

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP PERKEMBANGAN AKHLAK
PESERTA DIDIK DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
NEGERI 1 PURING KEBUMEN**



SKRIPSI

Oleh

YOVITA AL AFIFAH

21110030

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi
Syarat-syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah**

INSTITUT AGAMA ISLAM NAHDLATUL ULAMA KEBUMEN

2025

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada,
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah IAINU Kebumen
di
Tempat

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama (IAINU) Kebumen No. In.11/X.10/IAINU/FTY/VII/109/2024 Tertanggal 7 Agustus 2024 tentang Judul dan Pembimbing Skripsi Mahasiswa Program S.1 Tahun Akademik 2023/2024. Atas tugas kami sebagai Pembimbing Skripsi menyatakan bahwa:

N a m a	: Yovita Al Afifah
NIM	: 21110030
Program Studi	: PAI
Tahun Akademik	: 2024/2025
Judul Skripsi	: PENGARUH <i>GAME ONLINE</i> TERHADAP PERKEMBANGAN AKHLAK PESERTA DIDIK DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 1 PURING KEBUMEN

Maka setelah kami teliti dan diadakan perbaikan seperlunya, akhirnya kami anggap Skripsi tersebut sebagai hasil penelitian/kajian mendalam telah memenuhi syarat untuk diajukan ke siding munaqasyah IAINU Kebumen.

Demikian, semoga dalam waktu dekat bisa dimunaqasyahkan, dan bersama ini kami kirimkan 3 (tiga) eksampler Skripsi dimaksud.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Kebumen, 5 Mei 2025
Dosen Pembimbing,



Dr. Eliyanto, S.Pd.I., M.Pd.
NIDN 2108058801

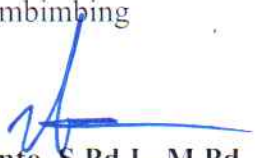
SKRIPSI

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERKEMBANGAN AKHLAK PESERTA DIDIK DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 1 PURING KEBUMEN

Oleh
YOVITA AL AFIFAH
21110030

Telah Dimunafosahkan di Depan Sidang Penguji
Pada Tanggal 21 Juli 2025
dan Telah Dinyatakan Memenuhi Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Strata 1 Pendidikan
Pada Tanggal

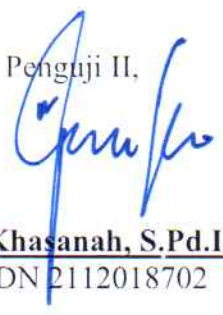
Pembimbing


Dr. Elivanto, S.Pd.I., M.Pd.
NIDN 2108058801

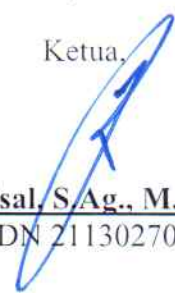
Penguji I,


Dr. Maryanto, S.Si., M.Sc.
NIDN 2114028202

Penguji II,


Nginavatul Khasanah, S.Pd.I., M.Pd.I.
NIDN 2112018702

Ketua,


Faisal, S.Ag., M.Ag.
NIDN 2113027001

Pimpinan Sidang

Sekretaris,


Oky Ristya Trisnawati, S.Pd., M.Pd.
NIDN 2106109102

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Tarbiyah


Dr. Umi Arifah, S.Pd.I., M.M.
NIDN 2114088703

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yovita Al Afifah

NIM : 21110030

Judul Skripsi : PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP
PERKEMBANGAN AKHLAK PESERTA DIDIK DI
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 1
PURING KEBUMEN

Dengan ini saya menyatakan bahwa naskah Skripsi ini adalah benar-benar hasil penelitian/pengkajian mendalam terhadap suatu pokok masalah yang dilakukan secara mandiri di bawah bimbingan Dosen Pembimbing dan berdasarkan Metodologi Karya Ilmiah yang berlaku di IAINU Kebumen. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Jika dalam perjalanan waktu terbukti Skripsi karya saya tidak sesuai dengan pernyataan ini, saya bersedia menanggung segala resiko, termasuk pencabutan gelar kesarjanaan yang saya sandang.

