wacana Ilmu.
- Al-Qur'an, 2:h.286.
- Agus Riyanto.2013. *Statistik Deskriptif untuk Kesehatan*. Cet. I; Yogyakarta: Nuha Medika.
- Arikunto Suharsimi . 2010. *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Alif Harsan, *Jago Bikin Game Online*, (Jakarta: Trans Media, 2011), h.1.
- Al-Qur'an, 49:13
- Al-Qur'an, 4:103
- Al-Qur'an, 29:45.
- Baby Cher Stores, "Teori Game Online",Official Website of Baby Cher Stores, <https://www.scribd.com/doc/91529393/TEORI-Game-Online-Keterampilan-Sosial>, diakses 21 Pebruari 2023
- Christiantho David, *Manfaat Game Online yang Mungkin Tidak Gamers Sadari*, <https://www.inigame.id/5-manfaat-bermain-game-online-yang-mungkin-tidak-gamers-sadari/>, diakses 24 Pebruari 2023.
- Darajat Zakiyah.1993. *Ilmu Jiwa Agama*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Darajat Zakiyah.1982. *Pendidikan Agama dalam Pembinaan Moral*, Jakarta: Bulan Bintang.
- Estrin Vanadianti Lestari, Game Online Terbaik dan Terpopuler Tahun 2022, pada April 23, 2022, <https://www.cekaja.com/info/deretan-game-online-terbaik-dan-terpopuler>, diakses 11 Maret 2023, pukul 21.52 WIT.
- Fauzi Ikbar. 2022. *Pengaruh Media Sosial dan Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Siswa*. Tesis. (Program Studi Pendidikan Agama Islam, Institut Ilmu Alquran Jakarta.

- Falyana R Salanty. 2015. *Pengaruh Permainan Internet Terhadap Perilaku Remaja di Kelurahan Karombasan Utara*, Journal "Acta Diurna" Volume IV. No.1. Tahun 2015, [https://scholar.google.co.id/scholar?hl-id&as\\_sdt-0%2C5&q=jurnal+pengaruh+permainan+interner+terhadap+perilaku+remaja+di+kelurah an+karombasan+utara&=gs\\_qabs&u=%23p%3DFf13ISr57\\_AJ](https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=jurnal+pengaruh+permainan+interner+terhadap+perilaku+remaja+di+kelurah+an+karombasan+utara&=gs_qabs&u=%23p%3DFf13ISr57_AJ) 98 (21 Pebruari 2023,14:30)
- F.J. Monks, A.M.P. Knoers dan Siti Rahayu H. 2006. *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam berbagai bagiannya*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Fatimah Enung. 2006. *Psikologi Perkembangan (perkembangan peserta didik*. Bandung:Pustaka Setia.
- Husnayani.2021. *Fenomena Game Online di Kalangan Peserta Didik Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke Kabupaten Luwu Utara*),Tesis, (Program Pascasarjana, IAIN Palopo, 2021).
- Harsan Alif. 2011. *Jago Bikin Game Online*. Jakarta: Trans Media.
- Ismail Andang. 2011. *Education Games, Menjadi Cerdas dan Ceria dengan dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media
- Ismail bin Mail, *Perbedaan MOBA RPG Dan MMORPG*, <https://androbuntu.com/2018/03/16/perbedaam-moba-rpg-mmorpg/>, diakses 23 Pebruari 2023.
- John C. Beck. 2007. *Gamer Juga Bisa Sukses*. Jakarta: Grasindo.
- Departemen Pendidikan Indonesia (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Kementerian Agama Republik Indonesia (2018), *Ini Menu Layanan Aplikasi Quran Kemenag, dari Terjemah hingga Tafsir*, diakses melalui <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.quran.kemenag>, Tanggal 13 Maret 2023.
- Kharidatul Faiq Izza. 2019. *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Modopuro Mojosari*. Skripsi. Fakultas Usludin dan Filsafat Universitas Islam Negeri Sunan Ampel.Surabaya.
- Misbach, M. 2010. *Panduan Praktis Membuat Game 3D*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Maria Yohanesti Gola Nuhan, Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Edisi 6 Tahun ke-5 2016, hal. 496,
- Mujib Abdul, Pengembangan Kepribadian dalam Psikologi Islam, Koordinat: *Jurnal Komunikasi Antar Perguruan Tinggi Agama Islam Swasta*, Vol,No. 2, Oktober 2005,

[https://scholar.google.co.id/scholar/hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=jurnal+penge+mbangan+kep+ribadian+dalam+psikologi+islam&btnG=#d=gs\\_qabs&u=%23p%3D5Ub69dZIAkgj](https://scholar.google.co.id/scholar/hl=id&as_sdt=0%2C5&q=jurnal+penge+mbangan+kep+ribadian+dalam+psikologi+islam&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3D5Ub69dZIAkgj) (23 Pebruari 2023. 10:00).

- Moleong JL. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif; Edisi Refisi*, Bandung: PT.Rosda.
- Nasution Harun . 2005. *Islam Ditinjau dari Berbagai Aspeknya*. Jakarta: UI Press.
- Nico Syukur Dister.1995. *Psikologi Agama*. Jakarta: Kanisius.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta :Balai Pustaka.
- Robert H. Thoules.2003. *Pengantar Psikologi Agama*. Jakarta: Raja Grafindo
- Rahmat Jalaluddin. 2003. *Psikologi Agama: Sebuah Pengantar*. Bandung: Raja Grafindo Persada.
- Razikin Hairul. 2018. *Hubungan Kebiasaan Bermain Game dengan Motivasi Belajar Peserta Didik di SMP IT Arrahman, Bandar Lampung, Tesis, (Program Pascasarjana UIN Raden Intan Lampung)*
- Ryan Randy Suryono. 2016. *Perilaku Pemain Game Online Terhadap Pembelian Virtual Item. Tesis*. Fakultas Teknologi informasi, Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Salim Agung. 2016. *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar.
- Sururin.2004. *Ilmu Jiwa Agama*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Sudarsono.2015. *Kenakalan Remaja*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Santoso Soegeng. 2010. *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game Online*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Syahrhan Ridwan, Ketergantungan *Online Game* Dan Penanganannya, *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, Vol.1 No.1, 1 Juni 2015,hal.86, [https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as\\_sdt=0,5&q=jurnal+dampak+game+online#d=gs\\_qabs&u=%23p%3DOY4ALES24cJ](https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0,5&q=jurnal+dampak+game+online#d=gs_qabs&u=%23p%3DOY4ALES24cJ), diakses 24 Pebruari 2023.
- Siti Naila Fauzia, Perilaku Keagamaan Islam Pada Anak Usia Dini, *Jurnal PendidikanUsia Dini*, Volume 9 Edisi 2, November 2005, h. 304,
- Syaifudin Fedyani .1995. *Agama Dalam Analisa dan Interpretasi Sosiologis*. Jakarta: Rajawali.
- Sarlito Wirawan Sarwono.2010. *Psikologi Remaja*, Jakarta: Raja Grafindo Remaja.
- Syamsu Yusuf LN.2008. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sukmadinata Nana Syaodih.2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: PT Rosda Karya.

- Satori Djamaria dan Komariah Aan. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Cet. XXII; Bandung: Alfabeta.
- Wahab Rohmalina. 2015. *Psikologi Agama*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Yuhan W. Widhiyanto, *Game Online Meresahkan Orang Tua*, <https://gurumenulisindonesia.wordpress.com/2016/03/02/game-online-meresahkan-orang-tua/>, (28 Pebruari 2023, 08:15).



**LAMPIRAN**





## Lampiran 1. Lembaran Observasi Remaja

## Angket Penelitian

Nama Responden :

Alamat :

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah pernyataan dibawah ini dengan teliti sebelum menjawab.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan Saudara dan memberi tanda centang (✓) pada jawaban:

(4) Selalu (SL)

(3) sering (SR)

(2) Kadang-kadang (KD)

(1) Tidak Pernah (TP)

NO	PERNYATAAN	SL	SR	KD	TP
1	Saya melaksanakan shalat berjamaah setiap hari walaupun sedang main <i>game online</i> .				
2	Saya melaksanakan shalat berjamaah tanpa perintah dari orang tua.				
3	Saya bersedia jika ada teman yang mengajak shalat berjamaah walaupun sedang bermain <i>game online</i> .				
4	Saya tetap melaksanakan shalat di rumah tepat waktu ketika sedang asyik main <i>game online</i> .				
5	Saya tetap melaksanakan shalat di masjid tepat waktu ketika sedang asyik main <i>game online</i> .				
6	Saya segera datang ke Masjid ketika mendengar azan dikumandangkan kendati sedang bermain <i>game online</i> .				
7	Saya mengingatkan teman agar bisa shalat berjamaah secara rutin walau sedang bermain <i>game online</i> .				
8	Saya mengenakan pakaian yang rapi ketika shalat berjamaah setelah bermain <i>game online</i> .				
9	Ketika tiba waktu shalat saya meninggalkan permainan <i>game online</i> dan segera pergi shalat.				
10	Ketika selesai shalat, saya sempatkan diri membaca doa dan pulang ke rumah melanjutkan main <i>game online</i> .				
11	Ketika tiba di rumah setelah shalat, saya masih sempatkan diri untuk membantu orang tua sebentar kemudian dilanjutkan main <i>game online</i> .				
12	Ketika tiba di rumah setelah shalat, saya masih sempatkan diri untuk membantu orang tua dan meninggalkan permainan <i>game online</i> .				
13	Saya mendengarkan ceramah agama dulu setelah shalat kemudian pulang ke rumah melanjutkan main <i>game</i> .				

	<i>online.</i>				
14	Saya bertegur sapa dengan jamaah lain dulu setelah shalat kemudian pulang ke rumah melanjutkan <i>game online.</i>				
15	Apabila saya disuruh orang tua untuk kerja, saya segera melaksanakannya walaupun sementara bermain <i>game online.</i>				

Peneliti  
(Observer 1)

Observer 2

**Jaenabun Samal**

**Nadiruddin**



## Lampiran 2. Pedoman Wawancara Remaja

### **Pedoman Wawancara Remaja Kelurahan Lesane**

Nama Remaja :

Alamat :

1. Apa nama game online yang paling Saudara gemari?
2. Berapa banyak data yang saudara haiskan untuk main game online dalam sehari?
3. Fasilitas apa yang tersedia di rumah Saudara sehingga membuat saudara dengan mudahnya main game online setiap hari?
4. Berapa lama waktu yang Saudara gunakan untuk bermain game online dalam sehari?
5. Waktu shalat apa yang rutin Saudara laksanakan dalam sehari semalam?
6. Apa manfaat positif dari game online yang Saudara gemari?
7. Apa dampak negatif yang Saudara rasakan akibat dari ketagihan main game online?
8. Dari siapa awal Saudara mengetahui game online?
9. Hal-hal apa yang muncul akibat pengaruh Saudara merasa bosan untuk bermain game online?
10. Apakah Saudara sering boros menggunakan uang untuk beli data agar bisa main game online?
11. Apakah Saudara pernah berbohong minta uang untuk beli data agar bisa main online?
12. Apakah Saudara suka mengeluarkan kata- kata kotor saat main game online?

### Lampiran 3. Pedoman Wawancara Orang Tua

#### **Wawancara Orang Tua**

Nama Orang Tua :

Alamat :

1. Apakah Ibu/Bapak mempunyai anak yang suka bermain game online?
2. Ketika bermain game online apakah Ibu/Bapak memberikan batasan waktu kepada anak?
3. Apakah Ibu/Bapak langsung memberikan uang ketika anak meminta uang untuk membeli kuota internet atau diberikan fasilitas untuk bermain game online seperti memberikan HP?
4. Apakah Ibu/Bapak tidak merasa khawatir ketika anak sudah mulai tidak peduli dengan masalah agama terutama shalat dan perhatiannya hanya pada game online saja?
5. Apa tanggapan Ibu/Bapak jika anak Ibu/Bapak tidak melaksanakan shalat karena bermain game online?
6. Waktu shalat mana yang sering dilakukan anak Ibu/Bapak dalam sehari semalam?
7. Apa tanggapan Ibu/Bapak jika anak Ibu/bapak tidak lagi mengikuti perintah karena bermain game online?
8. Ketika Ibu/Bapak memberikan wejangan kepada anak mengenai bahaya ketika bermain game online terlalu sering termasuk melalaikan shalat namun tidak dilakukan, apa yang Ibu/bapak lakukan?
9. Upaya apa yang Ibu/bapak lakukan ketika melihat anak sudah tidak bisa mengontrol diri ingin selalu bermain game online?
10. Bimbingan apa yang Ibu/Bapak berikan ketika anak memaksa ingin sekali bermain game online walaupun bertepatan dengan waktu shalat?
11. Bagaimana perilaku anak terhadap Ibu/Bapak ketika sedang bermain game online?
12. Apa dampak bermain game online terhadap hubungan dengan saudara lain dalam rumah?
13. Apa yang Ibu/bapak lakukan sehingga mampu membuat anak mengubah kebiasaan bermain game online?
14. Apa tindakan Ibu/Bapak setelah mengetahui ketidakjujuran anak akibat dari game Online?

