

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Identitas Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Puring

Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Puring merupakan lembaga pendidikan berstatus negeri yang berada di bawah naungan Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) yang beralamat di Jl. Puring-Gombang No.1, Kapatran Sitiadi, Kecamatan Puring, Kabupaten Kebumen, Jawa Tengah. SMP Negeri 1 Puring berdiri pada tahun 1958 oleh saudara Harsono, seorang guru SR dari Kedaleman Kulon dan saudara Sutarto, B.A. yang berasal dari Klaten dengan nama SMUP (Sekolah Menengah Umum Pertama) Partikulir Puring tempat belajarnya di SR Puring 1.

Selama kurang lebih 19 tahun, SMP Negeri 1 Puring terus berkembang hingga diresmikan pada tanggal 15 Agustus 1977 dan ditunjuk oleh Pemerintah Cq. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan menunjuk seorang Kepala Sekolah yaitu saudara Soepomo yang merupakan Guru SMP Negeri 3 Kebumen.

Visi SMP Negeri 1 Puring:

“Beriman, Berakhlak Mulia, Unggul dalam Mutu, Peduli Lingkungan dan Berwawasan global”.

Misi SMP Negeri 1 Puring:

- a. Beriman
 - b. Meyakini /percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa
 - c. Melaksanakan ajaran agama yang dianutnya
 - d. Menghormati pemeluk agama lain.
 - e. Berakhlak Mulia
2. Keadaan Tenaga Pendidik dan Tenaga Kependidikan Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Puring

Berdasarkan data yang diberikan sekolah, tenaga pendidik dan tenaga kependidikan yang ada di SMP Negeri 1 Puring berjumlah 41 orang sebagai berikut:

Tabel 4.1

Daftar Pendidik dan Tenaga Kependidikan SMP Negeri 1 Puring

No	Nama	Jabatan
1	Sunarto, S.Pd., M.Pd.	Kepala Sekolah
2	Rasinem, S.Pd.	Guru
3	Bunyamin	Guru
4	Drs. Nursalim	Guru
5	Hidayat Akhmad, S.Pd.	Guru
6	Suparno, S.Pd.	Guru
7	Sumiasih, S.Pd.	Guru
8	Puguh Ismail, S.Pd.	Guru
9	Surbiyanti, M.Pd.	Guru
10	Sarju, S.Pd.	Guru
11	Maryo	Guru
12	Elfiyati, S.Pd.	Guru
13	Siti Mariyatul K, S.Pd.	Guru
14	Fajar Cahyadi, S.Pd.	Guru
15	Siti Istikomah, S.Pd.	Guru
16	Yuyun Ardisa, S.Pd.	Guru
17	Pujiati, S.Pd.	Guru
18	Sri Sunarti, S.Pd.	Guru
19	Yusnia Maryani, S.Pd.	Guru

20	Anjar Prihandoko Aji, S.Pd.	Guru
21	Novran Andriyanto, S.Pd.	Guru
22	Moh. Madhan Anis, S.Pd.	Guru
23	Mei Safitri, S.Pd.	Guru
24	Eprini Endah Sari, S.Pd.	Guru
25	Dwi Windaningrum	Guru
26	Diana Dwi Puspita Rini	Guru
27	Tambah Unggul P., S.Pd.I.	Guru
28	Widji Setiowati, S.Pd.	Guru
29	Umi Salamah, S.Pd.I.	Guru
30	Suryadi	Guru
31	Siti Rokhiyah	Guru
32	Suyatno	Guru
33	Sarijo	Staf
34	Sutaryo	Staf
35	Puji Kuwanto, A.Md	Staf
36	Mulyani, S.Pus	Staf
37	Dwi Hartato	Pelaksana
38	Ardian Bagus P.	Pelaksana
39	Slamet Susanto	Pelaksana
40	Slamet Riyadi	Pelaksana
41	Abdul Rahman Wijaya	Pelaksana

3. Keadaan Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Puring

Berdasarkan data yang diberikan sekolah, jumlah perkembangan peserta didik di SMP Negeri 1 Puring dari tahun pelajaran 2019/2020 sampai dengan tahun pelajaran 2024/2025 mengalami penurunan.

Tabel 4.2

Jumlah Perkembangan Peserta Didik di SMP Negeri 1 Puring dalam 5

Tahun Terakhir

No.	Tahun Pelajaran	Jumlah Peserta Didik
1.	2019/2020	666
2.	2021/2022	662
3.	2022/2023	654
4.	2023/2024	656
5.	2024/2025	651

B. Deskripsi Data

1. Uji Validitas

Perangkat lunak *IBM SPSS Statistics Versi 16* digunakan untuk menguji validitas instrumen penelitian. Sebanyak 30 peserta didik mengikuti uji coba instrumen di SMP Negeri 1 Puring. Angka di atas merupakan jumlah peserta didik yang menjadi responden penelitian. Jika R hitung lebih besar dari R tabel, maka unsur instrumen dianggap sah. Dengan r tabel sebesar 0,374 dan taraf signifikansi 0,05 atau 5% untuk uji dua arah. Berikut hasil uji validitas:

Tabel 4.3

Hasil Uji Validitas Variabel X (*Game Online*)

No Soal	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,374	0,648	Valid
2	0,374	0,767	Valid
3	0,374	0,725	Valid
4	0,374	0,800	Valid
5	0,374	0,751	Valid
6	0,374	0,727	Valid
7	0,374	0,891	Valid
8	0,374	0,801	Valid
9	0,374	0,796	Valid
10	0,374	0,797	Valid
11	0,374	0,884	Valid
12	0,374	0,764	Valid
13	0,374	0,720	Valid
14	0,374	0,416	Valid
15	0,374	0,723	Valid
16	0,374	0,476	Valid
17	0,374	0,409	Valid
18	0,374	0,566	Valid
19	0,374	0,594	Valid
20	0,374	0,596	Valid
21	0,374	0,630	Valid
22	0,374	0,600	Valid

23	0,374	0,576	Valid
24	0,374	0,420	Valid
25	0,374	0,594	Valid
26	0,374	0,669	Valid
27	0,374	0,762	Valid
28	0,374	0,680	Valid
29	0,374	0,718	Valid
30	0,374	0,479	Valid

Tabel 4.4

Hasil Uji Validitas Variabel Y (Perkembangan Akhlak Peserta Didik)

No Soal	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,374	0,701	Valid
2	0,374	0,694	Valid
3	0,374	0,579	Valid
4	0,374	0,848	Valid
5	0,374	0,466	Valid
6	0,374	0,428	Valid
7	0,374	0,452	Valid
8	0,374	0,541	Valid
9	0,374	0,600	Valid
10	0,374	0,523	Valid
11	0,374	0,489	Valid
12	0,374	0,515	Valid
13	0,374	0,448	Valid
14	0,374	0,469	Valid
15	0,374	0,738	Valid
16	0,374	0,664	Valid
17	0,374	0,483	Valid
18	0,374	0,536	Valid
19	0,374	0,532	Valid
20	0,374	0,629	Valid
21	0,374	0,474	Valid
22	0,374	0,581	Valid
23	0,374	0,427	Valid
24	0,374	0,452	Valid
25	0,374	0,586	Valid
26	0,374	0,585	Valid
27	0,374	0,656	Valid
28	0,374	0,443	Valid
29	0,374	0,442	Valid
30	0,374	0,512	Valid

Berdasarkan data pada tabel diatas, hasil uji validitas pada variabel X dan variabel Y menunjukkan bahwa semua item pernyataan telah valid.

2. Uji Reliabilitas

Suatu instrumen dapat dikatakan reliabilitas apabila memiliki *Cronbach's alpha* sebesar 0,6 atau lebih. Berikut hasil uji reliabilitas dari *game online* dan perkembangan akhlak peserta didik.

Tabel 4.5

Hasil Uji Reliabilitas Variabel X (*Game Online*)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.958	30

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
PA1	60.5333	631.361	.615	.956
PA2	60.8667	619.775	.742	.955
PA3	60.8667	621.430	.695	.956
PA4	61.0000	623.793	.781	.955
PA5	61.4000	625.766	.728	.956
PA6	61.1667	628.557	.701	.956
PA7	60.8000	609.062	.878	.954
PA8	61.1667	627.799	.783	.955
PA9	61.4000	629.076	.778	.955
PA10	61.3667	623.964	.777	.955
PA11	61.1667	618.971	.872	.954
PA12	61.1000	619.817	.738	.955
PA13	61.2667	634.340	.697	.956
PA14	60.6000	652.110	.377	.958
PA15	60.9000	620.093	.693	.956
PA16	60.7333	654.892	.449	.958

PA17	61.3667	654.102	.372	.958
PA18	61.0000	640.414	.531	.957
PA19	61.5000	639.086	.562	.957
PA20	61.5000	641.500	.536	.957
PA21	61.6333	642.447	.605	.957
PA22	61.6000	640.731	.569	.957
PA23	61.5667	640.737	.543	.957
PA24	60.4000	652.662	.382	.958
PA25	61.2000	641.062	.564	.957
PA26	61.1667	629.247	.637	.956
PA27	61.3000	623.321	.738	.955
PA28	61.3333	629.678	.650	.956
PA29	60.9333	622.202	.688	.956
PA30	60.9333	651.237	.446	.958