Kebumen, 5 Mei 2025



Yovita Al Afifah

MOTTO

وَاعْلَمَ أَنَّ النَّصْرَ مَعَ الصَّبْرِ، وَأَنَّ الْفَرَجَ مَعَ الْكُرْبِ، وَأَنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Ketahuilah bahwasannya kemenangan itu bersama dengan kesabaran dan jalan keluar itu bersama dengan kesulitan, dan bahwasannya bersama kesulitan itu ada kemudahan”¹

~ HR. Tarmidzi ~

¹ HR. Tarmidzi (no. 2516), dishahihkan oleh Syaikh Al-Albani dalam Shahih At-Tarmidzi.

PERSEMBAHAN

Mengiringi rasa syukur, penulis persembahkan karya ini kepada:

1. Kedua orang tua tersayang, ibu Rohyatun dan bapak Ratim yang senantiasa mendukung, mendoakan, serta mensupport setiap langkah yang diambil guna menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua adik tercinta, Hanifah Al Oktafiansyah dan Atiqah Adza Alifah yang juga selalu memberikan semangat dan doa, sehingga skripsi ini dapat selesai.
3. Dosen pembimbing, Bapak Dr. Eliyanto, S.Pd.I., M.Pd. yang sudah membantu dan membimbing dengan penuh ikhlas serta kesabarannya hingga terselesaikannya skripsi ini.
4. Suami saya tercinta, Mohamad Nursalim yang senantiasa memberikan semangat, motivasi pantang menyerah demi keberhasilan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Teman-teman seperjuangan kelas PAI A, terkhusus sahabat saya Isnaeni Nur Barokah, Seivi Ainur Rizqi, Ismi Riskiyanti, dan Rizka Noviana Makmuroh yang senantiasa memberikan motivasi dan semangat, serta menasehati saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Almamater tercinta Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama (IAINU) Kebumen.

ABSTRAK

Yovita Al Afifah. 21110030. Pengaruh *Game Online* Terhadap Perkembangan Akhlak Peserta Didik Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Puring Kebumen.

Akhir-akhir ini media elektronik maupun media sosial kerap menginformasikan berbagai berita tentang bentuk-bentuk perubahan perilaku seseorang yang diakibatkan oleh *game online*. Perubahan tersebut sangat melekat dengan perubahan akhlak dalam diri seseorang. Salah satu indikasi dari perubahan akhlak yaitu dari akhlak yang terpuji menjadi akhlak tercela. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *game online* terhadap perkembangan akhlak peserta didik kelas VIII di SMP N 1 Puring Kebumen.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik di SMP Negeri 1 Puring. Kemudian dari populasi tersebut diambil sampelnya dengan menggunakan metode *random sampling*. Dari populasi peserta didik kelas 7, 8 dan 9 penulis memilih sub-populasi di kelas 8 SMP Negeri 1 Puring tahun pelajaran 2024/2025 yang terdiri dari 224 peserta didik yang terbagi dalam 12 kelas. Teknik analisis dan pengolahan data menggunakan *software IBM SPSS Statistics Version 25*.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan dari hasil uji regresi linear sederhana koefisien regresi X sebesar 0,948 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai *Game Online* maka nilai Perkembangan Akhlak Peserta Didik bertambah 0,948. Koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa pengaruh variabel X (*Game Online*) terhadap variabel Y (Perkembangan Akhlak Peserta Didik) adalah positif. Pengambilan keputusan dalam uji regresi sederhana yakni berdasarkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel *Game Online* (X) berpengaruh terhadap variabel Perkembangan Akhlak Peserta Didik (Y). Berdasarkan hasil analisis data tersebut maka terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel *game online* terhadap perkembangan akhlak peserta didik.

Kata Kunci: *Game Online*, Perkembangan Akhlak Peserta Didik

ABSTRACT

Yovita Al Afifah. 21110030. The Influence of Online Games on the Moral Development of Students at State Junior High School 1 Puring Kebumen.