## Lampiran 4. Rekapitulasi Nilai Observasi Remaja

Rekapitulasi Hasil Observasi																					
Indikator Keberagamaan																					
No	Inisial Responden	Jenis Kelamin	Pernyataan	Nomor Pernyataan															Jumlah	Total	Nilai Observasi (%)
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1	AH	L	SL															0	38	63,33	
			SR	3	3	3		3			3		3		3	3		27			
			KD				2		2	2		2									10
			TP													1					1
2	AL	L	SL	4	4		4	4	4								4	24	42	70,00	
			SR			3									3						6
			KD								2	2	2	2			2				10
			TP							1						1					2
3	AR	L	SL															0	33	55,00	
			SR			3					3	3	3			3	3				18
			KD	2	2			2	2					2		2					12
			TP				1			1					1						3
4	ACT	L	SL	4	4		4		4		4	4		4			4	32	51	85,00	
			SR			3		3		3					3	3					15
			KD										2		2						4
			TP																		0
5	IK	L	SL										4			4		8	41	68,33	
			SR	3	3		3		3		3	3		3	3			3			27

			KD			2		2									4				
			TP						1						1		2				
6	AS	L	SL										4				4	34	56,67		
			SR		3	3					3			3		3				15	
			KD	2			2		2		2			2			2				12
			TP					1		1						1				3	
7	DID	L	SL										4				4	37	61,67		
			SR	3	3	3		3		3	3			3		3				24	
			KD				2						2				2				6
			TP					1		1						1				3	
8	DD	L	SL										4				4	38	63,33		
			SR		3	3		3					3		3	3	3			21	
			KD	2			2		2		2	2			2					12	
			TP							1										1	
9	FS	L	SL										4				4	35	58,33		
			SR			3					3	3			3	3	3			18	
			KD	2	2			2					2	2						10	
			TP					1		1	1									3	
10	DKD	P	SL														0	32	53,33		
			SR		3	3	3					3								12	
			KD	2				2	2		2	2	2			2	2			18	
			TP							1						1				2	
11	HMT	L	SL														0	33	55,00		
			SR		3	3		3			3						3			15	

			KD	2			2		2			2	2	2	2		2		16		
			TP						1								1		2		
12	LOA	L	SL			4													4	39	65,00
			SR						3	3	3	3			3		3	3	21		
			KD	2	2		2	2					2	2			2		14		
			TP																0		
13	DH	P	SL																0	30	50,00
			SR		3		3	3											9		
			KD	2		2				2	2	2	2	2	2		2	2	18		
			TP						1	1							1		3		
14	LR	L	SL	4															4	32	53,33
			SR		3				3										6		
			KD			2	2	2			2	2	2	2	2		2	2	20		
			TP						1	1							1		2		
15	LSW	L	SL										4						4	32	53,33
			SR		3	3					3								9		
			KD	2			2	2				2		2	2		2	2	16		
			TP						1	1							1		3		
16	MLU	L	SL																0	32	53,33
			SR		3	3	3					3	3						15		
			KD	2				2				2		2	2		2	2	14		
			TP						1	1							1		3		
17	MRLB	L	SL		4														4	35	58,33
			SR						3		3	3		3					12		

			KD	2		2	2	2				2		2	2	2	2	18			
			TP							1								1			
18	EA	P	SL															0	31	51,67	
			SR			3					3	3						9			
			KD	2	2		2	2	2		2		2	2			2	2	20		
			TP							1						1		2			
19	NK	L	SL		4					4			4	4	4	4		24	45	75,00	
			SR				3	3			3						3	12			
			KD	2		2		2				2						8			
			TP							1								1			
20	MRL	L	SL			4					4					4		12	44	73,33	
			SR				3	3	3		3		3	3		3	3	24			
			KD	2	2							2						6			
			TP							1					1			2			
21	IW	P	SL															0	31	51,67	
			SR		3						3					3		9			
			KD	2		2	2	2	2		2		2	2	2		2	20			
			TP							1						1		2			
22	MMM	L	SL		4													4	33	55,00	
			SR			3		3			3	3		3		3	3	9			
			KD	2			2		2			2		2				18			
			TP							1						1		2			
23	MPRL	L	SL															0	32	53,33	
			SR			3					3	3	3					12			



			KD	2	2		2	2	2				2	2		2	2	18			
			TP						1						1			2			
24	NFK	L	SL	4														4	34	56,67	
			SR		3			3			3	3									12
			KD			2	2		2		2		2	2			2	2			16
			TP							1						1					2
25	ORS	L	SL									4						4	33	55,00	
			SR				3					3				3					9
			KD	2	2	2		2	2		2		2	2			2	2			18
			TP							1						1					2
26	RAF	L	SL															0	34	56,67	
			SR	3	3	3		3			3	3									18
			KD				2		2		2		2	2			2	2			14
			TP							1						1					2
27	RT	L	SL															0	30	50,00	
			SR			3					3										6
			KD	2	2		2	2	2		2		2	2	2		2	2			22
			TP							1						1					2
28	RA	L	SL															0	32	53,33	
			SR		3	3					3	3									12
			KD	2			2	2	2				2	2	2		2	2			18
			TP							1						1					2
29	INS	P	SL															0	31	51,67	
			SR		3	3						3									9

			KD	2			2	2	2		2		2	2	2		2	2	20		
			TP							1							1		2		
30	NB	P	SL																0	32	53,33
			SR	3			3	3					3						12		
			KD		2	2			2		2		2	2	2		2	2	18		
			TP							1							1		2		
31	RDP	L	SL																0	30	50,00
			SR		3								3						6		
			KD	2		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		2	2	22		
			TP							1							1		2		
32	NAF	P	SL																0	31	51,67
			SR	3	3			3											9		
			KD			2	2		2		2	2	2	2	2		2	2	20		
			TP							1							1		2		
33	RMH	L	SL	4				4	4				4	4	4		4	4	28	47	78,33
			SR				3				3						3		9		
			KD		2	2			2			2	2						10		
			TP																0		
34	RASD	L	SL																0	34	56,67
			SR	3	3	3		3			3	3							18		
			KD				2		2			2	2	2		2	2		14		
			TP							1							1		2		
35	RIF	L	SL																0	36	60,00
			SR		3		3				3	3	3				3		18		



			KD	2		2		2	2		2		2	2	2		2	2	20		
			TP				1				1						1		3		
42	RMP	L	SL																0	32	53,33
			SR			3	3						3						9		
			KD	2	2			2	2			2		2	2	2	2	2	22		
			TP								1								1		
43	RYU	L	SL																0	31	51,67
			SR			3							3	3					9		
			KD	2	2			2	2			2			2	2	2	2	20		
			TP				1				1								2		
44	SAR	L	SL			4		4					4				4	4	20	44	73,33
			SR	3	3			3							3				15		
			KD				2						2	2				2	8		
			TP								1								1		
45	SUL	L	SL										4						4	35	58,33
			SR			3	3					3	3		3				15		
			KD	2	2			2	2					2				2	14		
			TP								1							1	2		
46	SPR	L	SL																0	32	53,33
			SR			3	3						3	3					12		
			KD	2	2			2	2			2		2	2			2	18		
			TP								1							1	2		
47	SAS	L	SL		4	4													8	38	63,33
			SR				3						3	3	3	3			18		

			KD	2			2	2		2				2		10			
			TP						1					1		2			
48	SRS	L	SL													0	32	53,33	
			SR	3			3	3			3	3				15			
			KD		2	2				2		2	2		2	2			14
			TP				1			1					1				3
49	ZUL	L	SL	4						4	4			4		16	43	71,67	
			SR		3		3					3	3		3	3			18
			KD			2	2		2							2			8
			TP							1									1
50	RM	P	SL													0	29	48,33	
			SR		3						3								6
			KD	2				2	2	2	2		2	2	2	2			20
			TP			1	1								1				3
<b>Jumlah Rata - Rata</b>																		<b>58,57</b>	

## Lampiran 5. Rekapitulasi Wawancara Remaja

No	Inisial	Quota Data (GB)	Durasi Game Online (jam)	Shalat Wajib				
				Isya	Shubuh	Zuhur	Ashar	Maghrib
1	AH	3	3					
2	AL	5	5					
3	AR	3	2	✓	✓	✓	✓	✓
4	ACT	4	3	✓				✓
5	IK	3	3	✓			✓	✓
6	ASD	4	4					✓
7	DID	3	3	✓	✓	✓	✓	✓
8	DD	2	2	✓				✓
9	FS	1	1	✓		✓	✓	✓
10	DKD	2	2	✓				✓
11	HMT	4	6					✓
12	LOA	2	4					
13	DH	1	2	✓				✓
14	LR	2	2					✓
15	LSW	1	1	✓				✓
16	MLU	2	3	✓				✓
17	MRLB	3	4					

18	EA	3	4					
19	NK	4	6					
20	MRL	2	4					
21	IW	5	7					
22	MMM	2	4					
23	MRL	3	4					✓
24	NFK	2	3	✓				✓
25	ORS	3	4					✓
26	RAF	2	2	✓				✓
27	RT	3	4					✓
28	RA	4	5					✓
29	INS	1	2	✓				✓
30	NB	5	6					
31	RDP	3	3	✓				✓
32	NAF	4	5					✓
33	RMH	2	4					✓
34	RASD	4	6					
35	RIF	5	7					
36	RFA	4	6					✓
37	NAA	3	5	✓	✓			✓

38	RIF	2	4	✓				
39	RS	3	5					
40	RAL	5	6					
41	RPA	6	7					
42	RMP	4	5	✓				
43	RYU	6	7					
44	SAR	3	4	✓				
45	SUL	7	8					
46	SPR	6	7	✓				
47	SAS	5	7					
48	SRS	5	6	✓				
49	ZUL	5	6					
50	RM	2	4	✓				
<b>Jumlah</b>		168	217		3	4	25	
<b>Rata-Rata</b>		3,36	4,34					



## Lampiran 6. Hasil Observasi Remaja

## ANGKET PENELITIAN

Nama Responden : *ASWandi*  
 Alamat : *Jl. Mujair, Rt 11 Lesane*

## Petunjuk Pengisian

1. Bacalah pertanyaan dibawah ini dengan teliti sebelum menjawab.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan anda dengan memberi tanda centang (✓) pada jawaban:
  - (4) Selalu (SL)
  - (3) Sering (SR)
  - (2) Kadang-kadang (KD)
  - (1) Tidak Pernah (TP)

No	Pernyataan	SL	SR	KD	TP
1	Saya melaksanakan shalat berjamaah setiap hari walaupun sedang main game online.			✓	
2	Saya melaksanakan shalat berjamaah tanpa perintah dari orang tua.		✓		
3	Saya bersedia jika ada teman yang mengajak shalat berjamaah walaupun sedang bermain game online.		✓		
4	Saya tetap melaksanakan shalat di rumah tepat waktu ketika sedang asyik main game online.			✓	
5	Saya tetap melaksanakan shalat di masjid tepat waktu ketika sedang asyik main game online				✓
6	Saya segera datang ke Masjid ketika mendengar azan dikumandangkan kendati sedang bermain game online			✓	
7	Saya mengingatkan teman agar bisa shalat berjamaah secara rutin walau sedang bermain game online				✓
8	Saya mengenakan pakaian yang rapi ketika shalat berjamaah setelah bermain game online.			✓	
9	Ketika tiba waktu shalat saya meninggalkan permainan game online dan segera pergi shalat		✓		
10	Ketika selesai shalat, saya sempatkan diri membaca doa dan pulang ke rumah melanjutkan main game online.	✓			
11	Ketika tiba di rumah setelah shalat, saya masih sempatkan diri untuk membantu orang tua sebentar kemudian dilanjutkan main game online.			✓	
12	Ketika tiba di rumah setelah shalat, saya masih sempatkan diri untuk membantu orang tua dan meninggalkan permainan game online.		✓		
13	Saya mendengarkan ceramah agama dulu setelah shalat kemudian pulang ke rumah melanjutkan main game online.				✓

14	Saya bertegur sapa dengan jamaah lain dulu setelah shalat kemudian pulang ke rumah melanjutkan game online.		✓		
15	Apabila saya disuruh orang tua untuk kerja, saya segera melaksanakannya walaupun sementara bermain game online.			✓	

Peneliti  
(Observer 1)



Jaenabun Samal

Observer 2



Nadiruddin, S.Pd., M.Sc

### ANGKET PENELITIAN

Nama Resonden : *Jman KH*

Alamat : *Jl. Abdurrahman Solisra. Lesme*


#### Petunjuk Pengisian

1. Bacalah pertanyaan dibawah ini dengan teliti sebelum menjawab.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan anda dengan memberi tanda centang (✓) pada jawaban:
  - (4) Selalu (SL)
  - (3) Sering (SR)
  - (2) Kadang-kadang (KD)
  - (1) Tidak Pernah (TP)