Tabel 4.6

Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y (Perkembangan Akhlak Peserta Didik)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.915	30

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
GO1	114.1667	351.799	.671	.910
GO2	114.1333	351.154	.662	.910
GO3	114.4333	357.840	.541	.912
GO4	113.9000	351.817	.834	.909
GO5	114.1000	364.990	.428	.913
GO6	115.4667	356.395	.357	.916
GO7	114.6667	361.057	.401	.914
GO8	114.5000	356.672	.494	.912
GO9	114.0667	360.064	.568	.912
GO10	114.5333	358.878	.479	.913
GO11	114.2667	361.444	.446	.913
GO12	114.6667	357.609	.466	.913
GO13	114.9667	354.033	.374	.915

GO14	114.3333	361.678	.423	.913
GO15	113.7667	351.220	.712	.909
GO16	114.6667	347.954	.622	.910
GO17	114.4333	359.357	.433	.913
GO18	114.6333	353.826	.482	.913
GO19	114.7000	350.493	.470	.913
GO20	114.2333	357.564	.597	.911
GO21	115.2667	358.754	.421	.913
GO22	114.5000	354.190	.536	.912
GO23	114.4333	363.702	.379	.914
GO24	114.1333	366.878	.417	.913
GO25	114.6667	351.471	.538	.912
GO26	114.3000	357.666	.548	.912
GO27	114.7000	343.872	.607	.910
GO28	114.4333	360.047	.387	.914
GO29	114.1333	367.223	.406	.914
GO30	114.4000	356.731	.461	.913

Karena *Cronbach alpha* melebihi nilai *alpha* yang disyaratkan, hasil uji reliabilitas untuk variabel X dan Y di atas menunjukkan reliabilitas setiap item pertanyaan. Untuk variabel X dengan nilai *Cronbach's alpha* sebesar 0.958 dan variabel Y dengan nilai *Cronbach's alpha* sebesar 0,915.

3. Pengalaman tentang Bermain *Game Online*

1) Saya bermain *game online*.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII bermain *game online* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7

Peserta Didik Kelas 8 Bermain *Game Online*

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	8	6.2	6.2	6.2
	TS	17	13.1	13.1	19.2
	N	47	36.2	36.2	55.4
	S	48	36.9	36.9	92.3
	SS	10	7.7	7.7	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, hasil respon peserta didik menunjukkan bahwa 8 peserta didik sangat tidak setuju (STS) memiliki persentase 6,2%, 17 peserta didik tidak setuju (TS) persentase 13,1%, 47 peserta didik netral (N) dengan persentase 36,2%, 48 peserta didik setuju (S) dengan persentase 36,9% dan 10 peserta didik sangat setuju (SS) dengan persentase 7,7%.

2) Saya bermain *game online Free Fire*.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII bermain *game Free Fire* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8

Peserta Didik Kelas 8 Bermain *Game Online Free Fire*

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	18	13.8	13.8	13.8
	TS	16	12.3	12.3	26.2
	N	37	28.5	28.5	54.6
	S	47	36.2	36.2	90.8
	SS	12	9.2	9.2	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, hasil respon peserta didik menunjukkan bahwa 18 peserta didik sangat tidak setuju (STS) dengan persentase 13,8%, 16 peserta didik tidak setuju (TS) dengan persentase 12,3%, 37 peserta didik netral (N) dengan persentase 28,5%, 47 peserta didik setuju (S) dengan persentase 36,2% dan 12 peserta didik sangat setuju (SS) dengan persentase 9,2%.

- 3) Saya bermain *game online Free Fire* menggunakan gawai milik saya pribadi.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII bermain *game online Free Fire* menggunakan gawai milik pribadi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9

Peserta Didik Kelas 8 Bermain *Game Online Free Fire*
Menggunakan Gawai Milik Pribadi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	22	16.9	16.9	16.9
	TS	18	13.8	13.8	30.8
	N	34	26.2	26.2	56.9
	S	44	33.8	33.8	90.8
	SS	12	9.2	9.2	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, hasil respon peserta didik menunjukkan bahwa 22 peserta didik sangat tidak setuju (STS) dengan persentase 16,9%, 18 peserta didik tidak setuju (TS) dengan persentase 13,8%, 34 peserta didik netral (N) dengan persentase 26,2%, 44 peserta didik setuju (S) dengan persentase 33,8% dan 12 peserta didik sangat setuju (SS) dengan persentase 9,2%.

- 4) Saya bermain *game online Free Fire* menggunakan kuota internet milik saya.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII bermain *game online Free Fire* menggunakan kuota internet milik pribadi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.10

Peserta Didik Kelas 8 Bermain *Game Online Free Fire*

Menggunakan Kuota Internet Pribadi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	8	6.2	6.2	6.2
	TS	17	13.1	13.1	19.2
	N	48	36.9	36.9	56.2
	S	49	37.7	37.7	93.8
	SS	8	6.2	6.2	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, hasil respon peserta didik menunjukkan bahwa 8 peserta didik sangat tidak setuju (STS) mempunyai persentase 6,2%, 17 peserta didik tidak setuju (TS) persentase 13,1%, 48 peserta didik netral (N) dengan persentase 36,9%, 49 peserta didik setuju (S) dengan persentase 37,7% dan 8 peserta didik sangat setuju (SS) dengan persentase 6,2%.

- 5) Saya bermain *game online Free Fire* bersama kakak/adik/saudara di rumah.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII bermain *game online Free Fire* bersama kakak/adik/saudara di rumah dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.11

Peserta Didik Kelas 8 Bermain *Game Online Free Fire* Bersama

Kakak/Adik/Saudara di Rumah

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	18	13.8	13.8	13.8
	TS	43	33.1	33.1	46.9
	N	25	19.2	19.2	66.2
	S	29	22.3	22.3	88.5
	SS	15	11.5	11.5	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Berdasarkan respon peserta didik yang ditampilkan pada tabel di atas, 18 peserta didik sangat tidak setuju (STS) dengan persentase 13,8%, 43 peserta didik tidak setuju (TS) dengan persentase 33,1%, 25 peserta didik netral (N) dengan persentase 19,2%, 29 peserta didik setuju (S) dengan persentase 22,3%, dan 15 peserta didik sangat setuju (SS) dengan persentase 11,5%.

- 6) Saya bermain *game online Free Fire* sendirian.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII bermain *game online Free Fire* sendirian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.12

Peserta Didik Kelas 8 Bermain *Game Online Free Fire* Sendirian

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	15	11.5	11.5	11.5
	TS	32	24.6	24.6	36.2
	N	47	36.2	36.2	72.3
	S	25	19.2	19.2	91.5
	SS	11	8.5	8.5	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Berdasarkan respon peserta didik pada tabel di atas, 15 peserta didik sangat tidak setuju (STS) mempunyai persentase 11,5%, 32 peserta didik tidak setuju (TS) persentase 24,6%, 47 peserta didik netral (N) dengan persentase 36,2%, 25 peserta didik setuju (S) dengan persentase 19,2%, dan 11 peserta didik sangat setuju (SS) dengan persentase 8,5%.

7) Saya bermain *game online Free Fire* bersama teman-teman.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII bermain *game online Free Fire* bersama teman-teman dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.13

Peserta Didik Kelas 8 Bermain *Game Online Free Fire* Bersama
Teman-Teman

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	7	5.4	5.4	5.4
	TS	17	13.1	13.1	18.5
	N	38	29.2	29.2	47.7
	S	45	34.6	34.6	82.3
	SS	23	17.7	17.7	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Berdasarkan respon peserta didik dalam tabel di atas, 7 peserta didik sangat tidak setuju (STS) dengan persentase 5,4%, 17 peserta didik tidak setuju (TS) dengan persentase 13,1%, 38 peserta didik netral (N) dengan persentase 29,2%, 45 peserta didik setuju (S) dengan persentase 34,6%, 23 peserta didik sangat setuju (SS) dengan persentase 17,7%.

8) Saya menang saat bermain *game online Free Fire*.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII menang pada saat bermain *game online Free Fire* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.14

Peserta Didik Kelas 8 Menang Bermain *Game Online Free Fire*

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	10	7.7	7.7	7.7
	TS	25	19.2	19.2	26.9
	N	47	36.2	36.2	63.1
	S	39	30.0	30.0	93.1
	SS	9	6.9	6.9	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil tanggapan peserta didik yang ditampilkan dalam tabel di atas, 10 peserta didik tidak setuju (STS) dengan persentase 7,7%, 25 peserta didik tidak setuju (TS) dengan persentase 19,2%, 47 peserta didik peserta didik netral (N) dengan persentase 36,2%, 39 peserta didik setuju (S) dengan persentase 30,0%, dan 9 peserta didik sangat setuju (SS) dengan persentase 6,9%.