Lately, electronic media and social media often inform various news about the forms of changes in a person's behavior caused by online games. These changes are very inherent in the change of character in a person. One of the indications of moral change is from commendable morals to reprehensible morals. The purpose of the study is to find out how much influence online games have on the moral development of grade VIII students at SMP N 1 Puring Kebumen.

This research is a quantitative research. The population in this study is all students at SMP Negeri 1 Puring. Then the sample was taken from the population using the random sampling method. From the population of students in grades 7, 8 and 9, the author chose a sub-population in grade 8 of SMP Negeri 1 Puring for the 2024/2025 school year which consists of 224 students divided into 12 classes. Data analysis and processing techniques use IBM SPSS Statistics Version 25 software.

Based on the results of the study, it can be concluded from the results of the simple linear regression test that the X regression coefficient of 0.948 states that every 1% addition of the value of Online Games, the value of Student Moral Development increases by 0.948. The regression coefficient has a positive value, so it can be said that the influence of variable X (Online Games) on variable Y (Student Moral Development) is positive. The decision making in the simple regression test is based on a significance value of $0.000 < 0.05$, so it can be concluded that the Online Game variable (X) has an effect on the variable of Student Moral Development (Y). Based on the results of the data analysis, there is a significant influence between online game variables on the development of students' morals.

Keywords: Online Games, Students' Moral Development

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Segala puji syukur kehadiran Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua. Sholawat serta salam senantiasa tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad Saw., keluarga dan para sahabat semua. Sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP PERKEMBANGAN AKHLAK PESERTA DIDIK DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 1 PURING KEBUMEN”, sebagai tugas akhir dalam proses pendidikan di IAINU Kebumen untuk memperoleh Sarjana Pendidikan Agama Islam tahun 2024/2025 dengan lancar tanpa halangan suatu apapun.

Penyusunan skripsi ini merupakan rangkaian akhir kegiatan yang harus ditempuh mahasiswa selama mengikuti pendidikan di IAINU Kebumen. Penulis harap bahwa hasil penelitian yang telah dilakukan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan terutama dibidang Pendidikan Agama Islam. Penulis juga menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan dan saran berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Benny Kurniawan, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku Rektor IAINU Kebumen yang telah memberikan fasilitas pembelajaran sehingga proses kegiatan perkuliahan di IAINU Kebumen dapat berjalan dengan lancar.
2. Dr. Umi Arifah, S.Pd.I., M.M., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis.
3. Dr. Eliyanto, S.Pd.I., M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, serta pikirannya guna memberikan bimbingan kepada penulis, sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Bapak/ibu Dosen IAINU Kebumen yang telah memberikan materi perkuliahan selama penulis menempuh studi di IAINU Kebumen.
5. Sunarto, S.Pd., M.Pd., selaku kepala SMP Negeri 1 Puring yang telah memberikan izin riset sehingga penulis dapat Menyusun skripsi ini.
6. Seluruh dewan guru SMP Negeri 1 Puring khususnya Ibu Umi Salamah, S.Pd.I. selaku guru Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Puring yang telah banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Keluarga saya terutama kedua orang tua dan suami saya yang senantiasa memberikan dukungan moral dan spiritual, serta memberikan doa restu dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Saudara-saudara dan orang terkasih saya yang juga senantiasa memberikan *support* dan doa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Harapan dan doa penulis, semoga amal baik dan jasa dari semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini diterima oleh Allah Swt. sebagai amal yang akan dilipat gandakan pahalanya. *Jazakumulloh ahsanal jaza*, semoga skripsi yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca.