No	Pernyataan	SL	SR	KD	TP
1	Saya melaksanakan shalat berjamaah setiap hari walaupun sedang main game online.		✓		
2	Saya melaksanakan shalat berjamaah tanpa perintah dari orang tua.		✓		
3	Saya bersedia jika ada teman yang mengajak shalat berjamaah walaupun sedang bermain game online.			✓	
4	Saya tetap melaksanakan shalat di rumah tepat waktu ketika sedang asyik main game online.		✓		
5	Saya tetap melaksanakan shalat di masjid tepat waktu ketika sedang asyik main game online		✓	✓	
6	Saya segera datang ke Masjid ketika mendengar azan dikumandangkan kendati sedang bermain game online		✓	✓	
7	Saya mengingatkan teman agar bisa shalat berjamaah secara rutin walau sedang bermain game online		✓		✓
8	Saya mengenakan pakaian yang rapi ketika shalat berjamaah setelah bermain game online.		✓		
9	Ketika tiba waktu shalat saya meninggalkan permainan game online dan segera pergi shalat		✓		
10	Ketika selesai shalat, saya sempatkan diri membaca doa dan pulang ke rumah melanjutkan main game online.	✓			
11	Ketika tiba di rumah setelah shalat, saya masih sempatkan diri untuk membantu orang tua sebentar kemudian dilanjutkan main game online.	✓	✓		
12	Ketika tiba di rumah setelah shalat, saya masih sempatkan diri untuk membantu orang tua dan meninggalkan permainan game online.		✓		
13	Saya mendengarkan ceramah agama dulu setelah shalat kemudian pulang ke rumah melanjutkan main game online.				✓

14	Saya bertegur sapa dengan jamaah lain dulu setelah shalat kemudian pulang ke rumah melanjutkan game online.	✓			
15	Apabila saya disuruh orang tua untuk kerja, saya segera melaksanakannya walaupun sementara bermain game online.		✓		

Peneliti  
(Observer 1)

  
Jaenabun Samal

Observer 2

  
Nadiruddin, S.Pd., M.Sc

### ANGKET PENELITIAN

Nama Resonden : *Afrizal Candra Tuharea*  
 Alamat : *Jl. Meranti 07, Lesane*

#### Petunjuk Pengisian

1. Bacalah pertanyaan dibawah ini dengan teliti sebelum menjawab.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan anda dengan memberi tanda centang (✓) pada jawaban:

- (4) Selalu (SL)  
 (3) Sering (SR)  
 (2) Kadang-kadang (KD)  
 (1) Tidak Pernah (TP)

No	Pernyataan	SL	SR	KD	TP
1	Saya melaksanakan shalat berjamaah setiap hari walaupun sedang main game online.	✓			
2	Saya melaksanakan shalat berjamaah tanpa perintah dari orang tua.	✓			
3	Saya bersedia jika ada teman yang mengajak shalat berjamaah walaupun sedang bermain game online.		✓		
4	Saya tetap melaksanakan shalat di rumah tepat waktu ketika sedang asyik main game online.	✓			
5	Saya tetap melaksanakan shalat di masjid tepat waktu ketika sedang asyik main game online	✓	✓		
6	Saya segera datang ke Masjid ketika mendengar azan dikumandangkan kendati sedang bermain game online	✓			
7	Saya mengingatkan teman agar bisa shalat berjamaah secara rutin walau sedang bermain game online	✓	✓		
8	Saya mengenakan pakaian yang rapi ketika shalat berjamaah setelah bermain game online.	✓			
9	Ketika tiba waktu shalat saya meninggalkan permainan game online dan segera pergi shalat	✓			
10	Ketika selesai shalat, saya sempatkan diri membaca doa dan pulang ke rumah melanjutkan main game online.		✓	✓	
11	Ketika tiba di rumah setelah shalat, saya masih sempatkan diri untuk membantu orang tua sebentar kemudián dilanjutkan main game online.	✓			
12	Ketika tiba di rumah setelah shalat, saya masih sempatkan diri untuk membantu orang tua dan meninggalkan permainan game online.			✓	
13	Saya mendengarkan ceramah agama dulu setelah shalat kemudian pulang ke rumah melanjutkan main game online.		✓		

14	Saya bertegur sapa dengan jamaah lain dulu setelah shalat kemudian pulang ke rumah melanjutkan game online.		✓		
15	Apabila saya disuruh orang tua untuk kerja, saya segera melaksanakannya walaupun sementara bermain game online.	✓			

Peneliti  
(Observer 1)



Jaenabun Samal

Observer 2



Nadiruddin, S.Pd., M.Sc



### ANGKET PENELITIAN

Nama Responden : Afdal Rumacla

Alamat : Jl. Talang , RT 04 , Lesane

#### Petunjuk Pengisian

1. Bacalah pertanyaan dibawah ini dengan teliti sebelum menjawab.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan anda dengan memberi tanda centang (✓) pada jawaban:

(4) Selalu (SL)

(3) Sering (SR)


(2) Kadang-kadang (KD)

(1) Tidak Pernah (TP)

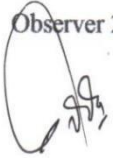
No	Pernyataan	SL	SR	KD	TP
1	Saya melaksanakan shalat berjamaah setiap hari walaupun sedang main game online.			✓	
2	Saya melaksanakan shalat berjamaah tanpa perintah dari orang tua.			✓	
3	Saya bersedia jika ada teman yang mengajak shalat berjamaah walaupun sedang bermain game online.		✓		
4	Saya tetap melaksanakan shalat di rumah tepat waktu ketika sedang asyik main game online.				✓
5	Saya tetap melaksanakan shalat di masjid tepat waktu ketika sedang asyik main game online			✓	
6	Saya segera datang ke Masjid ketika mendengar azan dikumandangkan kendati sedang bermain game online			✓	
7	Saya mengingatkan teman agar bisa shalat berjamaah secara rutin walau sedang bermain game online				✓
8	Saya mengenakan pakaian yang rapi ketika shalat berjamaah setelah bermain game online.		✓		
9	Ketika tiba waktu shalat saya meninggalkan permainan game online dan segera pergi shalat		✓		
10	Ketika selesai shalat, saya sempatkan diri membaca doa dan pulang ke rumah melanjutkan main game online.		✓		
11	Ketika tiba di rumah setelah shalat, saya masih sempatkan diri untuk membantu orang tua sebentar kemudian dilanjutkan main game online.			✓	1
12	Ketika tiba di rumah setelah shalat, saya masih sempatkan diri untuk membantu orang tua dan meninggalkan permainan game online.				✓
13	Saya mendengarkan ceramah agama dulu setelah shalat kemudian pulang ke rumah melanjutkan main game online.			✓	

14	Saya bertegur sapa dengan jamaah lain dulu setelah shalat kemudian pulang ke rumah melanjutkan game online.		✓		
15	Apabila saya disuruh orang tua untuk kerja, saya segera melaksanakannya walaupun sementara bermain game online.		✓		

Peneliti  
(Observer 1)

  
Jaenabun Samal

Observer 2

  
Nadiruddin, S.Pd., M.Sc





### ANGKET PENELITIAN

Nama Resonden : *ADITIA LASINE*

Alamat : *JL. MERANTE, RT 07 LESANE*

**Petunjuk Pengisian**

1. Bacalah pertanyaan dibawah ini dengan teliti sebelum menjawab.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan anda dengan memberi tanda centang (✓) pada jawaban:
  - (4) Selalu (SL)
  - (3) Sering (SR)
  - (2) Kadang-kadang (KD)
  - (1) Tidak Pernah (TP)


No	Pernyataan	SL	SR	KD	TP
1	Saya melaksanakan shalat berjamaah setiap hari walaupun sedang main game online.	✓			
2	Saya melaksanakan shalat berjamaah tanpa perintah dari orang tua.	✓			
3	Saya bersedia jika ada teman yang mengajak shalat berjamaah walaupun sedang bermain game online.		✓		
4	Saya tetap melaksanakan shalat di rumah tepat waktu ketika sedang asyik main game online.	✓			
5	Saya tetap melaksanakan shalat di masjid tepat waktu ketika sedang asyik main game online	✓			
6	Saya segera datang ke Masjid ketika mendengar azan dikumandangkan kendati sedang bermain game online	✓			
7	Saya mengingatkan teman agar bisa shalat berjamaah secara rutin walau sedang bermain game online				✓
8	Saya mengenakan pakaian yang rapi ketika shalat berjamaah setelah bermain game online.			✓	
9	Ketika tiba waktu shalat saya meninggalkan permainan game online dan segera pergi shalat			✓	
10	Ketika selesai shalat, saya sempatkan diri membaca doa dan pulang ke rumah melanjutkan main game online.			✓	
11	Ketika tiba di rumah setelah shalat, saya masih sempatkan diri untuk membantu orang tua sebentar kemudian dilanjutkan main game online.			✓	
12	Ketika tiba di rumah setelah shalat, saya masih sempatkan diri untuk membantu orang tua dan meninggalkan permainan game online.		✓		
13	Saya mendengarkan ceramah agama dulu setelah shalat kemudian pulang ke rumah melanjutkan main game online.				✓

14	Saya bertegur sapa dengan jamaah lain dulu setelah shalat kemudian pulang ke rumah melanjutkan game online.			✓	
15	Apabila saya disuruh orang tua untuk kerja, saya segera melaksanakannya walaupun sementara bermain game online.	✓			

Peneliti  
(Observer 1)

  
Jaenabun Samal

Observer 2

  
Nadiruddin, S.Pd., M.Sc



### ANGKET PENELITIAN

Nama Responden : *Aedyo Husen*  
 Alamat : *Jl. Pantai RT 09 Lesane*

#### Petunjuk Pengisian

1. Bacalah pertanyaan dibawah ini dengan teliti sebelum menjawab.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan anda dengan memberi tanda centang (✓) pada jawaban:

- (4) Selalu (SL)  
 (3) Sering (SR)  
 (2) Kadang-kadang (KD)  
 (1) Tidak Pernah (TP)

No	Pernyataan	SL	SR	KD	TP
1	Saya melaksanakan shalat berjamaah setiap hari walaupun sedang main game online.		✓		
2	Saya melaksanakan shalat berjamaah tanpa perintah dari orang tua.		✓		
3	Saya bersedia jika ada teman yang mengajak shalat berjamaah walaupun sedang bermain game online.		✓		
4	Saya tetap melaksanakan shalat di rumah tepat waktu ketika sedang asyik main game online.			✓	
5	Saya tetap melaksanakan shalat di masjid tepat waktu ketika sedang asyik main game online		✓		
6	Saya segera datang ke Masjid ketika mendengar azan dikumandangkan kendati sedang bermain game online			✓	
7	Saya mengingatkan teman agar bisa shalat berjamaah secara rutin walau sedang bermain game online			✓	
8	Saya mengenakan pakaian yang rapi ketika shalat berjamaah setelah bermain game online.		✓		
9	Ketika tiba waktu shalat saya meninggalkan permainan game online dan segera pergi shalat			✓	
10	Ketika selesai shalat, saya sempatkan diri membaca doa dan pulang ke rumah melanjutkan main game online.		✓		
11	Ketika tiba di rumah setelah shalat, saya masih sempatkan diri untuk membantu orang tua sebentar kemudian dilanjutkan main game online.				✓
12	Ketika tiba di rumah setelah shalat, saya masih sempatkan diri untuk membantu orang tua dan meninggalkan permainan game online.		✓		
13	Saya mendengarkan ceramah agama dulu setelah shalat kemudian pulang ke rumah melanjutkan main game online.				✓

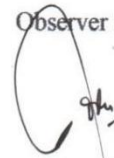
14	Saya bertegur sapa dengan jamaah lain dulu setelah shalat kemudian pulang ke rumah melanjutkan game online.		✓		
15	Apabila saya disuruh orang tua untuk kerja, saya segera melaksanakannya walaupun sementara bermain game online.		✓		

Peneliti  
(Observer 1)



Jaenabun Samal

Observer 2



Nadiruddin, S.Pd., M.Sc



## Lampiran 7. Hasil Wawancara Remaja

**LEMBAR WAWANCARA  
REMAJA KELURAHAN LESANE**

Nama Responden : Haikal Mursandi Tabrani (HMT)