- 9) Saya mendapat peringkat tertinggi dalam bermain *game online Free Fire*.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII mendapat peringkat tertinggi dalam bermain *game online Free Fire* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.15

Peserta Didik Kelas 8 Mendapat Peringkat Tertinggi dalam *Game Online Free Fire*

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	15	11.5	11.5	11.5
	TS	22	16.9	16.9	28.5
	N	57	43.8	43.8	72.3
	S	26	20.0	20.0	92.3
	SS	10	7.7	7.7	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Berdasarkan respon peserta didik pada tabel di atas, 15 peserta didik sangat tidak setuju (STS) mempunyai persentase 11,5%, 22 peserta didik tidak setuju (TS) persentase 16,9%, 47 peserta didik netral (N) dengan persentase 43,8%, 26 peserta didik setuju (S) dengan persentase 20,0%, dan 10 peserta didik sangat setuju (SS) dengan persentase 7,7%.

- 10) Saya mengikuti turnamen di dalam *game online Free Fire*.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII mengikuti turnamen dalam bermain *game online Free Fire* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.16

Peserta Didik Kelas 8 Mengikuti Turnamen *Game Free Fire*

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	20	15.4	15.4	15.4
	TS	40	30.8	30.8	46.2
	N	36	27.7	27.7	73.8
	S	24	18.5	18.5	92.3
	SS	10	7.7	7.7	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil tanggapan peserta didik yang ditampilkan pada tabel di atas, 20 peserta didik sangat tidak setuju (STS) dengan persentase 15,4%, 40 peserta didik tidak setuju (TS) dengan persentase 30,8%, 36 peserta didik netral (N) dengan persentase 27,7%, 24 peserta didik setuju (S) dengan persentase 18,5%, dan 10 peserta didik sangat setuju (SS) dengan persentase 7,7%.

11) Saya fokus ketika bermain *game online Free Fire*.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII fokus bermain *game online Free Fire* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.17

Peserta Didik Kelas 8 Fokus Bermain *Game Online Free Fire*

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	15	11.5	11.5	11.5
	TS	27	20.8	20.8	32.3
	N	43	33.1	33.1	65.4
	S	30	23.1	23.1	88.5
	SS	15	11.5	11.5	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, hasil respon peserta didik menunjukkan bahwa 15 peserta didik sangat tidak setuju (STS) persentase 11,5%, 27 peserta didik tidak setuju (TS) persentase 20,8%, 43 peserta didik netral (N) dengan persentase 33,1%, 30 peserta didik setuju (S) dengan persentase 23,1% dan 15 peserta didik sangat setuju (SS) dengan persentase 11,5%.

12) Saya merasa senang saat bermain *game online Free Fire*.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII senang bermain *game Free Fire* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.18

Peserta Didik Kelas 8 Senang Bermain *Game Online Free Fire*

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	11	8.5	8.5	8.5
	TS	22	16.9	16.9	25.4
	N	55	42.3	42.3	67.7
	S	26	20.0	20.0	87.7
	SS	16	12.3	12.3	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, hasil respon peserta didik menunjukkan bahwa 11 peserta didik sangat tidak setuju (STS) persentase 8,5%, 22 peserta didik tidak setuju (TS) persentase 16,9%, 55 peserta didik netral (N) dengan persentase 42,3%, 26 peserta didik setuju (S) dengan persentase 20,0% dan 16 peserta didik sangat setuju (SS) dengan persentase 12,3%.

13) Saya merasa malas untuk melakukan aktivitas sehari-hari ketika sedang bermain *game online Free Fire*.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII malas melakukan aktivitas ketika bermain *game online* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.19

Peserta Didik Kelas 8 Malas Melakukan Aktivitas Ketika
Bermain *Game Online Free Fire*

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	37	28.5	28.5	28.5
	TS	42	32.3	32.3	60.8
	N	22	16.9	16.9	77.7
	S	20	15.4	15.4	93.1
	SS	9	6.9	6.9	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil tanggapan peserta didik yang ditampilkan pada tabel di atas, 37 peserta didik sangat tidak setuju (STS) dengan persentase 28,5%, 42 peserta didik tidak setuju (TS) dengan persentase 32,3%, 22 peserta didik netral (N) dengan persentase 16,9%, 20 peserta didik setuju (S) dengan persentase 15,4%, dan 9 peserta didik sangat setuju (SS) dengan persentase 6,9%.

14) Saya merasa agresif atau mudah marah setelah bermain *game online Free Fire*.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII merasa lebih agresif atau mudah marah setelah bermain *game online Free Fire* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.20

Peserta Didik Kelas 8 Merasa Lebih Agresif atau Mudah Marah

Setelah Bermain *Game Online Free Fire*

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	32	24.6	24.6	24.6
	TS	31	23.8	23.8	48.5
	N	45	34.6	34.6	83.1
	S	18	13.8	13.8	96.9
	SS	4	3.1	3.1	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil tanggapan peserta didik yang ditampilkan pada tabel di atas, 32 peserta didik sangat tidak setuju (STS) persentase 24,6%, 31 peserta didik tidak setuju (TS) persentase 23,8%, 45 peserta didik netral (N) dengan persentase 34,6%, 18 peserta didik setuju (S) dengan persentase 13,8%, dan 4 peserta didik sangat setuju (SS) dengan persentase 3,1%.

15) Saya merasa tertekan jika tidak mencapai target tertentu saat bermain *game Free Fire*.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII merasa tertekan jika tidak mencapai target tertentu saat bermain *game Free Fire* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.21

Peserta Didik Kelas 8 Merasa Tertekan Jika Tidak Mencapai
Target Tertentu dalam Bermain *Game Online Free Fire*

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	23	17.7	17.7	17.7
	TS	41	31.5	31.5	49.2
	N	38	29.2	29.2	78.5
	S	16	12.3	12.3	90.8
	SS	12	9.2	9.2	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil tanggapan peserta didik yang ditampilkan pada tabel di atas, 23 peserta didik sangat tidak setuju (STS) dengan persentase 17,7%, 41 peserta didik tidak setuju (TS) dengan persentase 31,5%, 38 peserta didik netral (N) dengan persentase 29,2%, 16 peserta didik setuju (S) dengan persentase 12,3%, dan 12 peserta didik sangat setuju (SS) dengan persentase 9,2%.

- 16) Saya merasa lebih nyaman mengekspresikan diri melalui karakter dalam *game online Free Fire* daripada dalam kehidupan nyata.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII lebih nyaman mengekspresikan diri melalui karakter dalam *game online Free Fire* daripada dalam kehidupan nyata dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.22

Peserta Didik Kelas 8 Lebih Nyaman Mengekspresikan Diri di Karakter dalam *Game Online Free Fire* daripada di Kehidupan Nyata

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	21	16.2	16.2	16.2
	TS	46	35.4	35.4	51.5
	N	38	29.2	29.2	80.8
	S	17	13.1	13.1	93.8
	SS	8	6.2	6.2	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil tanggapan peserta didik yang ditampilkan pada tabel di atas, 21 peserta didik sangat tidak setuju (STS) persentase 16,2%, 46 peserta didik tidak setuju (TS) persentase 35,4%, 38 peserta didik netral (N) dengan persentase 29,2%, 17 peserta didik setuju (S) dengan persentase 13,1%, dan 8 peserta didik sangat setuju (SS) dengan persentase 6,2%.

17) Saya lebih percaya diri ketika bermain *game online Free Fire* dibandingkan dalam kehidupan nyata.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII yang lebih percaya diri ketika bermain *game online Free Fire* dibandingkan dalam kehidupan nyata dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.23

Peserta Didik Kelas 8 Lebih Percaya Diri Bermain *Game Online Free Fire* dibandingkan dalam Kehidupan Nyata

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	24	18.5	18.5	18.5
	TS	38	29.2	29.2	47.7
	N	35	26.9	26.9	74.6
	S	26	20.0	20.0	94.6
	SS	7	5.4	5.4	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Berdasarkan respon peserta didik pada tabel di atas, 24 peserta didik sangat tidak setuju (STS) persentase 18,5%, 38 peserta didik tidak setuju (TS) persentase 29,2%, 35 peserta didik netral (N) dengan persentase 26,9%, 26 peserta didik setuju (S) dengan persentase 20,0%, dan 7 peserta didik sangat setuju (SS) dengan persentase 5,4%.

18) Saya lebih suka menghabiskan waktu sendirian bermain *game online Free Fire* daripada bersosialisasi dengan teman.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII lebih suka menghabiskan waktu sendirian bermain *game online Free Fire* daripada bersosialisasi dengan teman dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.24

Peserta Didik Kelas 8 Lebih Suka Menghabiskan Waktu
Sendirian Bermain *Game Online Free Fire* daripada Bersosialisasi
dengan Teman

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	34	26.2	26.2	26.2
	TS	37	28.5	28.5	54.6
	N	27	20.8	20.8	75.4
	S	21	16.2	16.2	91.5
	SS	11	8.5	8.5	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil tanggapan peserta didik yang ditampilkan pada tabel di atas, 34 peserta didik sangat tidak setuju (STS) persentase 26,2%, 37 peserta didik tidak setuju (TS) persentase 28,5%, 27 peserta didik netral (N) dengan persentase 20,8%, 21 peserta didik setuju (S) dengan persentase 16,2%, dan 11 peserta didik sangat setuju (SS) dengan persentase 8,5%.