Kebumen, 13 Maret 2025

Penulis

Yovita Al Afifah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA DINAS PEMBIMBING	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Pembatasan Masalah	7
C. Rumusan Masalah	8
D. Penegasan Istilah	8
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Manfaat Penelitian.....	11
BAB II KAJIAN TEORETIS	12
A. Landasan Teori	12
B. Penelitian yang Relevan	37
C. Kerangka Teori.....	43
D. Hipotesis Penelitian.....	44
BAB III METODE PENELITIAN	45
A. Jenis Penelitian	45
B. Waktu dan Tempat Penelitian	46
C. Subjek Penelitian.....	46
D. Populasi dan Sampel Penelitian	51
E. Teknik Pengumpulan Data	51
F. Teknik Analisis Data	55
G. Kerangka Pemikiran	58
BAB IV HASIL PENELITIAN	59
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	59
B. Deskripsi Data	62
C. Pembahasan Hasil Penelitian	122
BAB V PENUTUP	130
A. Kesimpulan.....	130
B. Saran-Saran	131
C. Kata Penutup	132
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Indikator Variabel <i>Game Online</i> dan Variabel Perkembangan Akhlak Peserta Didik	48
Tabel 4.1 Daftar Pendidik dan Tenaga Kependidikan SMP Negeri 1 Puring.....	60
Tabel 4.2 Jumlah Perkembangan Peserta Didik di SMP Negeri 1 Puring dalam 5 Tahun Terakhir.....	61
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Variabel X (<i>Game Online</i>)	62
Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Variabel Y (Perkembangan Akhlak Peserta Didik).....	63
Tabel 4.5 Hasil Uji Reliabilitas Variabel X (<i>Game Online</i>)	64
Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y (Perkembangan Akhlak Peserta Didik).....	65
Tabel 4.7 Peserta Didik Kelas 8 Bermain <i>Game Online</i>	67
Tabel 4.8 Peserta Didik Kelas 8 Bermain <i>Game Online Free Fire</i>	67
Tabel 4.9 Peserta Didik Kelas 8 Bermain <i>Game Online Free Fire</i> Menggunakan Gawai Milik Pribadi.....	68
Tabel 4.10 Peserta Didik Kelas 8 Bermain <i>Game Online Free Fire</i> Menggunakan Kuota Internet Pribadi	69
Tabel 4.11 Peserta Didik Kelas 8 Bermain <i>Game Online Free Fire</i> Bersama Kakak/Adik/Saudara di Rumah.....	70
Tabel 4.12 Peserta Didik Kelas 8 Bermain <i>Game Online Free Fire</i> Sendirian.....	71
Tabel 4.13 Peserta Didik Kelas 8 Bermain <i>Game Online Free Fire</i> Bersama Teman-Teman	72
Tabel 4.14 Peserta Didik Kelas 8 Menang Bermain <i>Game Online Free Fire</i>	73
Tabel 4.15 Peserta Didik Kelas 8 Mendapat Peringkat Tertinggi dalam <i>Game Online Free Fire</i>	74
Tabel 4.16 Peserta Didik Kelas 8 Mengikuti Turnamen <i>Game Free Fire</i>	75
Tabel 4.17 Peserta Didik Kelas 8 Fokus Bermain <i>Game Online Free Fire</i>	75
Tabel 4.18 Peserta Didik Kelas 8 Senang Bermain <i>Game Online Free Fire</i> ...	76
Tabel 4.19 Peserta Didik Kelas 8 Malas Melakukan Aktivitas Ketika Bermain <i>Game Online Free Fire</i>	77
Tabel 4.20 Peserta Didik Kelas 8 Merasa Lebih Agresif Atau Mudah Marah Setelah Bermain <i>Game Online Free Fire</i>	78
Tabel 4.21 Peserta Didik Kelas 8 Merasa Tertekan Jika Tidak Mencapai Target Tertentu dalam Bermain <i>Game Online Free Fire</i>	79
Tabel 4.22 Peserta Didik Kelas 8 Lebih Nyaman Mengekspresikan Diri di Karakter dalam <i>Game Online Free Fire</i> daripada di Kehidupan Nyata.....	80
Tabel 4.23 Peserta Didik Kelas 8 Lebih Percaya Diri Bermain <i>Game Online Free Fire</i> dibandingkan dalam Kehidupan Nyata.....	81