Alamat : Jalan Manusela RT 02, Lesane

1. Apa nama Game Online yang paling Saudara gemari?  
Jawab: Free Fire
2. Berapa banyak data yang Saudara habiskan untuk main game Online dalam sehari?  
Jawab: 4 gb
3. Fasilitas apa yang tersedia di rumah Saudara sehingga membuat Saudara dengan mudahnya main Game Online setiap hari?  
Jawab: Hp dan Wifi
4. Berapa lama waktu yang Saudara gunakan untuk bermain Game Online dalam sehari?  
Jawab: 5 jam
5. Waktu shalat apa yang rutin Saudara laksanakan dalam sehari semalam?  
Jawab: Magrib
6. Apa manfaat positif dari Game Online yang Saudara gemari?  
Jawab: bisa berteman dengan orang yang di daerah lain secara online, berpikir cepat, mampu berjasama dalam tim
7. Apa dampak negatif yang Saudara rasakan akibat dari ketagihan main Game Online?  
Jawab: kurang tidur, tidak bisa shalat, nilai rendah.
8. Dari siapa awal Saudara mengetahui Game Online?  
Jawab: dari teman

9. Hal- hal apa yang muncul akibat pengaruh Saudara merasa bosan untuk bermain Game Online?

Jawab: sakit kepala dan mata lelah

10. Apakah Saudara sering boros menggunakan uang setelah senang main Game Online?

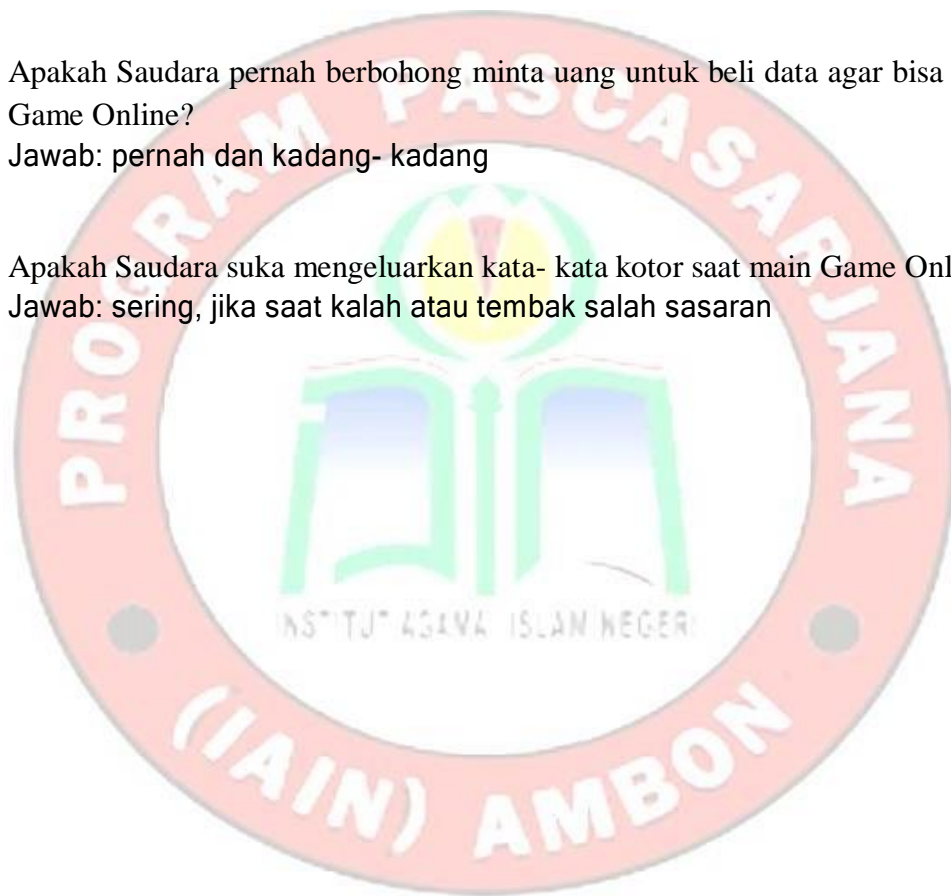
Jawab: iya, untuk data kalau berada di sekolah dan untuk cemilan saat main game

11. Apakah Saudara pernah berbohong minta uang untuk beli data agar bisa main Game Online?

Jawab: pernah dan kadang- kadang

12. Apakah Saudara suka mengeluarkan kata- kata kotor saat main Game Online?

Jawab: sering, jika saat kalah atau tembak salah sasaran



**LEMBAR WAWANCARA  
REMAJA KELURAHAN LESANE**

Nama Responden : Muhamad Rabil Lamentara (MRL)

Alamat : Jl. Nangka, RT 07, Lesane

1. Apa nama Game Online yang paling Saudara gemari?  
Jawab: Free Fire
2. Berapa banyak data yang Saudara habiskan untuk main game Online dalam sehari?  
Jawab: 7 gb
3. Fasilitas apa yang tersedia di rumah Saudara sehingga membuat Saudara dengan mudahnya main Game Online setiap hari?  
Jawab: Hp dan Wifi
4. Berapa lama waktu yang Saudara gunakan untuk bermain Game Online dalam sehari?  
Jawab: 6 jam
5. Waktu shalat apa yang rutin Saudara laksanakan dalam sehari semalam?  
Jawab: Magrib
6. Apa manfaat positif dari Game Online yang Saudara gemari?  
Jawab: bisa tau bahasa Inggris
7. Apa dampak negatif yang Saudara rasakan akibat dari ketagihan main Game Online?  
Jawab: tidak shalat, tidak belajar, lupa makan dan istirahat
8. Dari siapa awal Saudara mengetahui *Game Online*?  
Jawab: dari kakak laki -laki
9. Hal- hal apa yang muncul akibat pengaruh Saudara merasa bosan untuk bermain *Game Online*?  
Jawab: mual dan mata lelah

10. Apakah Saudara sering boros menggunakan uang setelah senang main Game Online?

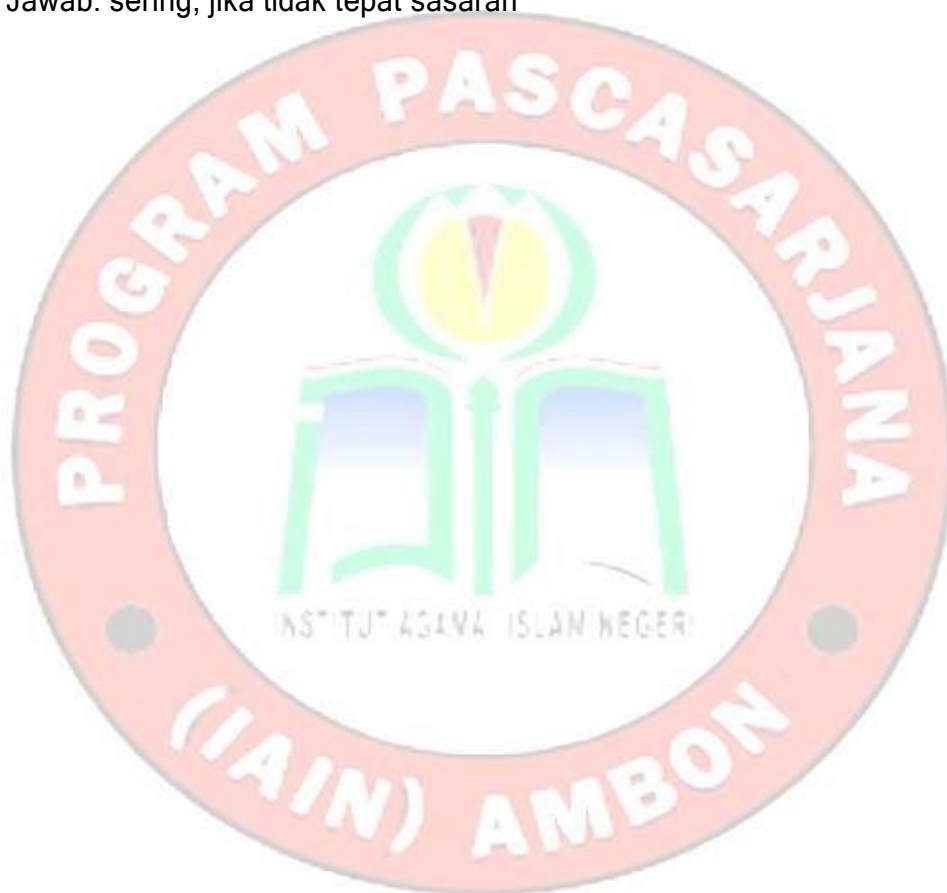
Jawab: iya, kadang untuk beli data

11. Apakah Saudara pernah berbohong minta uang untuk beli data agar bisa main Game Online?

Jawab: pernah

12. Apakah Saudara suka mengeluarkan kata- kata kotor saat main Game Online?

Jawab: sering, jika tidak tepat sasaran





**LEMBAR WAWANCARA  
REMAJA KELURAHAN LESANE**

Nama Responden: Rasya Aldi (RA)

Alamat : Jl. Hiu, RT 04, Lesane

1. Apa nama Game Online yang paling Saudara gemari?  
Jawab: Free Fire
2. Berapa banyak data yang Saudara habiskan untuk main game Online dalam sehari?  
Jawab: 7 gb
3. Fasilitas apa yang tersedia di rumah Saudara sehingga membuat Saudara dengan mudahnya main Game Online setiap hari?  
Jawab: Hp dan Wifi
4. Berapa lama waktu yang Saudara gunakan untuk bermain Game Online dalam sehari?  
Jawab: 3 sampai dengan 4 jam
5. Waktu shalat apa yang rutin Saudara laksanakan dalam sehari semalam?  
Jawab: Magrib dan Isya
6. Apa manfaat positif dari Game Online yang Saudara gemari?  
Jawab: Meningkatkan pengetahuan tentang Handphone
7. Apa dampak negatif yang Saudara rasakan akibat dari ketagihan main Game Online?  
Jawab: tidak bisa shalat, nilai rendah, perubahan pola makan dan istirahat
8. Dari siapa awal Saudara mengetahui Game Online?  
Jawab: dari teman
9. Hal- hal apa yang muncul akibat pengaruh Saudara merasa bosan untuk bermain Game Online?  
Jawab: sakit kepala dan mata lelah

10. Apakah Saudara sering boros menggunakan uang setelah senang main Game Online?

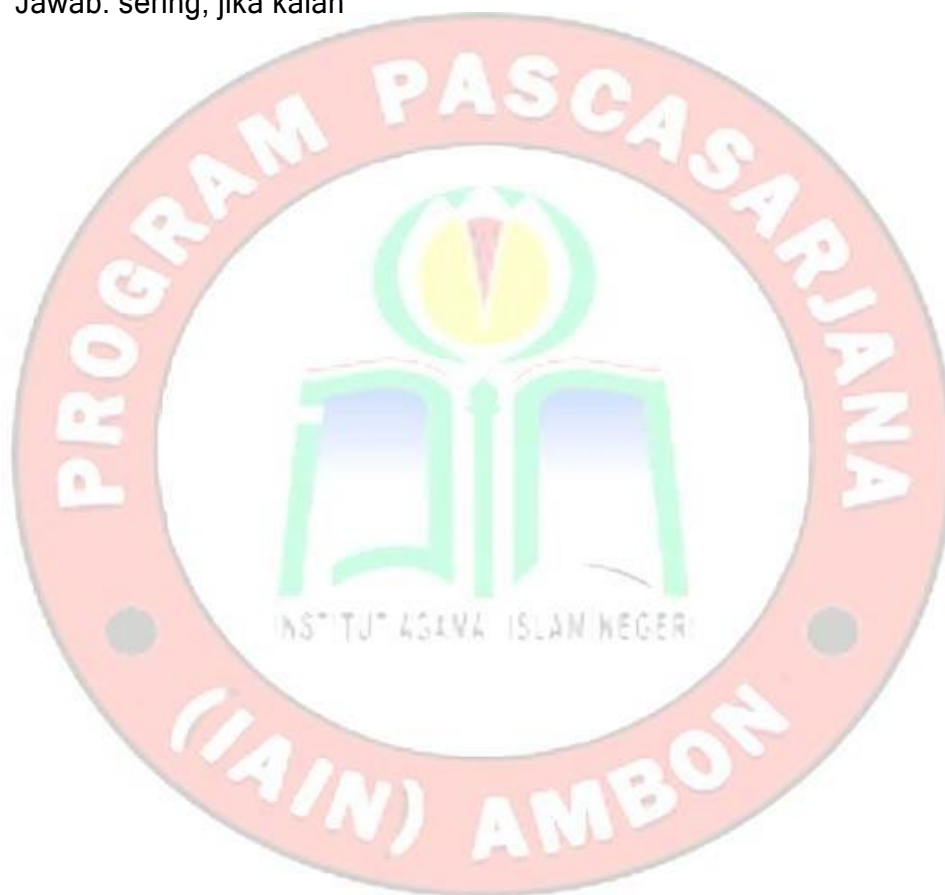
Jawab: iya, untuk beli data

11. Apakah Saudara pernah berbohong minta uang untuk beli data agar bisa main Game Online?

Jawab: pernah dan kadang- kadang

12. Apakah Saudara suka mengeluarkan kata- kata kotor saat main Game Online?

Jawab: sering, jika kalah



**LEMBAR WAWANCARA  
REMAJA KELURAHAN LESANE**

Nama Responden : Muhryan Putra Ramadhan Lasarita (MPRL)

