

## ABSTRAK

**Wigung Bayu Atmoko.** *Analisis Pengaruh Game Online Android pada Remaja Pandusari Dusun Nogosari Desa Kayen.* Skripsi. Pacitan: STKIP PGRI Pacitan, 2021.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor apa saja yang mengakibatkan remaja Pandusari kecanduan permainan game online android, untuk mengetahui pengaruh yang ditimbulkan akibat kecanduan bermain game online android pada Remaja Pandusari Dusun Nogosari Desa Kayen.

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan bentuk studi kasus, semua fakta yang di peroleh dari instrumen pengumpulan data adalah berdasarkan fakta yang diamati dan disampaikan apa adanya. Kemudian di gunakan untuk menjawab penelitian yang sudah dikaji. Subjek dalam penelitian ini adalah remaja Pandusari Dusun Nogosari, Desa Kayen. Teknik pengumpulan data berupa observasi, angket, dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari data tersebut dapat dinyatakan bahwa dampak pengaruh yang di hasilkan dari bermain game online android di lingkup remaja Pandusari Dusun Nogosari Desa Kayen adalah banyak pengaruh positif yang didapat asalkan ada pengendalian diri untuk membagi waktu bermain *game online android*.

**Kata kunci:** *game online android*, remaja, pengaruh.

## ABSTRACT

**Wigung Bayu Atmoko.** *Analysis of the Effect of Android Online Games on Pandusari Youth, Nogosari Hamlet, Kayen Village. Thesis. Pacitan: STKIP PGRI Pacitan, 2021.*

*This study aimed to find out what factors cause Pandusari teenagers to be addicted to online android games, to determine the effects caused by addiction to playing android online games on Pandusari Teenagers, Nogosari Hamlet, Kayen Village.*

*This study used qualitative research in the form of case studies, all facts obtained from the data collection instrument are based on the facts observed and presented as they are. Then it is used to answer the research that has been studied. The subjects in this study were Pandusari teenagers, Nogosari Hamlet, Kayen Village. Data collection techniques was in the form of observation, questionnaires, and documentation.*

*The results of this study indicated that from these data it can be stated that the impact of the influence generated from playing android online games in the scope of the youth of Pandusari Dusun Nogosari Kayen Village has a lot of positive influences obtained as long as there was self-control to manage the time playing online android games.*

**Keywords:** *android online game, youth, influence.*