19) Saya pernah bolos sekolah atau kegiatan lain karena bermain *game online Free Fire*.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII pernah bolos sekolah atau kegiatan lain karena bermain *game online Free Fire* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.25

Peserta Didik Kelas 8 Pernah Bolos Sekolah atau Kegiatan Lain
karena Bermain *Game Online Free Fire*

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	45	34.6	34.6	34.6
	TS	38	29.2	29.2	63.8
	N	23	17.7	17.7	81.5
	S	16	12.3	12.3	93.8
	SS	8	6.2	6.2	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, hasil respon peserta didik menunjukkan bahwa 45 peserta didik sangat tidak setuju (STS) dengan persentase 34,6%, 38 peserta didik tidak setuju (TS) dengan persentase 29,2%, 23 peserta didik netral (N) dengan persentase 17,7%, 16 peserta didik setuju (S) dengan persentase 12,3% dan 8 peserta didik sangat setuju (SS) dengan persentase 6,2%.

20) Saya merasa kecanduan bermain *game online Free Fire*.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII kecanduan *game online Free Fire* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.26

Peserta Didik Kelas 8 Kecanduan *Game Online Free Fire*

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	44	33.8	33.8	33.8
	TS	34	26.2	26.2	60.0
	N	27	20.8	20.8	80.8
	S	20	15.4	15.4	96.2
	SS	5	3.8	3.8	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Berdasarkan respon peserta didik pada tabel di atas, 44 peserta didik sangat tidak setuju (STS) dengan persentase 33,8%, 34 peserta didik tidak setuju (TS) dengan persentase 26,2%, 27 peserta didik netral (N) dengan persentase 20,8%, 20 peserta didik setuju (S) dengan persentase 15,4%, dan 5 peserta didik sangat setuju (SS) dengan persentase 3,8%.

21) Saya pernah tidak mengerjakan tugas sekolah karena bermain *game online Free Fire*.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII pernah tidak mengerjakan tugas sekolah dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.27

Peserta Didik Kelas 8 Pernah Tidak Mengerjakan Tugas Sekolah
karena Bermain *Free Fire*

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	31	23.8	23.8	23.8
	TS	38	29.2	29.2	53.1
	N	40	30.8	30.8	83.8
	S	13	10.0	10.0	93.8
	SS	8	6.2	6.2	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, respon peserta didik menunjukkan bahwa sebanyak 31 orang (23,8%) menyatakan sangat tidak setuju (STS), 38 orang (29,2%) tidak setuju (TS), 40 orang (30,8%) bersikap netral (N), 13 orang (10,0%) setuju (S), dan 8 orang (6,2%) menyatakan sangat setuju (SS).

22) Saya sering mengalami kesulitan tidur saat malam hari setelah bermain *game online Free Fire*.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII mengalami kesulitan tidur saat malam hari setelah bermain *game online Free Fire* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.28

Peserta Didik Kelas 8 Mengalami Kesulitan Tidur Malam Hari
Setelah Bermain *Game Online Free Fire*

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	29	22.3	22.3	22.3
	TS	33	25.4	25.4	47.7
	N	40	30.8	30.8	78.5
	S	17	13.1	13.1	91.5
	SS	11	8.5	8.5	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Mengacu pada tabel di atas, tanggapan peserta didik menunjukkan bahwa sebanyak 29 siswa (22,3%) memilih sangat tidak setuju (STS), 33 siswa (25,4%) menyatakan tidak setuju (TS), 40 siswa (30,8%) berada pada posisi netral (N), 17 siswa (13,1%) menyatakan setuju (S), dan 11 siswa (8,5%) memilih sangat setuju (SS).

23) Saya merasa kesulitan mengatur waktu antara *bermain game online Free Fire* dan kegiatan lain.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII kesulitan mengatur waktu antara *bermain game online Free Fire* dan kegiatan lain dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.29

Peserta Didik Kelas 8 Kesulitan Mengatur Waktu antara Bermain

Game Online Free Fire dan Kegiatan Lain

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	31	23.8	23.8	23.8
	TS	37	28.5	28.5	52.3
	N	33	25.4	25.4	77.7
	S	23	17.7	17.7	95.4
	SS	6	4.6	4.6	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Berdasarkan data pada tabel di atas, respon peserta didik menunjukkan bahwa 31 siswa (23,8%) memilih sangat tidak setuju (STS), 37 siswa (28,5%) tidak setuju (TS), 33 siswa (25,4%) memberikan jawaban netral (N), 23 siswa (17,7%) menyatakan setuju (S), dan 6 siswa (4,6%) memilih sangat setuju (SS).

24) Saya bermain *game online Free Fire* sampai larut malam.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII bermain *game online* sampai larut malam dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.30

Peserta Didik Kelas 8 Bermain *Game Online Free Fire* Sampai

Larut Malam

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	38	29.2	29.2	29.2
	TS	33	25.4	25.4	54.6
	N	31	23.8	23.8	78.5
	S	20	15.4	15.4	93.8
	SS	8	6.2	6.2	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Merujuk pada tabel di atas, tanggapan peserta didik menunjukkan bahwa sebanyak 38 orang (29,2%) menyatakan sangat tidak setuju (STS), 33 orang (25,4%) tidak setuju (TS), 31 orang (23,8%) memberikan respon netral (N), 20 orang (15,4%) menyatakan setuju (S), dan 8 orang (6,2%) menyatakan sangat setuju (SS).

25) Saya langsung bermain *game online Free Fire* pulang dari sekolah.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII langsung bermain *game online* ketika pulang sekolah dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.31

Peserta Didik Kelas 8 Langsung Bermain *Game Online Free Fire*

Ketika Pulang Sekolah

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	24	18.5	18.5	18.5
	TS	39	30.0	30.0	48.5
	N	40	30.8	30.8	79.2
	S	16	12.3	12.3	91.5
	SS	11	8.5	8.5	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Berdasarkan data pada tabel di atas, respon peserta didik menunjukkan bahwa 24 orang (18,5%) memilih sangat tidak setuju (STS), 39 orang (30,0%) tidak setuju (TS), 40 orang (30,8%) memberikan jawaban netral (N), 16 orang (12,3%) menyatakan setuju (S), dan 11 orang (8,5%) memilih sangat setuju (SS).

26) Saya lebih suka berteman dengan orang yang juga bermain *game online Free Fire*.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII lebih suka berteman dengan sesama pemain *game online Free Fire* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.32
Peserta Didik Kelas 8 Lebih Suka Berteman dengan Sesama
Pemain *Game Online Free Fire*

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	24	18.5	18.5	18.5
	TS	31	23.8	23.8	42.3
	N	45	34.6	34.6	76.9
	S	22	16.9	16.9	93.8
	SS	8	6.2	6.2	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Mengacu pada tabel di atas, tanggapan peserta didik menunjukkan bahwa 24 orang (18,5%) menyatakan sangat tidak setuju (STS), 31 orang (23,8%) tidak setuju (TS), 45 orang (34,6%) memberikan jawaban netral (N), 22 orang (16,9%) menyatakan setuju (S), dan 8 orang (6,2%) menyatakan sangat setuju (SS).

27) Saya melakukan transaksi pembelian saat bermain *game online Free Fire*.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII melakukan transaksi pembelian saat bermain *game online Free Fire* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.33

Peserta Didik Kelas 8 Melakukan Transaksi Pembelian saat

Bermain Game Online Free Fire

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	26	20.0	20.0	20.0
	TS	31	23.8	23.8	43.8
	N	41	31.5	31.5	75.4
	S	23	17.7	17.7	93.1
	SS	9	6.9	6.9	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, respon peserta didik menunjukkan bahwa sebanyak 26 orang (20,0%) memilih sangat tidak setuju (STS), 31 orang (23,8%) menyatakan tidak setuju (TS), 41 orang (31,5%) bersikap netral (N), 23 orang (17,7%) setuju (S), dan 9 orang (6,9%) menyatakan sangat setuju (SS).

28) Saya memperoleh penghasilan dari bermain *game online Free Fire*.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII memperoleh penghasilan dari bermain *game online Free Fire* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.34

Peserta Didik Kelas 8 Memperoleh Penghasilan dari Bermain

Game Online Free Fire

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	25	19.2	19.2	19.2
	TS	35	26.9	26.9	46.2
	N	39	30.0	30.0	76.2
	S	18	13.8	13.8	90.0
	SS	13	10.0	10.0	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Merujuk pada tabel di atas, tanggapan peserta didik menunjukkan bahwa 25 siswa (29,2%) memilih sangat tidak setuju (STS), 35 siswa (26,9%) tidak setuju (TS), 39 siswa (30,0%) bersikap netral (N), 18 siswa (13,8%) setuju (S), dan 13 siswa (10,0%) menyatakan sangat setuju (SS).