Alamat : Jalan Talang, RT 06, Lesane

1. Apa nama Game Online yang paling Saudara gemari?  
Jawab: Free Fire
2. Berapa banyak data yang Saudara habiskan untuk main game Online dalam sehari?  
Jawab: 8 gb
3. Fasilitas apa yang tersedia di rumah Saudara sehingga membuat Saudara dengan mudahnya main Game Online setiap hari?  
Jawab: Hp
4. Berapa lama waktu yang Saudara gunakan untuk bermain Game Online dalam sehari?  
Jawab: 6 jam
5. Waktu shalat apa yang rutin Saudara laksanakan dalam sehari semalam?  
Jawab: Magrib
6. Apa manfaat positif dari Game Online yang Saudara gemari?  
Jawab: bisa kerjasama dalam tim
7. Apa dampak negatif yang Saudara rasakan akibat dari ketagihan main Game Online?  
Jawab: lupa shalat, lupa kerja tugas, lupa makan dan lupa istirahat
8. Dari siapa awal Saudara mengetahui Game Online?  
Jawab: dari teman
9. Hal- hal apa yang muncul akibat pengaruh Saudara merasa bosan untuk bermain Game Online?  
Jawab: mata lelah

10. Apakah Saudara sering boros menggunakan uang setelah senang main Game Online?

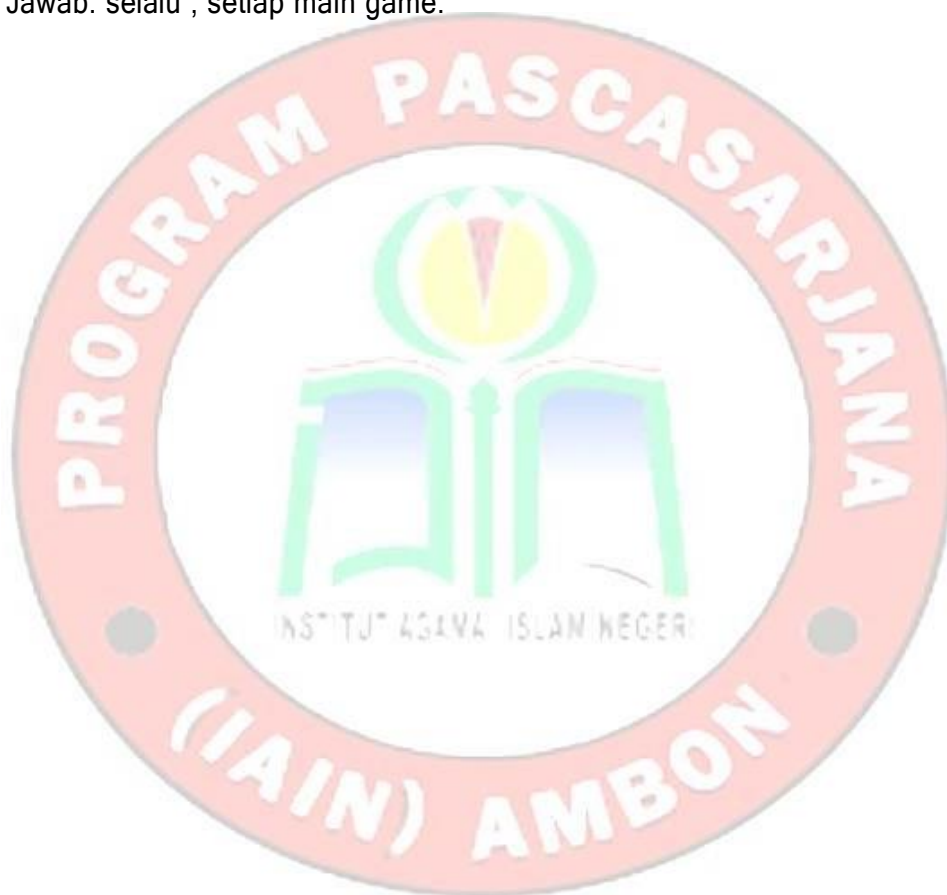
Jawab: iya, untuk beli data

11. Apakah Saudara pernah berbohong minta uang untuk beli data agar bisa main Game Online?

Jawab: pernah

12. Apakah Saudara suka mengeluarkan kata- kata kotor saat main Game Online?

Jawab: selalu , setiap main game.



**LEMBAR WAWANCARA  
REMAJA KELURAHAN LESANE**

Nama Responden : Mahisa La Usman (MLU)

Alamat : Jl. Maleo RT 02, Lesane

1. Apa nama Game Online yang paling Saudara gemari?

Jawab: Mobile legend

2. Berapa banyak data yang Saudara habiskan untuk main game Online dalam sehari?

Jawab: 7 gb

3. Fasilitas apa yang tersedia di rumah Saudara sehingga membuat Saudara dengan mudahnya main Game Online setiap hari?

Jawab: Hp

4. Berapa lama waktu yang Saudara gunakan untuk bermain Game Online dalam sehari?

Jawab: 4 jam

5. Waktu shalat apa yang rutin Saudara laksanakan dalam sehari semalam?

Jawab: Magrib

6. Apa manfaat positif dari Game Online yang Saudara gemari?

Jawab: mahir memainkan handpone

7. Apa dampak negatif yang Saudara rasakan akibat dari ketagihan main Game Online?

Jawab: tidak shalat, nilai belajar, kurang makan dan tidak ada waktu istirahat dan kasar

8. Dari siapa awal Saudara mengetahui Game Online?

Jawab: dari tetangga

9. Hal- hal apa yang muncul akibat pengaruh Saudara merasa bosan untuk bermain Game Online?

Jawab: mual dan mata lelah

10. Apakah Saudara sering boros menggunakan uang setelah senang main Game Online?

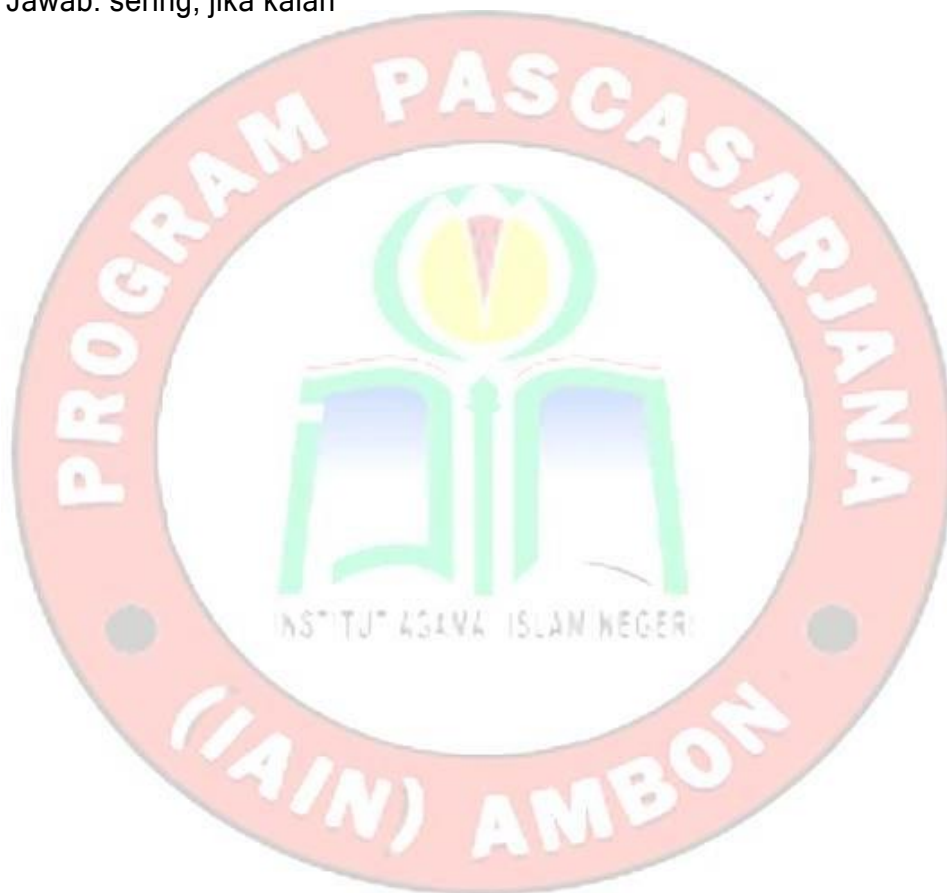
Jawab: iya, untuk beli data

11. Apakah Saudara pernah berbohong minta uang untuk beli data agar bisa main Game Online?

Jawab: pernah dan kadang- kadang

12. Apakah Saudara suka mengeluarkan kata- kata kotor saat main Game Online?

Jawab: sering, jika kalah



**LEMBAR WAWANCARA  
REMAJA KELURAHAN LESANE**

Nama Responden : Nurul Anindya Amalia (NAA)

Alamat : Jl. Mujair RT 08, Lesane

1. Apa nama Game Online yang paling Saudara gemari?  
Jawab: PUPG
2. Berapa banyak data yang Saudara habiskan untuk main game Online dalam sehari?  
Jawab: 7 gb
3. Fasilitas apa yang tersedia di rumah Saudara sehingga membuat Saudara dengan mudahnya main Game Online setiap hari?  
Jawab: Hp
4. Berapa lama waktu yang Saudara gunakan untuk bermain Game Online dalam sehari?  
Jawab: 5 jam
5. Waktu shalat apa yang rutin Saudara laksanakan dalam sehari semalam?  
Jawab: Magrib
6. Apa manfaat positif dari Game Online yang Saudara gemari?  
Jawab: mahir memainkan handpone
7. Apa dampak negatif yang Saudara rasakan akibat dari ketagihan main Game Online?  
Jawab: tidak shalat, nilai belajar, kurang makan dan tidak ada waktu istirahat dan selalu emosi
8. Dari siapa awal Saudara mengetahui Game Online?  
Jawab: dari teman
9. Hal- hal apa yang muncul akibat pengaruh Saudara merasa bosan untuk bermain Game Online?  
Jawab: mual dan mata lelah