Tabel 4.24 Peserta Didik Kelas 8 Lebih Suka Menghabiskan Waktu Sendirian Bermain <i>Game Online Free Fire</i> daripada Bersosialisasi dengan Teman	82
Tabel 4.25 Peserta Didik Kelas 8 Pernah Bolos Sekolah atau Kegiatan Lain Karena Bermain <i>Game Online Free Fire</i>	83
Tabel 4.26 Peserta Didik Kelas 8 Kecanduan <i>Game Online Free Fire</i>	83
Tabel 4.27 Peserta Didik Kelas 8 Pernah Tidak Mengerjakan Tugas Sekolah karena Bermain <i>Game Online Free Fire</i>	84
Tabel 4.28 Peserta Didik Kelas 8 Mengalami Kesulitan Tidur Malam Hari Setelah Bermain <i>Game Online Free Fire</i>	85
Tabel 4.29 Peserta Didik Kelas 8 Kesulitan Mengatur Waktu antara Bermain <i>Game Online Free Fire</i> dan Kegiatan Lain	86
Tabel 4.30 Peserta Didik Kelas 8 Bermain <i>Game Online Free Fire</i> Sampai Larut Malam	87
Tabel 4.31 Peserta Didik Kelas 8 Langsung Bermain <i>Game Online Free Fire</i> Ketika Pulang Sekolah	88
Tabel 4.32 Peserta Didik Kelas 8 Lebih Suka Berteman dengan sesama pemain <i>Game Online Free Fire</i>	89
Tabel 4.33 Peserta Didik Kelas 8 Melakukan Transaksi Pembelian Saat Bermain <i>Game Online Free Fire</i>	90
Tabel 4.34 Peserta Didik Kelas 8 Memperoleh Penghasilan dari Bermain <i>Game Online Free Fire</i>	91
Tabel 4.35 Peserta Didik Kelas 8 Bermain <i>Game Online Free Fire</i> untuk Menghilangkan Stress	92
Tabel 4.36 Peserta Didik Kelas 8 Sulit Berhenti Bermain <i>Game Online Free Fire</i> Meskipun Sudah Waktunya Istirahat	93
Tabel 4.37 Peserta Didik Kelas 8 Menunda-Nunda Melaksanakan Shalat Ketika Sudah Tiba Waktunya	94
Tabel 4.38 Peserta Didik Kelas 8 Sering Bermain <i>Game Online Free Fire</i> dibanding Membaca Al-Qur'an	95
Tabel 4.39 Peserta Didik Kelas 8 Menghabiskan Waktu Bermain <i>Game Online Free Fire</i> Sepanjang Hari Ketika Puasa	96
Tabel 4.40 Peserta Didik Kelas 8 Sering Mengabaikan Perintah Orang Tua Ketika Bermain <i>Game Online Free Fire</i>	97
Tabel 4.41 Peserta Didik Kelas 8 Menghabiskan Pulsa/Kuota Internet yang Dibelikan Orang Tua untuk Bermain <i>Game Online Free Fire</i>	98
Tabel 4.42 Peserta Didik Kelas 8 Merasa Kesal Ketika Dilarang Orang Tua Bermain <i>Game Online Free Fire</i>	99
Tabel 4.43 Peserta Didik Kelas 8 Merasa Kesal Ketika diganggu saat sedang Bermain <i>Game Online Free Fire</i>	100
Tabel 4.44 Peserta Didik Kelas 8 Mengabaikan Pertanyaan atau Obrolan Orang Lain saat sedang Bermain <i>Game Online Free Fire</i>	101
Tabel 4.45 Peserta Didik Kelas 8 Mengucapkan Kata-Kata Kasar dan Membentak Tim Saat Bermain <i>Game Online Free Fire</i>	102
Tabel 4.46 Peserta Didik Kelas 8 Melakukan Kecurangan terhadap Tim saat Bermain <i>Game Online Free Fire</i>	103