29) Saya bermain *game online Free Fire* untuk menghilangkan stress.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII bermain *game Free Fire* untuk menghilangkan stress dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.35

Peserta Didik Kelas 8 Bermain *Game Online Free Fire* untuk
Menghilangkan Stress

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	20	15.4	15.4	15.4
	TS	38	29.2	29.2	44.6
	N	34	26.2	26.2	70.8
	S	26	20.0	20.0	90.8
	SS	12	9.2	9.2	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Berdasarkan data pada tabel di atas, tanggapan peserta didik menunjukkan bahwa 20 siswa (15,4%) memilih sangat tidak setuju (STS), 38 siswa (29,2%) tidak setuju (TS), 34 siswa (26,2%) bersikap netral (N), 26 siswa (20,0%) menyatakan setuju (S), dan 12 siswa (9,2%) memberikan jawaban sangat setuju (SS).

30) Saya merasa sulit untuk berhenti bermain *game online Free Fire* meskipun sudah waktunya istirahat.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII yang sulit berhenti bermain *game online Free Fire* meskipun sudah waktunya istirahat dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.36

Peserta Didik Kelas 8 Sulit Berhenti Bermain *Game Online Free Fire*
Meskipun Sudah Waktunya Istirahat

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	27	20.8	20.8	20.8
	TS	31	23.8	23.8	44.6
	N	34	26.2	26.2	70.8
	S	19	14.6	14.6	85.4
	SS	19	14.6	14.6	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Mengacu pada tabel di atas, tanggapan peserta didik menunjukkan bahwa 27 siswa (20,8%) menyatakan sangat tidak setuju (STS), 31 siswa (23,8%) tidak setuju (TS), 34 siswa (26,2%) memberikan respon netral (N), 19 siswa (14,6%) setuju (S), dan sebanyak 19 siswa (14,6%) menyatakan sangat setuju (SS).

4. Perkembangan Akhlak Peserta Didik

1) Bila sudah masuk waktu shalat, saya menunda-nunda melaksanakan shalat.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII menunda-nunda melaksanakan shalat dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.37

Peserta Didik Kelas 8 Menunda-Nunda Melaksanakan Shalat Ketika
Sudah Tiba Waktunya

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	7	5.4	5.4	5.4
	TS	17	13.1	13.1	18.5
	N	43	33.1	33.1	51.5
	S	49	37.7	37.7	89.2
	SS	14	10.8	10.8	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, tanggapan peserta didik menunjukkan bahwa 7 orang (5,4%) memilih sangat tidak setuju (STS), 17 orang (13,1%) tidak setuju (TS), 43 orang (33,1%) memberikan jawaban netral (N), 49 orang (37,7%) menyatakan setuju (S), dan 14 orang (10,8%) menyatakan sangat setuju (SS).

- 2) Saya lebih sering bermain *game online* dibanding membaca Al-Qur'an.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII sering bermain *game online Free Fire* dibanding membaca Al-Qur'an dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.38

Peserta Didik Kelas 8 Sering Bermain *Game Online Free Fire*
dibanding Membaca Al-Qur'an

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	18	13.8	13.8	13.8
	TS	16	12.3	12.3	26.2
	N	35	26.9	26.9	53.1
	S	45	34.6	34.6	87.7
	SS	16	12.3	12.3	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Merujuk pada tabel di atas, tanggapan peserta didik menunjukkan bahwa sebanyak 18 siswa (13,8%) menyatakan sangat tidak setuju (STS), 16 siswa (12,3%) tidak setuju (TS), 35 siswa (26,9%) memberikan respon netral (N), 45 siswa (34,6%) setuju (S), dan 16 siswa (12,3%) menyatakan sangat setuju (SS).

- 3) Ketika berpuasa, saya menghabiskan waktu dengan bermain *game online Free Fire* sepanjang hari.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII menghabiskan waktu bermain *game online Free Fire* sepanjang hari ketika puasa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.39

Peserta Didik Kelas 8 Menghabiskan Waktu Bermain *Game Online Free Fire* Sepanjang Hari Ketika Puasa

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	21	16.2	16.2	16.2
	TS	18	13.8	13.8	30.0
	N	33	25.4	25.4	55.4
	S	44	33.8	33.8	89.2
	SS	14	10.8	10.8	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, respon peserta didik menunjukkan bahwa 21 orang (16,2%) memilih sangat tidak setuju (STS), 18 orang (13,8%) tidak setuju (TS), 33 orang (25,4%) bersikap netral (N), 44 orang (33,8%) menyatakan setuju (S), dan 14 orang (10,8%) memberikan jawaban sangat setuju (SS).

- 4) Saya sering mengabaikan perintah orang tua ketika bermain *game online Free Fire*.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII sering mengabaikan perintah orang tua ketika bermain *game online Free Fire* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.40

Peserta Didik Kelas 8 Sering Mengabaikan Perintah Orang Tua
Ketika Bermain *Game Online Free Fire*

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	8	6.2	6.2	6.2
	TS	15	11.5	11.5	17.7
	N	47	36.2	36.2	53.8
	S	49	37.7	37.7	91.5
	SS	11	8.5	8.5	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Mengacu pada tabel di atas, tanggapan peserta didik menunjukkan bahwa 8 siswa (6,2%) menyatakan sangat tidak setuju (STS), 15 siswa (11,5%) tidak setuju (TS), 47 siswa (36,2%) bersikap netral (N), 49 siswa (37,7%) menyatakan setuju (S), dan 11 siswa (8,5%) memberikan tanggapan sangat setuju (SS).

- 5) Saya menghabiskan pulsa/kuota internet yang dibelikan orang tua untuk bermain *game Free Fire*.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII menghabiskan pulsa/kuota internet yang dibelikan orang tua untuk bermain *game online Free Fire* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.41

Peserta Didik Kelas 8 Menghabiskan Pulsa/Kuota Internet yang
Dibelikan Orang Tua untuk Bermain *Game Online Free Fire*

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	17	13.1	13.1	13.1
	TS	42	32.3	32.3	45.4
	N	25	19.2	19.2	64.6
	S	30	23.1	23.1	87.7
	SS	16	12.3	12.3	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Berdasarkan data pada tabel di atas, tanggapan peserta didik menunjukkan bahwa 17 orang (13,1%) memilih sangat tidak setuju (STS), 42 orang (32,3%) tidak setuju (TS), 25 orang (19,2%) memberikan respon netral (N), 30 orang (23,1%) menyatakan setuju (S), dan 16 orang (12,3%) menyatakan sangat setuju (SS).

- 6) Saya kesal ketika orang tua melarang bermain *game Free Fire*.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII merasa kesal ketika dilarang orang tua bermain *game Free Fire* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.42

Peserta Didik Kelas 8 Merasa Kesal Ketika Dilarang Orang Tua
Bermain *Game Online Free Fire*

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	14	10.8	10.8	10.8
	TS	32	24.6	24.6	35.4
	N	46	35.4	35.4	70.8
	S	25	19.2	19.2	90.0
	SS	13	10.0	10.0	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Merujuk pada tabel di atas, tanggapan peserta didik menunjukkan bahwa sebanyak 14 siswa (10,8%) menyatakan sangat tidak setuju (STS), 32 siswa (24,6%) tidak setuju (TS), 46 siswa (35,4%) memberikan respon netral (N), 25 siswa (19,2%) setuju (S), dan 13 siswa (10,0%) menyatakan sangat setuju (SS).

- 7) Saya merasa kesal ketika ada yang mengganggu saat bermain *game online Free Fire*.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII merasa kesal ketika diganggu saat sedang bermain *game online Free Fire* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.43

Peserta Didik Kelas 8 Merasa Kesal Ketika diganggu Saat
Bermain *Game Online Free Fire*

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	6	4.6	4.6	4.6
	TS	17	13.1	13.1	17.7
	N	37	28.5	28.5	46.2
	S	44	33.8	33.8	80.0
	SS	26	20.0	20.0	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, respon peserta didik menunjukkan bahwa 6 orang (4,6%) menyatakan sangat tidak setuju (STS), 17 orang (13,1%) tidak setuju (TS), 37 orang (28,5%) memberikan jawaban netral (N), 44 orang (33,8%) menyatakan setuju (S), dan 26 orang (20,0%) menyatakan sangat setuju (SS).

- 8) Saya mengabaikan obrolan orang lain saat memainkan *game online Free Fire*.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII mengabaikan pertanyaan atau obrolan orang lain saat sedang bermain *game online Free Fire* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.44

Peserta Didik Kelas 8 Mengabaikan Pertanyaan atau Obrolan Orang Lain Saat Sedang Bermain *Game Online Free Fire*

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	9	6.9	6.9	6.9
	TS	24	18.5	18.5	25.4
	N	47	36.2	36.2	61.5
	S	39	30.0	30.0	91.5
	SS	11	8.5	8.5	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Berdasarkan data pada tabel di atas, tanggapan peserta didik menunjukkan bahwa 9 orang (6,9%) menyatakan sangat tidak setuju (STS), 24 orang (18,5%) tidak setuju (TS), 47 orang (36,2%) memberikan jawaban netral (N), 39 orang (30,0%) menyatakan setuju (S), dan 11 orang (8,5%) menyatakan sangat setuju (SS).