10. Apakah Saudara sering boros menggunakan uang setelah senang main Game Online?

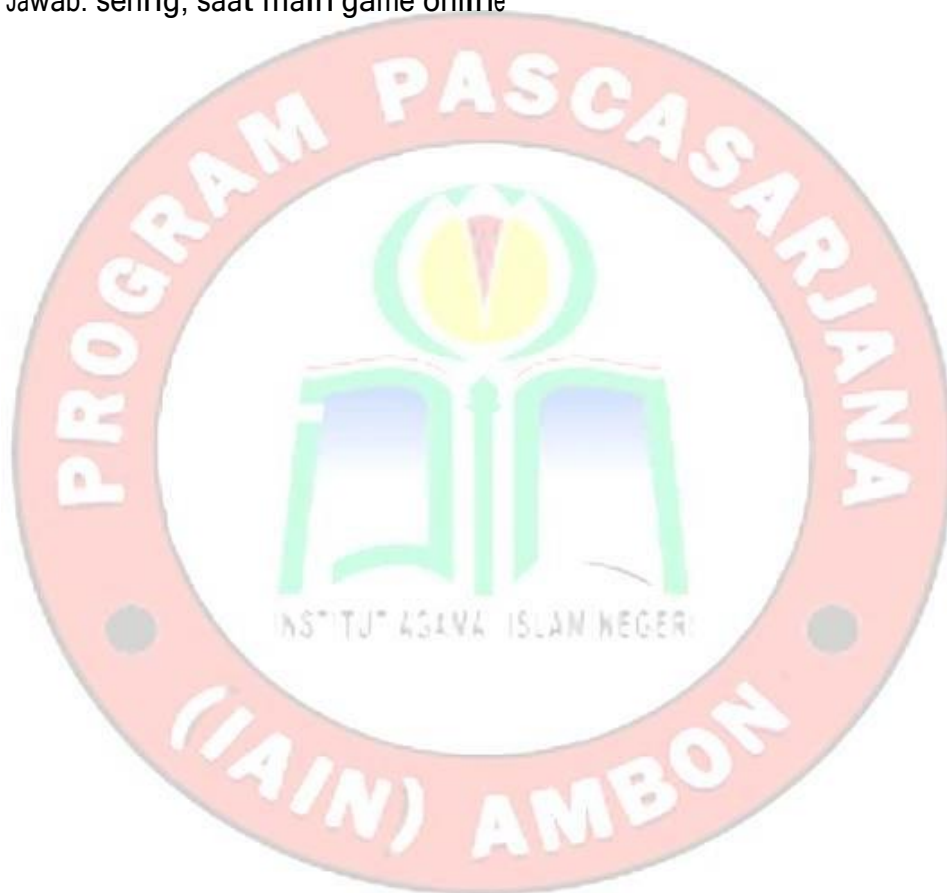
Jawab: iya, untuk beli data

11. Apakah Saudara pernah berbohong minta uang untuk beli data agar bisa main Game Online?

Jawab: iya pernah, uang biaya sekolah

12. Apakah Saudara suka mengeluarkan kata- kata kotor saat main Game Online?

Jawab: sering, saat main game online





## Lampiran 8. Hasil Wawancara Orang Tua

## Wawancara Orang Tua

Nama : La Husni (LH)  
 Alamat : Jalan Meranti RT 05, Lesane

1. Apakah Ibu/Bapak mempunyai anak yang suka bermain *game online*?  
 Jawab: Iya, ada.
2. Ketika bermain *game online* apakah Ibu/Bapak memberikan batasan waktu kepada anak?  
 Jawab: tidak kasih batasan waktu
3. Apakah Ibu/Bapak langsung memberikan uang ketika anak meminta uang untuk membeli kuota internet atau diberikan fasilitas untuk bermain *game online* seperti memberikan HP?  
 Jawab: di kasih juga karena alasan untuk buat tugas padahal dipakai untuk main game.
4. Apakah Ibu/Bapak tidak merasa khawatir ketika anak sudah mulai tidak peduli dengan masalah agama terutama shalat dan perhatiannya hanya pada *game online* saja?  
 Jawab: kami merasa sangat khawatir karena dari awal-awal sudah tidak bisa ikut mengaji apalagi mau shalat jadi malas.
5. Apa tanggapan Ibu/Bapak jika anak Ibu/Bapak tidak melaksanakan shalat karena bermain *game online*?  
 Jawab: saya sangat marah dan selalu memarahi sekaligus menasehati.
6. Waktu sholat mana yang sering dilakukan anak Ibu/Bapak dalam sehari?  
 Jawab: yang sering dia shalat di waktu Magrib saja.
7. Apa tanggapan Ibu/Bapak jika anak Ibu/Bapak tidak lagi mengikuti perintah karena bermain *game online*?  
 Jawab: anak- anak sekarang kalau sudah main game hampir semua anak sudah mementingkan gamenya dari pada mendengar orang tua.
8. Ketika Ibu/Bapak memberikan wejangan kepada anak mengenai bahaya ketika bermain *game online* terlalu sering termasuk melalaikan shalat namun tidak dilakukan apa yang ibu/bapak lakukan?  
 Jawab: hanya dengan memarahi dan menasehati mereka.

9. Upaya apa yang Ibu/bapak lakukan ketika melihat anak sudah tidak bisa mengontrol diri ingin selalu bermain *game online* ?  
Jawab: dengan cara menyita Hp anak.
10. Bimbingan apa yang Ibu/bapak berikan ketika anak memaksa ingin sekali bermain *game online* walaupun bertepatan dengan waktu shalat?  
Jawab: dengan memberikan nasehat bahwa main game itu hanya kesenangan sementara tapi shalat itu dapat menyelamatkan kita di dunia dan akhirat.
11. Bagaimana perilaku anak terhadap bapak/ibu ketika sedang bermain *game online*?  
Jawab: malas mendengar kalau di panggil atau disuruh.
12. Apa dampak menggunakan game terhadap hubungan dengan saudara lain dalam rumah?  
Jawab: mereka kadang dalam sehari tidak bertegur sapa satu sama lain.
13. Apa yang Ibu/bapak lakukan sehingga mampu membuat anak mengubah kebiasaan bermain *game online*?  
Jawab: dengan cara melaporkan kepada guru bahwa dia suka main game dan tidak pernah belajar di rumah.
14. Apa tindakan ibu/bapak setelah mengetahui ketidakjujuran anak akibat dari main *game online*?  
Jawab: tidak lagi kasih uang lebih dan untuk jajan secukupnya serta uang untuk sumbangan ke sekolah saya sendiri yang bayarkan ke sekolah.

### Wawancara Orang Tua

Nama : Wa Murdiawati (WM)  
 Alamat : Jalan Nuri RT 02, Lesane

1. Apakah Ibu/Bapak mempunyai anak yang suka bermain *game online*?  
 Jawab: Iya, ada.
2. Ketika bermain *game online* apakah Ibu/Bapak memberikan batasan waktu kepada anak?  
 Jawab: kasih batasan waktu samapi jam 10 malam
3. Apakah Ibu/Bapak langsung memberikan uang ketika anak meminta uang untuk membeli kuota internet atau diberikan fasilitas untuk bermain *game online* seperti memberikan HP?  
 Jawab: tidak di kasih untuk beli data, namun dibeli Hp.
4. Apakah Ibu/Bapak tidak merasa khawatir ketika anak sudah mulai tidak peduli dengan masalah agama terutama shalat dan perhatiannya hanya pada *game online* saja?  
 Jawab: kami merasa sangat khawatir dan pikiran karena mereka sudah tidak bisa kerja apapun di rumah.
5. Apa tanggapan Ibu/Bapak jika anak Ibu/Bapak tidak melaksanakan shalat karena bermain *game online*?  
 Jawab: saya mengingatkan untuk sering-sering ke masjid.
6. Waktu sholat mana yang sering dilakukan anak Ibu/Bapak dalam sehari?  
 Jawab: yang sering dia shalat di waktu Magrib dan Isya.
7. Apa tanggapan Ibu/Bapak jika anak Ibu/Bapak tidak lagi mengikuti perintah karena bermain *game online*?  
 Jawab: mereka dikasih peringatan.
8. Ketika Ibu/Bapak memberikan wejangan kepada anak mengenai bahaya ketika bermain *game online* terlalu sering termasuk melalaikan shalat namun tidak dilakukan apa yang ibu/bapak lakukan?  
 Jawab: memarahi dan menasehati.
9. Upaya apa yang Ibu/bapak lakukan ketika melihat anak sudah tidak bisa mengontrol diri ingin selalu bermain *game online* ?  
 Jawab: menyita Hp anak.

10. Bimbingan apa yang Ibu/bapak berikan ketika anak memaksa ingin sekali bermain *game online* walaupun bertepatan dengan waktu shalat?

Jawab: dengan memberikan nasehat bahwa selesai shalat baru main game.

11. Bagaimana perilaku anak terhadap bapak/ibu ketika sedang bermain *game online*?

Jawab: tidak mau tahu dengan keadaan

12. Apa dampak menggunakan game terhadap hubungan dengan saudara lain dalam rumah?

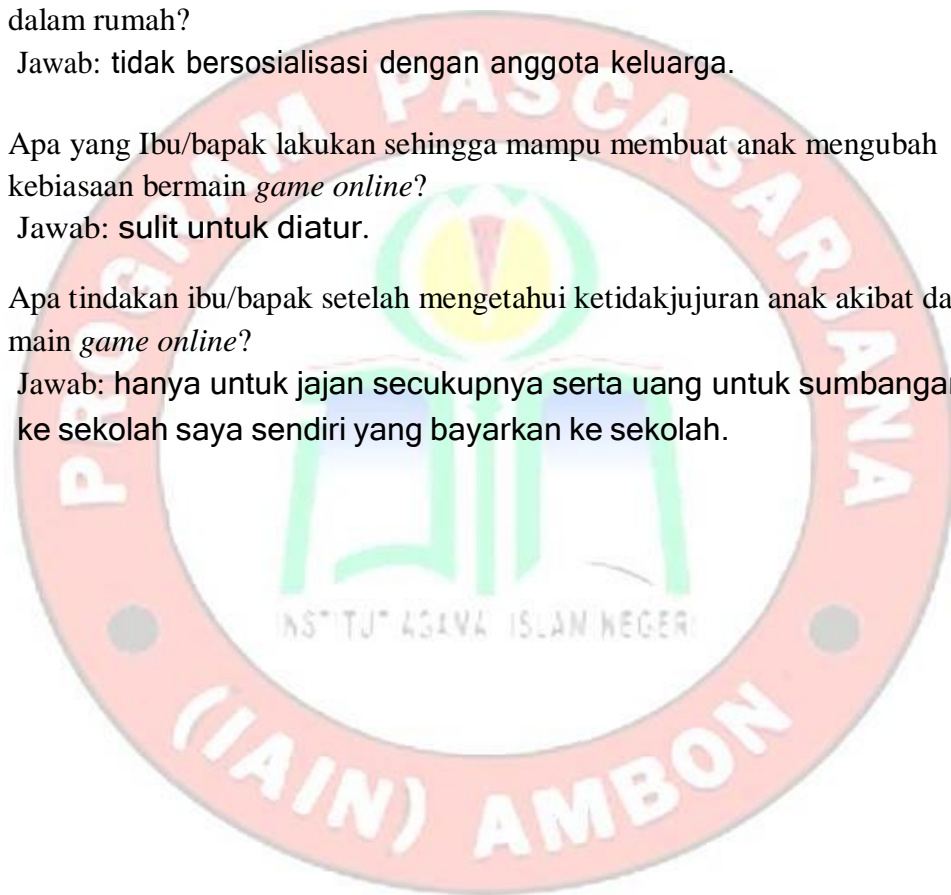
Jawab: tidak bersosialisasi dengan anggota keluarga.

13. Apa yang Ibu/bapak lakukan sehingga mampu membuat anak mengubah kebiasaan bermain *game online*?

Jawab: sulit untuk diatur.

14. Apa tindakan ibu/bapak setelah mengetahui ketidakjujuran anak akibat dari main *game online*?

Jawab: hanya untuk jajan secukupnya serta uang untuk sumbangan ke sekolah saya sendiri yang bayarkan ke sekolah.



### Wawancara Orang Tua

Nama : Wa Nuraini (WNA)  
 Alamat : Jalan Bangau RT 08, Lesane

1. Apakah Ibu/Bapak mempunyai anak yang suka bermain *game online*?  
 Jawab: Iya, ada.
2. Ketika bermain *game online* apakah Ibu/Bapak memberikan batasan waktu kepada anak?  
 Jawab: kasih batasan waktu dari jam 19.00 sampai dengan 21.00 malam
3. Apakah Ibu/Bapak langsung memberikan uang ketika anak meminta uang untuk membeli kuota internet atau diberikan fasilitas untuk bermain *game online* seperti memberikan HP?  
 Jawab: kasih karena alasan untuk buat tugas padahal dipakai untuk main game dan dibelikan HP.
4. Apakah Ibu/Bapak tidak merasa khawatir ketika anak sudah mulai tidak peduli dengan masalah agama terutama shalat dan perhatiannya hanya pada *game online* saja?  
 Jawab: kami merasa sangat khawatir karena itu tanggungjawab kami.
5. Apa tanggapan Ibu/Bapak jika anak Ibu/Bapak tidak melaksanakan shalat karena bermain *game online*?  
 Jawab: saya sangat marah dan selalu memarahi sekaligus menasehati karena kami ingin yang terbaik untuk anak-anak.
6. Waktu sholat mana yang sering dilakukan anak Ibu/Bapak dalam sehari?  
 Jawab: yang sering dia shalat di waktu Magrib dan Isya.
7. Apa tanggapan Ibu/Bapak jika anak Ibu/Bapak tidak lagi mengikuti perintah karena bermain *game online*?  
 Jawab: merasa marah karena main game sampai tidak bisa mengikuti perintah orang tua.
8. Ketika Ibu/Bapak memberikan wejangan kepada anak mengenai bahaya ketika bermain *game online* terlalu sering termasuk melalaikan shalat namun tidak dilakukan apa yang ibu/bapak lakukan?  
 Jawab: menasehati dan selalu sabar dalam menjelaskan sesuai pemahaman mereka.

9. Upaya apa yang Ibu/bapak lakukan ketika melihat anak sudah tidak bisa mengontrol diri ingin selalu bermain *game online* ?

Jawab: memberi saran agar tidak terlalu main game online dan jangan lupa waktu belajar serta shalat yang lebih penting lagi.

10. Bimbingan apa yang Ibu/bapak berikan ketika anak memaksa ingin sekali bermain *game online* walaupun bertepatan dengan waktu shalat?

Jawab: dengan memberikan nasehat bahwa jangan lupa shalat karena itu dapat menyelamatkan kita di dunia dan akhirat.

11. Bagaimana perilaku anak terhadap bapak/ibu ketika sedang bermain *game online*?

Jawab: malas menjawab kalau di panggil atau disuruh.