Tabel 4.47 Peserta Didik Kelas 8 Mengajak Teman/Adik/Kakak/Saudara yang sedang Belajar untuk Bermain <i>Game Online Free Fire</i>	104
Tabel 4.48 Peserta Didik Kelas 8 Tidak Lupa Makan Meski sedang Bermain <i>Game Online Free Fire</i>	105
Tabel 4.49 Peserta Didik Kelas 8 Bangun Tidur di Pagi Hari dan Tidak Tidur Larut Malam.....	106
Tabel 4.50 Peserta Didik Kelas 8 Tidak Sombong Meski Selalu Menang Bermain <i>Game Online Free Fire</i>	107
Tabel 4.51 Peserta Didik Kelas 8 Berbicara Kasar dengan Guru.....	108
Tabel 4.52 Peserta Didik Kelas 8 Mengerjakan Tugas Sekolah dari Guru.....	108
Tabel 4.53 Peserta Didik Kelas 8 Mengabaikan Perintah dari Guru.....	109
Tabel 4.54 Peserta Didik Kelas 8 Memanfaatkan Waktu untuk Melakukan Hal-Hal Bermanfaat	110
Tabel 4.55 Peserta Didik Kelas 8 Berpikir Perlu Mengubah Kebiasaan Bermain <i>Game Online Free Fire</i> dengan Kegiatan yang Bermanfaat	111
Tabel 4.56 Peserta Didik Kelas 8 Sering Menunda-Nunda Mengerjakan Tugas Sekolah atau Pekerjaan Rumah dan Mementingkan Bermain <i>Game Online Free Fire</i>	112
Tabel 4.57 Peserta Didik Kelas 8 Merasa Bermain <i>Game Online Free Fire</i> Membuatnya Lebih Menghargai Waktu.....	113
Tabel 4.58 Peserta Didik Kelas 8 Sering Melanggar Aturan Setelah Bermain <i>Game Online Free Fire</i>	114
Tabel 4.59 Peserta Didik Kelas 8 Merasa Lebih Sabar dengan Bermain <i>Game Online Free Fire</i>	115
Tabel 4.60 Peserta Didik Kelas 8 Sulit Konsentrasi Belajar Setelah Sering Bermain <i>Game Online Free Fire</i>	116
Tabel 4.61 Peserta Didik Kelas 8 Merasa Bermain <i>Game Online Free Fire</i> Mengajarkan Tentang Kerja Sama Tim	117

Tabel 4.62 Peserta Didik Kelas 8 Mencoba Mengurangi Waktu Bermain <i>Game Online Free Fire</i> tetapi Gagal.....	118
Tabel 4.63 Peserta Didik Kelas 8 Berpikir Bahwa Bermain <i>Game Online Free Fire</i> dapat Memberikan Dampak Negatif pada Masa Depan.....	119
Tabel 4.64 Peserta Didik Kelas 8 Sering Membohongi Orang Tua atau Guru Setelah Sering Bermain <i>Game Online Free Fire</i>	120
Tabel 4.65 Peserta Didik Kelas 8 Merasa Lebih diterima di Komunitas <i>Game Online Free Fire</i> dibandingkan di Dunia Nyata	121
Tabel 4.66 Peserta Didik Kelas 8 Hubungan dengan Keluarga Kurang Harmonis Setelah Sering Bermain <i>Game Online Free Fire</i>	122
Tabel 4.67 Hasil Uji Normalitas Data	123
Tabel 4.68 Hasil Uji Linearitas Data.....	124
Tabel 4.69 Hasil Uji Homogenitas Data	125
Tabel 4.70 Hasil Uji Multikolinearitas Data	126
Tabel 4.71 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana	127
Tabel 4.72 Hasil Koefisien Regresi Linear Sederhana	127

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Teori Penelitian.....	43
Gambar 3.1 Kerangka Pemikiran Penelitian	58

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Izin Riset
- Lampiran 2. Surat Keterangan Penerimaan Izin Riset
- Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melakukan Riset
- Lampiran 4. Angket Pengaruh *Game Online* terhadap Perkembangan Akhlak Peserta Didik di SMP Negeri 1 Puring
- Lampiran 5. Tabulasi Angket
- Lampiran 6. Dokumentasi
- Lampiran 7. Biodata Penulis