- 9) Saya mengucapkan kata-kata kasar dan membentak tim saya saat bermain *game online Free Fire*.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII yang mengucapkan kata-kata kasar dan membentak tim saat bermain *game online Free Fire* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.45

Peserta Didik Kelas 8 Mengucapkan Kata-Kata Kasar dan
Membentak Tim Saat Bermain *Game Online Free Fire*

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	13	10.0	10.0	10.0
	TS	22	16.9	16.9	26.9
	N	58	44.6	44.6	71.5
	S	26	20.0	20.0	91.5
	SS	11	8.5	8.5	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, respon peserta didik menunjukkan bahwa 13 siswa (10,0%) menyatakan sangat tidak setuju (STS), 22 siswa (16,9%) tidak setuju (TS), 58 siswa (44,6%) memberikan jawaban netral (N), 26 siswa (20,0%) setuju (S), dan 11 siswa (8,5%) menyatakan sangat setuju (SS).

10) Saya curang terhadap tim saat bermain *game online Free Fire*.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII yang melakukan kecurangan terhadap tim saat bermain *game online Free Fire* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.46

Peserta Didik Kelas 8 Melakukan Kecurangan terhadap Tim Saat
Bermain *Game Online Free Fire*

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	18	13.8	13.8	13.8
	TS	40	30.8	30.8	44.6
	N	36	27.7	27.7	72.3
	S	24	18.5	18.5	90.8
	SS	12	9.2	9.2	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Berdasarkan data dalam tabel di atas, tanggapan peserta didik menunjukkan bahwa 18 siswa (13,8%) menyatakan sangat tidak setuju (STS), 40 siswa (30,8%) tidak setuju (TS), 36 siswa (27,7%) memberikan jawaban netral (N), 24 siswa (18,5%) setuju (S), dan 12 siswa (9,2%) menyatakan sangat setuju (SS).

11) Saya mengajak teman/adik/kakak/saudara yang sedang belajar untuk bermain *game online Free Fire*.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII mengajak teman/adik/kakak/saudara yang sedang belajar untuk bermain *game online Free Fire* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.47

Peserta Didik Kelas 8 Mengajak Teman/Adik/Kakak/Saudara yang Sedang Belajar untuk Bermain *Game Online Free Fire*

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	13	10.0	10.0	10.0
	TS	27	20.8	20.8	30.8
	N	43	33.1	33.1	63.8
	S	30	23.1	23.1	86.9
	SS	17	13.1	13.1	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, tanggapan peserta didik menunjukkan bahwa 13 siswa (10,0%) memilih sangat tidak setuju (STS), 27 siswa (20,8%) tidak setuju (TS), 43 siswa (33,1%) memberikan respon netral (N), 30 siswa (23,1%) setuju (S), dan 17 siswa (13,1%) menyatakan sangat setuju (SS).

12) Saya tidak lupa makan meski sedang asyik bermain *game online Free Fire*.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII tidak lupa makan meski sedang bermain *game online Free Fire* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.48

Peserta Didik Kelas 8 Tidak Lupa Makan Meski Sedang Bermain
Game Online Free Fire

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	10	7.7	7.7	7.7
	TS	21	16.2	16.2	23.8
	N	54	41.5	41.5	65.4
	S	27	20.8	20.8	86.2
	SS	18	13.8	13.8	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, respon peserta didik menunjukkan bahwa sebanyak 10 orang (7,7%) menyatakan sangat tidak setuju (STS), 21 orang (16,2%) tidak setuju (TS), 54 orang (41,5%) memberikan tanggapan netral (N), 27 orang (20,8%) setuju (S), dan 18 orang (13,8%) menyatakan sangat setuju (SS).

13) Saya bangun tidur di pagi hari dan tidak tidur larut malam.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII bangun tidur di pagi hari dan tidak tidur larut malam dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.49

Peserta Didik Kelas 8 Bangun Tidur di Pagi Hari dan Tidak Tidur

Larut Malam

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	34	26.2	26.2	26.2
	TS	41	31.5	31.5	57.7
	N	23	17.7	17.7	75.4
	S	20	15.4	15.4	90.8
	SS	12	9.2	9.2	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, tanggapan peserta didik menunjukkan bahwa 34 siswa (26,2%) memilih sangat tidak setuju (STS), 41 siswa (31,5%) tidak setuju (TS), 23 siswa (17,7%) memberikan jawaban netral (N), 20 siswa (15,4%) menyatakan setuju (S), dan 12 siswa (9,2%) menyatakan sangat setuju (SS).

14) Saya tidak sombong selalu menang bermain *game online Free Fire*.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII yang tidak sombong meski selalu menang dalam bermain *game online Free Fire* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.50

Peserta Didik Kelas 8 Tidak Sombong Meski Selalu Menang

Bermain Game Online Free Fire

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	30	23.1	23.1	23.1
	TS	29	22.3	22.3	45.4
	N	44	33.8	33.8	79.2
	S	17	13.1	13.1	92.3
	SS	10	7.7	7.7	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Merujuk pada tabel di atas, tanggapan peserta didik menunjukkan bahwa 30 siswa (23,1%) menyatakan sangat tidak setuju (STS), 29 siswa (22,3%) tidak setuju (TS), 44 siswa (33,8%) memberikan respon netral (N), 17 siswa (13,1%) setuju (S), dan 10 siswa (7,7%) menyatakan sangat setuju (SS).

15) Saya berbicara dengan kata-kata yang kasar ketika berkomunikasi dengan guru.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII yang berbicara dengan kata-kata kasar ketika berkomunikasi dengan guru dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.51

Peserta Didik Kelas 8 Berbicara Kasar dengan Guru

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	22	16.9	16.9	16.9
	TS	39	30.0	30.0	46.9
	N	38	29.2	29.2	76.2
	S	17	13.1	13.1	89.2
	SS	14	10.8	10.8	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, tanggapan peserta didik menunjukkan bahwa 22 siswa (16,9%) menyatakan sangat tidak setuju (STS), 39 siswa (30,0%) tidak setuju (TS), 38 siswa (29,2%) memberikan jawaban netral (N), 17 siswa (13,1%) setuju (S), dan 14 siswa (10,8%) menyatakan sangat setuju (SS).

16) Saya selalu mengerjakan tugas sekolah yang diberikan guru.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII mengerjakan tugas sekolah dari guru dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.52

Peserta Didik Kelas 8 Mengerjakan Tugas Sekolah dari Guru

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	20	15.4	15.4	15.4
	TS	44	33.8	33.8	49.2
	N	37	28.5	28.5	77.7
	S	18	13.8	13.8	91.5
	SS	11	8.5	8.5	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel tersebut, respon peserta didik menunjukkan bahwa sebanyak 20 orang (15,4%) menyatakan sangat tidak setuju (STS), 44 orang (33,8%) tidak setuju (TS), 37 orang (28,5%) bersikap netral (N), 18 orang (13,8%) menyatakan setuju (S), dan 11 orang (8,5%) menyatakan sangat setuju (SS).

17) Saya mengabaikan perintah yang diberikan guru.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII mengabaikan perintah yang diberikan guru dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.53

Peserta Didik Kelas 8 Mengabaikan Perintah dari Guru

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	23	17.7	17.7	17.7
	TS	37	28.5	28.5	46.2
	N	35	26.9	26.9	73.1
	S	26	20.0	20.0	93.1
	SS	9	6.9	6.9	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Merujuk pada tabel di atas, tanggapan peserta didik menunjukkan bahwa sebanyak 23 orang (17,7%) berada pada kategori sangat tidak setuju (STS), 37 orang (28,5%) menyatakan tidak setuju (TS), 35 orang (26,9%) bersikap netral (N), 26 orang (20,0%) menyatakan setuju (S), dan 9 orang (6,9%) menyatakan sangat setuju (SS).

18) Saya memanfaatkan waktu untuk melakukan hal-hal yang bermanfaat.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII yang memanfaatkan waktu untuk melakukan hal-hal bermanfaat dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.54

Peserta Didik Kelas 8 Memanfaatkan Waktu untuk Melakukan Hal-Hal Bermanfaat

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	33	25.4	25.4	25.4
	TS	36	27.7	27.7	53.1
	N	27	20.8	20.8	73.8
	S	21	16.2	16.2	90.0
	SS	13	10.0	10.0	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Mengacu pada tabel di atas, respon peserta didik menunjukkan bahwa 33 orang (25,4%) berada pada kategori sangat tidak setuju (STS), 36 orang (27,7%) menyatakan tidak setuju (TS), 27 orang (20,8%) bersikap netral (N), 21 orang (16,2%) memberikan tanggapan setuju (S), dan 13 orang (10,0%) menyatakan sangat setuju (SS).

19) Saya berpikir perlu mengubah kebiasaan bermain *game online Free Fire* dengan kegiatan yang lebih bermanfaat.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII yang berpikir perlu mengubah kebiasaan bermain *game online Free Fire* dengan kegiatan yang bermanfaat dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.55

Peserta Didik Kelas 8 Berpikir Perlu Mengubah Kebiasaan Bermain *Game Online Free Fire* dengan Kegiatan yang Bermanfaat

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	44	33.8	33.8	33.8
	TS	36	27.7	27.7	61.5
	N	22	16.9	16.9	78.5
	S	17	13.1	13.1	91.5
	SS	11	8.5	8.5	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Berdasarkan data pada tabel di atas, tanggapan peserta didik menunjukkan bahwa sebanyak 44 orang (33,8%) menyatakan sangat tidak setuju (STS), 36 orang (27,7%) tidak setuju (TS), 22 orang (16,9%) bersikap netral (N), 17 orang (13,1%) setuju (S), dan 11 orang (8,5%) menyatakan sangat setuju (SS).