12. Apa dampak menggunakan game terhadap hubungan dengan saudara lain dalam rumah?

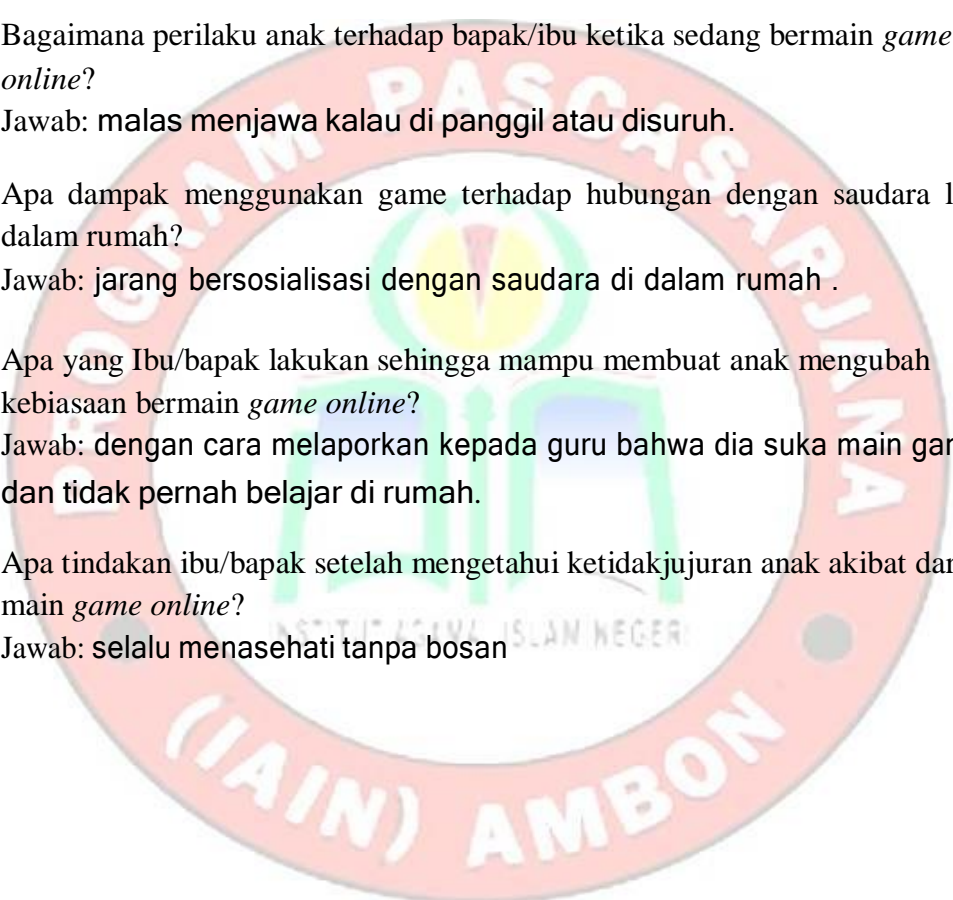
Jawab: jarang bersosialisasi dengan saudara di dalam rumah .

13. Apa yang Ibu/bapak lakukan sehingga mampu membuat anak mengubah kebiasaan bermain *game online*?

Jawab: dengan cara melaporkan kepada guru bahwa dia suka main game dan tidak pernah belajar di rumah.

14. Apa tindakan ibu/bapak setelah mengetahui ketidakjujuran anak akibat dari main *game online*?

Jawab: selalu menasehati tanpa bosan

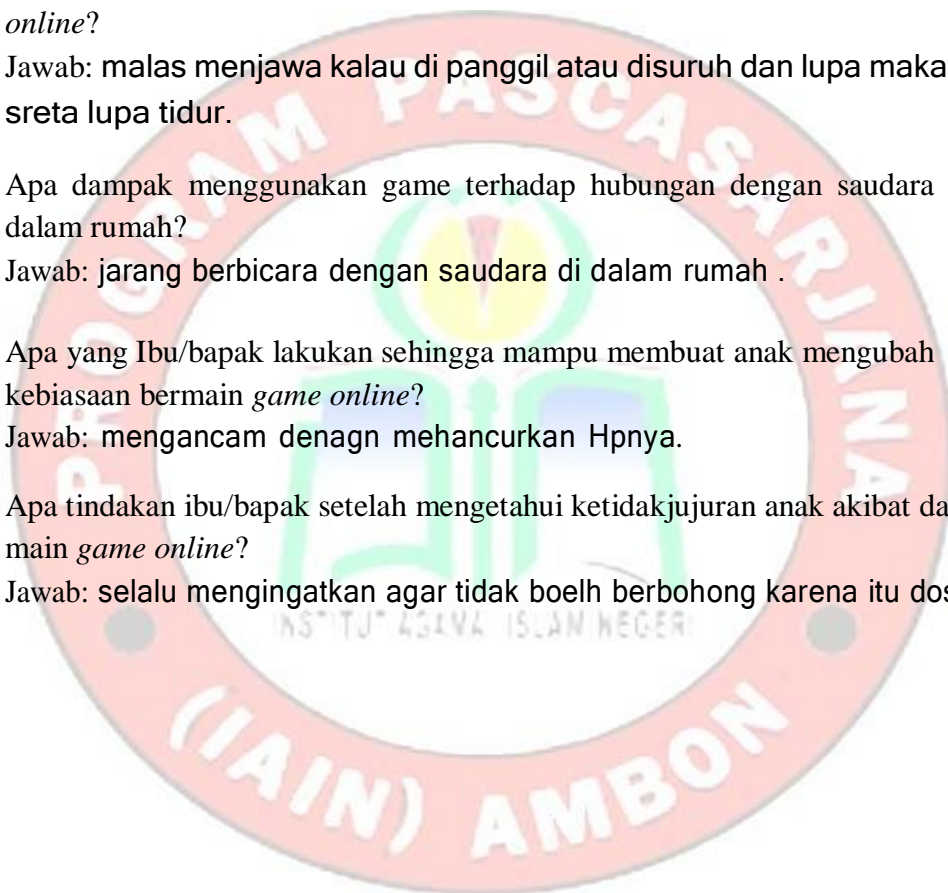


### Wawancara Orang Tua

Nama : Wa Aisa (WA)  
 Alamat : Jalan Maleo, RT 3 Lesane

1. Apakah Ibu/Bapak mempunyai anak yang suka bermain *game online*?  
 Jawab: Iya, ada.
2. Ketika bermain *game online* apakah Ibu/Bapak memberikan batasan waktu kepada anak?  
 Jawab: kasih batasan waktu hanya 2 Jam
3. Apakah Ibu/Bapak langsung memberikan uang ketika anak meminta uang untuk membeli kuota internet atau diberikan fasilitas untuk bermain *game online* seperti memberikan HP?  
 Jawab: tidak diberi setelah tau bahwa dia sudah berbohong hanya untuk beli data dan dibelikan Hp juga tersedia wifi di rumah.
4. Apakah Ibu/Bapak tidak merasa khawatir ketika anak sudah mulai tidak peduli dengan masalah agama terutama shalat dan perhatiannya hanya pada *game online* saja?  
 Jawab: kami merasa sangat khawatir karena dengan perubahan sikap anak saya yang semakin jauh dari agama.
5. Apa tanggapan Ibu/Bapak jika anak Ibu/Bapak tidak melaksanakan shalat karena bermain *game online*?  
 Jawab: saya memarahi sekaligus menasehati karena kami ingin yang terbaik untuk anak-anak.
6. Waktu sholat mana yang sering dilakukan anak Ibu/Bapak dalam sehari?  
 Jawab: di waktu Magrib saja itu juga kadang-kadang.
7. Apa tanggapan Ibu/Bapak jika anak Ibu/Bapak tidak lagi mengikuti perintah karena bermain *game online*?  
 Jawab: menyita Hp dan mengurung di kamar agar isa merenung kesalahannya.
8. Ketika Ibu/Bapak memberikan wejangan kepada anak mengenai bahaya ketika bermain *game online* terlalu sering termasuk melalaikan shalat namun tidak dilakukan apa yang ibu/bapak lakukan?  
 Jawab: menasehati dan selalu sabar dalam menjelaskan tentang bahaya game online.

9. Upaya apa yang Ibu/bapak lakukan ketika melihat anak sudah tidak bisa mengontrol diri ingin selalu bermain *game online* ?  
Jawab: memarahi dan mengingatkan jangan lupa waktu belajar serta shalat yang lebih penting lagi.
10. Bimbingan apa yang Ibu/bapak berikan ketika anak memaksa ingin sekali bermain *game online* walaupun bertepatan dengan waktu shalat?  
Jawab: dengan memberikan nasehat untuk kebaikannya sendiri.
11. Bagaimana perilaku anak terhadap bapak/ibu ketika sedang bermain *game online*?  
Jawab: malas menjawab kalau di panggil atau disuruh dan lupa makan sreta lupa tidur.
12. Apa dampak menggunakan game terhadap hubungan dengan saudara lain dalam rumah?  
Jawab: jarang berbicara dengan saudara di dalam rumah .
13. Apa yang Ibu/bapak lakukan sehingga mampu membuat anak mengubah kebiasaan bermain *game online*?  
Jawab: mengancam dengan menghancurkan Hpnya.
14. Apa tindakan ibu/bapak setelah mengetahui ketidakjujuran anak akibat dari main *game online*?  
Jawab: selalu mengingatkan agar tidak boelh berbohong karena itu dosa.





### Wawancara Orang Tua

Nama : Wa Aci (WAC)  
 Alamat : Jalan Merpati, RT 1 Lesane

1. Apakah Ibu/Bapak mempunyai anak yang suka bermain *game online*?  
 Jawab: Iya, ada.
2. Ketika bermain *game online* apakah Ibu/Bapak memberikan batasan waktu kepada anak?  
 Jawab: kadang kasih batasan waktu dan kadang juga tidak
3. Apakah Ibu/Bapak langsung memberikan uang ketika anak meminta uang untuk membeli kuota internet atau diberikan fasilitas untuk bermain *game online* seperti memberikan HP?  
 Jawab: tidak diberi setelah tau bahwa dia sudah berbohong hanya untuk beli data, juga ada wifi di rumah dan dibelikan Hp untuk buat tugas dan belajar.
4. Apakah Ibu/Bapak tidak merasa khawatir ketika anak sudah mulai tidak peduli dengan masalah agama terutama shalat dan perhatiannya hanya pada *game online* saja?  
 Jawab: kami merasa sangat khawatir karena dengan perubahan sikap anak saya yang semakin jauh dari agama.
5. Apa tanggapan Ibu/Bapak jika anak Ibu/Bapak tidak melaksanakan shalat karena bermain *game online*?  
 Jawab: saya memarahi sekaligus menasehati karena kami ingin yang terbaik untuk anak-anak.
6. Waktu sholat mana yang sering dilakukan anak Ibu/Bapak dalam sehari?  
 Jawab: di waktu Magrib saja itu juga kadang-kadang.
7. Apa tanggapan Ibu/Bapak jika anak Ibu/Bapak tidak lagi mengikuti perintah karena bermain *game online*?  
 Jawab: memarahi dan beri wejangan.
8. Ketika Ibu/Bapak memberikan wejangan kepada anak mengenai bahaya ketika bermain *game online* terlalu sering termasuk melalaikan shalat namun tidak dilakukan apa yang ibu/bapak lakukan?  
 Jawab: menasehati dan selalu sabar dalam menjelaskan tentang bahaya game online baik terhadap kesehatan juga lalai dalam menjalankan perintah agama seperti shalat.

9. Upaya apa yang Ibu/bapak lakukan ketika melihat anak sudah tidak bisa mengontrol diri ingin selalu bermain *game online* ?  
Jawab: memarahi dan mengingatkan jangan lupa waktu belajar serta shalat yang lebih penting lagi.
10. Bimbingan apa yang Ibu/bapak berikan ketika anak memaksa ingin sekali bermain *game online* walaupun bertepatan dengan waktu shalat?  
Jawab: dengan memberikan nasehat untuk kebaikannya dirinya sendiri.
11. Bagaimana perilaku anak terhadap bapak/ibu ketika sedang bermain *game online*?  
Jawab: suka melawan orang tua.
12. Apa dampak menggunakan game terhadap hubungan dengan saudara lain dalam rumah?  
Jawab: jarang berbicara dengan saudara di dalam rumah .
13. Apa yang Ibu/bapak lakukan sehingga mampu membuat anak mengubah kebiasaan bermain *game online*?  
Jawab: mengancam untuk tidak diberi HP kalau rusak.
14. Apa tindakan ibu/bapak setelah mengetahui ketidakjujuran anak akibat dari main *game online*?  
Jawab: segala hal yang terkait dengan uang tidak lagi diberi kebebasan'

## Wawancara Orang Tua

Nama : Wa Ani (WAN)  
Alamat : Jalan Hiu RT 4, Lesane

1. Apakah Ibu/Bapak mempunyai anak yang suka bermain *game online*?  
Jawab: Iya, ada.
2. Ketika bermain *game online* apakah Ibu/Bapak memberikan batasan waktu kepada anak?  
Jawab: kadang kasih batasan waktu dan kadang juga tidak
3. Apakah Ibu/Bapak langsung memberikan uang ketika anak meminta uang untuk membeli kuota internet atau diberikan fasilitas untuk bermain *game online* seperti memberikan HP?  
Jawab: tidak diberi setelah tau bahwa dia sudah berbohong hanya untuk beli data, juga ada wifi di rumah dan dibelikan Hp untuk buat tugas dan belajar.
4. Apakah Ibu/Bapak tidak merasa khawatir ketika anak sudah mulai tidak peduli dengan masalah agama terutama shalat dan perhatiannya hanya pada *game online* saja?  
Jawab: kami merasa sangat khawatir karena dengan perubahan sikap anak saya yang semakin jauh dari agama.
5. Apa tanggapan Ibu/Bapak jika anak Ibu/Bapak tidak melaksanakan shalat karena bermain *game online*?  
Jawab: saya memarahi karena kalau sudah main game online pasti dia lupa segalanya apalagi shalat suka ditunda waktunya bahkan mengajipun sudah jarang. Saya pernah menyiram anak saya karena tidak mau bangun shalat subuh.
6. Waktu sholat mana yang sering dilakukan anak Ibu/Bapak dalam sehari?  
Jawab: di waktu Magrib saja itu juga kadang-kadang.
7. Apa tanggapan Ibu/Bapak jika anak Ibu/Bapak tidak lagi mengikuti perintah karena bermain *game online*?  
Jawab: memarahi dan beri wejangan.
8. Ketika Ibu/Bapak memberikan wejangan kepada anak mengenai bahaya ketika bermain *game online* terlalu sering termasuk melalaikan shalat namun tidak dilakukan apa yang ibu/bapak lakukan?