20) Saya sering menunda-nunda mengerjakan tugas sekolah atau pekerjaan rumah dan mementingkan bermain *game online Free Fire*.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII yang sering menunda-nunda mengerjakan tugas sekolah atau pekerjaan rumah dan mementingkan bermain *game online Free Fire* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.56

Peserta Didik Kelas 8 Sering Menunda-Nunda Mengerjakan
Tugas Sekolah atau Pekerjaan Rumah dan Mementingkan Bermain
Game Online Free Fire

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	44	33.8	33.8	33.8
	TS	33	25.4	25.4	59.2
	N	25	19.2	19.2	78.5
	S	20	15.4	15.4	93.8
	SS	8	6.2	6.2	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Mengacu pada tabel di atas, respon peserta didik menunjukkan bahwa sebanyak 44 orang (33,8%) berada pada kategori sangat tidak setuju (STS), 33 orang (25,4%) menyatakan tidak setuju (TS), 25 orang (19,2%) bersikap netral (N), 20 orang (15,4%) menyatakan setuju (S), dan 8 orang (6,2%) memberikan tanggapan sangat setuju (SS).

21) Bermain *game online Free Fire* membuat saya lebih menghargai waktu.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII merasa bermain *game online Free Fire* membuatnya lebih menghargai waktu dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.57

Peserta Didik Kelas 8 Merasa Bermain *Game Online Free Fire*
Membuatnya Lebih Menghargai Waktu

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	31	23.8	23.8	23.8
	TS	36	27.7	27.7	51.5
	N	39	30.0	30.0	81.5
	S	15	11.5	11.5	93.1
	SS	9	6.9	6.9	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Merujuk pada tabel di atas, tanggapan peserta didik memperlihatkan bahwa 31 orang (23,8%) berada pada kategori sangat tidak setuju (STS), 36 orang (22,7%) menyatakan tidak setuju (TS), 39 orang (30,0%) bersikap netral (N), 15 orang (11,5%) memberikan tanggapan setuju (S), dan 9 orang (6,9%) menyatakan sangat setuju (SS).

22) Saya melanggar aturan setelah sering bermain *game online Free Fire*.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII sering melanggar aturan setelah bermain *game online Free Fire* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.58

Peserta Didik Kelas 8 Sering Melanggar Aturan Setelah Bermain
Game Online Free Fire

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	28	21.5	21.5	21.5
	TS	31	23.8	23.8	45.4
	N	40	30.8	30.8	76.2
	S	18	13.8	13.8	90.0
	SS	13	10.0	10.0	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Berdasarkan data pada tabel tersebut, respon peserta didik menunjukkan bahwa 28 orang (21,5%) menyatakan sangat tidak setuju (STS), 31 orang (23,8%) menyatakan tidak setuju (TS), 40 orang (30,8%) bersikap netral (N), 18 orang (13,8%) menyatakan setuju (S), dan 13 orang (10,0%) menyatakan sangat setuju (SS).

23) Saya merasa dengan bermain *game online Free Fire* membuat saya lebih sabar.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII merasa lebih sabar dengan bermain *game online Free Fire* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.59

Peserta Didik Kelas 8 Merasa Lebih Sabar dengan Bermain *Game Online Free Fire*

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	31	23.8	23.8	23.8
	TS	36	27.7	27.7	51.5
	N	31	23.8	23.8	75.4
	S	23	17.7	17.7	93.1
	SS	9	6.9	6.9	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Mengacu pada tabel di atas, tanggapan peserta didik menunjukkan bahwa sebanyak 31 orang (23,8%) berada pada kategori sangat tidak setuju (STS), 36 orang (27,7%) menyatakan tidak setuju (TS), 31 orang (23,8%) memberikan respon netral (N), 23 orang (17,7%) menyatakan setuju (S), dan 9 orang (6,9%) menyatakan sangat setuju (SS).

24) Saya lebih sulit berkonsentrasi belajar setelah sering bermain *game online Free Fire*.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII sulit berkonsentrasi belajar setelah sering bermain *game online Free Fire* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.60

Peserta Didik Kelas 8 Sulit Konsentrasi Belajar Setelah Sering

Bermain Game Online Free Fire

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	37	28.5	28.5	28.5
	TS	33	25.4	25.4	53.8
	N	30	23.1	23.1	76.9
	S	20	15.4	15.4	92.3
	SS	10	7.7	7.7	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Merujuk pada tabel di atas, tanggapan peserta didik menunjukkan bahwa sebanyak 37 orang (28,5%) menyatakan sangat tidak setuju (STS), 33 orang (25,4%) tidak setuju (TS), 30 orang (23,1%) bersikap netral (N), 20 orang (15,4%) menyatakan setuju (S), dan 10 orang (7,7%) menyatakan sangat setuju (SS).

25) Saya merasa bermain *game online Free Fire* dapat mengajarkan saya tentang kerja sama tim.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII merasa bermain *game online Free Fire* mengajarkan tentang kerja sama tim dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.61

Peserta Didik Kelas 8 Merasa Bermain *Game Online Free Fire*

Mengajarkan Tentang Kerja Sama Tim

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	24	18.5	18.5	18.5
	TS	39	30.0	30.0	48.5
	N	37	28.5	28.5	76.9
	S	16	12.3	12.3	89.2
	SS	14	10.8	10.8	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Berdasarkan data pada tabel tersebut, tanggapan peserta didik menunjukkan bahwa 24 orang (18,5%) berada pada kategori sangat tidak setuju (STS), 39 orang (30,0%) menyatakan tidak setuju (TS), 37 orang (28,5%) memberikan respon netral (N), 16 orang (12,3%) menyatakan setuju (S), dan 14 orang (10,8%) menyatakan sangat setuju (SS).

26) Saya pernah mencoba mengurangi waktu bermain *game online Free Fire* tetapi gagal.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII yang mencoba mengurangi waktu bermain *game online Free Fire* tetapi gagal dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.62

Peserta Didik Kelas 8 Mencoba Mengurangi Waktu Bermain
Game Online Free Fire tetapi Gagal

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	24	18.5	18.5	18.5
	TS	31	23.8	23.8	42.3
	N	43	33.1	33.1	75.4
	S	21	16.2	16.2	91.5
	SS	11	8.5	8.5	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Mengacu pada tabel di atas, tanggapan peserta didik menunjukkan bahwa 24 orang (18,5%) berada pada kategori sangat tidak setuju (STS), 31 orang (23,8%) menyatakan tidak setuju (TS), 43 orang (33,1%) memberikan respon netral (N), 21 orang (16,2%) menyatakan setuju (S), dan 11 orang (8,5%) menyatakan sangat setuju (SS).

27) Saya berpikir bahwa bermain *game online Free Fire* dapat memberikan dampak negatif pada masa depan saya.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII yang berpikir bahwa bermain *game online Free Fire* dapat memberikan dampak negatif pada masa depan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.63

Peserta Didik Kelas 8 Berpikir Bahwa Bermain *Game Online Free Fire* dapat Memberikan Dampak Negatif Pada Masa Depan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	26	20.0	20.0	20.0
	TS	30	23.1	23.1	43.1
	N	37	28.5	28.5	71.5
	S	23	17.7	17.7	89.2
	SS	14	10.8	10.8	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Berdasarkan data pada tabel tersebut, respon peserta didik memperlihatkan bahwa sebanyak 26 orang (20,0%) menyatakan sangat tidak setuju (STS), 30 orang (23,1%) tidak setuju (TS), 37 orang (28,5%) memberikan tanggapan netral (N), 23 orang (17,7%) menyatakan setuju (S), dan 14 orang (10,8%) menyatakan sangat setuju (SS).

28) Saya sering membohongi orang tua atau guru setelah sering bermain *game online Free Fire*.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII sering membohongi orang tua atau guru setelah sering bermain *game online Free Fire* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.64

Peserta Didik Kelas 8 Sering Membohongi Orang Tua atau Guru
Setelah Sering Bermain *Game Online Free Fire*

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	25	19.2	19.2	19.2
	TS	34	26.2	26.2	45.4
	N	38	29.2	29.2	74.6
	S	16	12.3	12.3	86.9
	SS	17	13.1	13.1	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Merujuk pada tabel di atas, tanggapan peserta didik menunjukkan bahwa sebanyak 25 orang (19,2%) berada pada kategori sangat tidak setuju (STS), 34 orang (26,2%) menyatakan tidak setuju (TS), 38 orang (29,2%) memberikan jawaban netral (N), 16 orang (12,3%) menyatakan setuju (S), dan 17 orang (13,1%) menyatakan sangat setuju (SS).