Jawab: menasehati dan selalu sabar dalam menjelaskan tentang bahaya game online baik terhadap kesehatan juga lalai dalam menjalankan perintah agama seperti shalat.

9. Upaya apa yang Ibu/bapak lakukan ketika melihat anak sudah tidak bisa mengontrol diri ingin selalu bermain *game online* ?

Jawab: memarahi dan mengingatkan jangan lupa waktu belajar serta shalat yang lebih penting lagi.

10. Bimbingan apa yang Ibu/bapak berikan ketika anak memaksa ingin sekali bermain *game online* walaupun bertepatan dengan waktu shalat?

Jawab: dengan memberikan nasehat untuk kebaikannya dirinya sendiri.

11. Bagaimana perilaku anak terhadap bapak/ibu ketika sedang bermain *game online*?

Jawab: malas menjawab kalau di panggil atau disuruh.

12. Apa dampak menggunakan game terhadap hubungan dengan saudara lain dalam rumah?

Jawab: jarang berbicara dengan saudara di dalam rumah .

13. Apa yang Ibu/bapak lakukan sehingga mampu membuat anak mengubah kebiasaan bermain *game online*?

Jawab: mengancam untuk tidak diberi HP kalau rusak.

14. Apa tindakan ibu/bapak setelah mengetahui ketidakjujuran anak akibat dari main *game online*?

Jawab: selalu mengingatkan agar tidak lagi berbohong karena itu dosa

Lampiran 9. Dokumentasi Observasi Remaja



Lampiran 10. Dokumentasi Wawancara Remaja





## Lampiran 11. Dokumentasi Wawancara Orang Tua









Lampiran 12. Dokumentasi Bersama Lurah Lesane





## Lampiran 13. Surat Pengantar Penelitian IAIN Ambon



**KEMENTERIAN AGAMA RI  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) AMBON  
PASCASARJANA**

Jl. Dr. H. Tarmizi Taher Kebun Cengkeh Batu Merah Atas - Ambon 97128  
Telp (0911) 344816 - Fax. (0911) 344315 Website: www.iainambon.ac.id Email : Pascasarjana@iainambon.ac.id

Ambon, 15 Februari 2023

Nomor : B-54 /In.09/Ps/HM.01/02/2023

Lamp. : -

Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada Yth.  
Bupati Maluku Tengah  
Cq. Kepala Badan Kesbangpol  
Di-

Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dengan hormat,

Bersama ini disampaikan bahwa mahasiswa Pascasarjana IAIN Ambon :

Nama : Jaenabun Samal  
NIM : 210401054  
Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam (PAI)

Dalam waktu dekat akan menyusun tesis yang berjudul **"Analisis Game Online terhadap Sikap Keberagamaan Remaja di Kelurahan Lesane Maluku Tengah"** Sehubungan dengan hal tersebut, kami mengharapkan bantuannya untuk memberi izin kepada mahasiswa yang bersangkutan untuk melakukan penelitian di **Kelurahan Lesane Maluku Tengah**. Terhitung mulai dari tanggal 15 Februari sampai tanggal 15 Maret 2023.

Demikian permohonan kami, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*



Direktur,

✓ Prof. Dr. La Jamaa, M.Hi  
NIP. 19631221 199903 1 001

Tembusan:

1. Rektor IAIN Ambon Sebagai Laporan
2. Lurah Lesane Maluku Tengah
3. Yang Bersangkutan
4. Arsip

## Lampiran 14. Surat Pengantar Penelitian Kesbangpol Kabupaten Maluku Tengah



**PEMERINTAH KABUPATEN MALUKU TENGAH**  
**BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK**

Jl. Imam Bonjol No. Tlp. (0914) 21365-22350. Fax (0914) 22350-21365  
 E-mail : kesbangpol.malteng@gmail.com

**M A S O H I**

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

Nomor : 074/57/BKBP/II/2023

- A. Dasar : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 07 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;  
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011 tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;  
 3. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 03 Tahun 2018 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian (SKP);  
 4. Surat Keputusan Menteri Dalam Negeri Nomor : SD.6/2/12 tanggal 5 Juli 1972 Tentang Kegiatan Riset dan Survey diwajibkan melaporkan diri kepada Gubernur Kepala Daerah atau Pejabat yang ditunjuk;  
 5. Peraturan Daerah Nomor : 04 Tahun 2016 tentang Pembentukan Susunan dan Organisasi Perangkat Daerah Kabupaten Maluku Tengah;  
 6. Surat Gubernur Maluku Nomor 220/375 tanggal 2 Februari 2018 tentang Penerbitan Rekomendasi Surat Keterangan Penelitian (SKP);
- B. Menimbang : Surat Direktur Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ambon Nomor : B-54/In.09/Ps/HM.01/02/2023 Tanggal 15 Februari 2023 Perihal Mohon Ijin Penelitian

Dengan ini memberikan izin Penelitian kepada :

- a. Nama : **Jaenabun Samal**  
 b. Identitas : Mahasiswa Prodi. Pendidikan Agama Islam Pasca Sarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ambon  
 c. N I M : 210401054  
 d. Untuk : 1. Melakukan Penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul : **"Analisis Game Online Terhadap Sikap Keberagamaan Remaja Di Kelurahan Lesane Maluku Tengah"**.  
 2. Lokasi Penelitian : Kelurahan Lesane Kabupaten Maluku Tengah  
 3. Waktu Penelitian : 15 Februari 2023 s/d 15 Maret 2023

Sehubungan dengan maksud tersebut diatas, maka dalam pelaksanaannya agar memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- a. Mentaati semua ketentuan / peraturan yang berlaku.  
 b. Melaporkan kepada instansi terkait untuk mendapat petunjuk yang diperlukan.  
 c. Surat Keterangan ini hanya berlaku bagi kegiatan : Penelitian  
 d. Tidak menyimpang dari maksud yang diajukan serta tidak keluar dari lokasi Penelitian  
 e. Memperhatikan keamanan dan ketertiban umum selama pelaksanaan kegiatan berlangsung.  
 f. Memperhatikan dan mentaati system kerja instansi setempat.  
 g. Menyampaikan 1 (satu) Eksemplar laporan hasil kepada Bupati Maluku Tengah Cq. Ka. Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Maluku Tengah.  
 h. Apabila terdapat penyimpangan/pelanggaran dari ketentuan tersebut maka Surat Keterangan ini akan dicabut.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk digunakan seperlunya.

Masohi, 20 Februari 2023

a.n. Kepala Badan,  
 Sekretaris

**Dra. RATNA SORAMENA**  
 Pembina  
 NIP. 19650707 198512 2 003

## Lampiran 15. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian Kesbangpol



PEMERINTAH KABUPATEN MALUKU TENGAH  
**BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK**  
 Jl. Imam Bonjol No. Tlp (0914) 21365 – 22350. Fax (0914) 22350 – 21365  
 E-mail : kesbangpol.malteng@gmail.com  
**M A S O H I**

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 074/57.X/BKBP/III/2023

Bupati Maluku Tengah Cq. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Maluku Tengah menerangkan bahwa :

**N a m a** : **Jaenabun Samal**  
**Identitas** : Mahasiswa Prodi. Pendidikan Agama Islam Pasca Sarjana  
 Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ambon  
**NIM** : 210401054  
**J u d u l** : **“Analisis Game Online Terhadap Sikap Keberagamaan Remaja Di Kelurahan Lesane Maluku Tengah”.**  
**Lokasi** : Kelurahan Lesane  
 Kabupaten Maluku Tengah  
**Waktu** : 15 Februari 2023 s/d 15 Maret 2023

Telah selesai melaksanakan Penelitian di Kabupaten Maluku Tengah sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Masohi, 20 Maret 2023  
 a.n. Kepala Badan,  
 Kepala Bidang Kesatuan Bangsa

**INRIANI SAID, S.Sos**

Penata Tk. I  
 NIP. 19740101 200003 2 008

## Lampiran 16. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian Kel. Lesane



PEMERINTAH KABUPATEN MALUKU TENGAH  
KECAMATAN KOTA MASOHI  
KELURAHAN LESANE

Jln. Linggua Telp. (0914) 21215 Email : kelurahlesane1974@gmail.com ☎ 97514  
• M A S O H I •

**REKOMENDASI**

Nomor : 140 / 01 / REK – KL / III / 2023

Kepala Kelurahan Lesane Kecamatan Kota Masohi Kabupaten Maluku Tengah, dengan ini menerangkan bahwa :

N a m a : JAENABUN SAMAL  
NIM : 210401054  
PROGRAM STUDI : Pendidikan Agama Islam  
PEKERJAAN : Mahasiswa  
Judul : *“Analisis Game Online Terhadap sikap Keberagamaan Remaja di Kelurahan Lesane Maluku Tengah”*

Yang tersebut diatas telah selesai melaksanakan penelitian di wilayah Kelurahan Lesane dengan memperoleh data – data yang berkaitan dengan kepentingan penyusunan Laporan Akhir sesuai waktu yang telah ditentukan.

Demikian Rekomendasi ini dibuat dan di berikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Lesane, 19 Maret 2023

1 Pj. Kepala Kelurahan Lesane

  
SYAHRUL RASYID, S. Sos  
NIP. 19750621 200701 1 02



Lampiran 17. Perolehan Nilai Observasi 50 Remaja Kelurahan Lesane

No	Nama Responden	Nilai Observasi (%)
1	AH	63
2	AL	70
3	AR	55
4	AC	85
5	IK	68
6	AS	57
7	DI	62
8	DD	63
9	FS	58
10	HM	53
11	HS	55
12	IN	65
13	LO	50
14	LR	53
15	LS	53
16	ML	53
17	MRS	58
18	MF	52
19	MR	75
20	MA	73
21	MM	52
22	MF	55
23	MP	53
24	MRT	57
25	NF	55
26	OR	57
27	RZ	50
28	RA	53
29	RT	52
30	RH	53
31	RAS	50
32	RD	52
33	RM	78
34	RAF	57

35	RI	60
36	RFA	62
37	RFB	53
38	RFC	63
39	RAG	50
40	RP	68
41	RPA	48
42	RY	53
43	SR	52
44	SU	73
45	SP	58
46	SA	53
47	SRI	63
48	TR	53
49	US	72
50	IS	48

*Sumber data: Lembaran observasi penelitian di Kelurahan Lesane*



Lampiran 18. Jawaban Observasi 50 Remaja Kelurahan Lesane

No Item	Pilihan Jawaban							
	Selalu		Sering		Kadang-kadang		Tidak Pernah	
	Fr	Persen (%)	Fr	Persen (%)	Fr	Persen (%)	Fr	Persen (%)
1	7	14	10	20	33	66	0	0
2	8	16	26	52	16	32	0	0
3	5	10	26	52	17	34	2	4
4	3	6	14	28	24	48	9	18
5	2	4	17	34	29	58	2	4
6	3	6	8	16	35	70	4	8
7	1	2	3	6	4	8	42	84
8	3	6	17	34	30	60	0	0
9	6	12	35	70	9	18	0	0
10	7	14	17	34	26	52	0	0
11	4	8	10	20	36	72	0	0
12	4	8	12	24	34	68	0	0
13	4	8	5	10	7	14	34	68
14	2	4	13	26	35	70	0	0
15	4	8	16	32	30	60	0	0