29) Saya lebih diterima di komunitas *game online Free Fire*.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII lebih diterima dalam komunitas *game online Free Fire* di banding di dunia nyata dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.65

Peserta Didik Kelas 8 Merasa Lebih diterima di Komunitas *Game Online Free Fire* dibandingkan di Dunia Nyata

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	19	14.6	14.6	14.6
	TS	37	28.5	28.5	43.1
	N	34	26.2	26.2	69.2
	S	24	18.5	18.5	87.7
	SS	16	12.3	12.3	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Mengacu pada tabel di atas, tanggapan peserta didik menunjukkan bahwa 19 orang (14,6%) berada pada kategori sangat tidak setuju (STS), 37 orang (28,5%) menyatakan tidak setuju (TS), 34 orang (26,2%) memberikan respon netral (N), 24 orang (18,5%) menyatakan setuju (S), dan 16 orang (12,3%) menyatakan sangat setuju (SS).

30) Hubungan saya dengan keluarga menjadi kurang harmonis setelah sering bermain *game online Free Fire*.

Gambaran 130 peserta didik di SMP Negeri 1 Puring kelas VIII yang hubungan dengan keluarga menjadi kurang harmonis setelah sering bermain *game online Free Fire* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.66

Peserta Didik Kelas 8 Hubungan dengan Keluarga Kurang Harmonis Setelah Sering Bermain *Game Online Free Fire*

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	27	20.8	20.8	20.8
	TS	31	23.8	23.8	44.6
	N	32	24.6	24.6	69.2
	S	17	13.1	13.1	82.3
	SS	23	17.7	17.7	100.0
	Total	130	100.0	100.0	

Berdasarkan data pada tabel tersebut, tanggapan peserta didik menunjukkan bahwa sebanyak 27 orang (20,8%) menyatakan sangat tidak setuju (STS), 31 orang (23,8%) tidak setuju (TS), 32 orang (24,6%) memberikan respon netral (N), 17 orang (13,1%) menyatakan setuju (S), dan 23 orang (17,7%) menyatakan sangat setuju (SS).

Berdasarkan hasil pada deskripsi data diatas, diketahui dari beberapa pernyataan positif bahwa peserta didik sudah dapat menentukan sikap yang harus diambil. Demikian juga dari beberapa pernyataan negatif, banyak peserta didik yang memilih tidak setuju sebagai jawaban dari pernyataan tersebut. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa peserta didik sudah dapat mengambil sikap yang tepat saat bermain *game online*, serta dapat mengontrol dirinya sendiri terhadap sesuatu yang dapat menimbulkan dampak negatif dari *game online*. Untuk lebih jelasnya mengenai hasil kesimpulan dari data diatas, maka akan dilakukan uji analisis data menggunakan *software IBM SPSS Statistic Versi 16*.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Uji Persyaratan Analisis

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas adalah uji statistik yang dilakukan untuk mengetahui bagaimana sebaran sebuah data. Salah satu pengujian normalitas sebuah data yaitu dengan menggunakan teknik *Kolmogorov Smirnov*. Konsep dasar dari uji normalitas *Kolmogorov Smirnov* adalah dengan membandingkan distribusi data (yang akan diuji normalitasnya) dengan distribusi normal baku. Jika signifikansi di atas 0,05 maka berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara data yang akan

diuji dengan data normal baku, artinya data yang uji normal, tidak berbeda dengan normal baku.⁶¹

Tabel 4.67

Hasil Uji Normalitas Data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		130
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.16636366
Most Extreme Differences	Absolute	.098
	Positive	.098
	Negative	-.058
Kolmogorov-Smirnov Z		1.116
Asymp. Sig. (2-tailed)		.166

a. Test distribution is Normal.

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi $0,166 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

b. Uji Linearitas

Uji Linearitas dilakukan bertujuan untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dan tak bebas apakah linear atau tidak. Uji linearitas umumnya digunakan sebagai persyaratan analisis apabila data penelitian akan analisis menggunakan regresi linear sederhana atau regresi linear berganda. Pengujian ini dimaksudkan untuk mengetahui

⁶¹ Widana I.W. dan Muliani N.P.L, *Uji Persyaratan Analisis*, (Yogyakarta: Deepublish Digital, 2023), hlm. 130.

apakah hubungan antara variabel-variabel bebas dan tak bebas penelitian tersebut terletak pada suatu garis lurus atau tidak.⁶²

Dasar pengambilan keputusan diatas yaitu apabila nilai Sig. deviation from linearity $> 0,05$, maka terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat. Namun apabila nilai Sig. deviation from linearity $< 0,05$, maka tidak terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat.

Tabel 4.68

Hasil Uji Linearitas Data

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Perkembangan Akhlak Peserta Didik * Game Online	Between Groups	(Combined)	41140.757	59	697.301	162.410	.000
		Linearity	40835.886	1	40835.886	9.511E3	.000
		Deviation from Linearity	304.871	58	5.256	1.224	.208
	Within Groups		300.543	70	4.293		
Total			41441.300	129			

Berdasarkan hasil uji linearitas data tersebut, diketahui bahwa nilai Sig. deviation from linearity $0,208 > 0.05$, maka terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat.

c. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan uji yang dilakukan untuk mengetahui apakah dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama (homogen). Uji ini merupakan syarat sebelum melakukan uji lainnya, seperti Uji I dan Anova. Uji ini

⁶² *Ibid.*, hlm. 131.

digunakan untuk memastikan bahwa kelompok data memang berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama (homogen).

Dasar pengambilan keputusannya yaitu jika nilai $\text{Sig} > 0,05$, maka distribusi data homogen dan jika nilai $\text{Sig} < 0,05$, maka distribusi data tidak homogen. Uji homogenitas dapat dilakukan dengan uji *levене fisher* atau uji *bartlett*.⁶³ Pengujian data pada penelitian ini dilakukan dengan uji *levене fisher* dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 4.69

Hasil Uji Homogenitas Data

Test of Homogeneity of Variances

Hasil Angket			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.210	1	258	.647

Dari hasil data diatas diketahui bahwa nilai $\text{Sig. } 0,647 > 0,05$, maka distribusi data bersifat homogen.

d. Uji Multikolinearitas

Uji Multikolinearitas merupakan bagian dari Uji Asumsi Klasik dalam Analisis Regresi Linier. Uji Multikolinearitas bertujuan untuk mengetahui apakah model regresi terdapat korelasi antar variabel independen. Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi yang tinggi antar Variabel Independen.

Salah satu cara untuk mendeteksi ada atau tidaknya gejala multikolinearitas yaitu menggunakan metode Tolerance & VIF. Metode

⁶³ Wardani R., *Statistika dan Analisis Data*, (Yogyakarta: Deepublish Digital, 2023), hlm. 133-134.

Tolerance & VIF merupakan metode yang paling umum digunakan oleh peneliti untuk mendeteksi gejala multikolinearitas. Dasar pengambilan keputusannya yaitu jika nilai Tolerance $> 0,10$ maka artinya tidak terjadi multikolinearitas dan jika nilai VIF $< 10,00$ maka artinya tidak terjadi multikolinearitas.⁶⁴

Tabel 4.70

Hasil Uji Multikolinearitas Data

Coefficients ^a							
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	6.128	.867		7.069	.000		
Game Online	.948	.010	.993	92.918	.000	1.000	1.000

a. Dependent Variable: Perkembangan Akhlak

Dari data diatas diketahui bahwa nilai Tolerance $1,00 > 0,10$ dan nilai VIF $1,00 < 10,00$, maka distribusi data tidak terjadi multikolinearitas.

2. Uji Hipotesis

Temuan berikut diperoleh dari penelitian ini, yang dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak *IBM SPSS Statistics Versi 16*. Regresi linier sederhana merupakan cara pengujian hipotesis dengan memeriksa dampak satu variabel independen terhadap variabel dependen. Hal ini mensyaratkan bahwa instrumen penelitian harus valid dan reliabel:

⁶⁴ *Ibid.*, hlm. 143.

Tabel 4.71

Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Variables Entered/Removed^b

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Game Online ^a	.	Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: Perkembangan Akhlak Peserta Didik

Variabel yang dimasukkan dalam penelitian ini adalah variabel *Game Online* sebagai variabel bebas dan variabel Perkembangan Akhlak Peserta Didik sebagai variabel terikat; metode yang dimasukkan adalah metode yang digunakan; tabel memberikan informasi mengenai variabel yang dimasukkan dan yang dikeluarkan.

Tabel 4.72

Hasil Koefisien Regresi Linear Sederhana

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	6.128	.867		7.069	.000
Game Online	.948	.010	.993	92.918	.000

a. Dependent Variable: Perkembangan Akhlak Peserta Didik

Persamaan regresinya dapat ditulis:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 6,128 + 0,948X$$

Variabel Perkembangan Akhlak Peserta Didik secara konsisten memiliki nilai sebesar 6,128, yang dapat diartikan oleh persamaan sebagai konstanta sebesar 6,128. Berdasarkan koefisien regresi X sebesar 0,948, nilai perkembangan akhlak naik sebesar 0,948 untuk setiap kenaikan 1% pada nilai permainan *game online*. Karena koefisien regresi bernilai positif, dapat disimpulkan bahwa variabel X memiliki pengaruh positif terhadap variabel Y. Nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ digunakan untuk membuat keputusan dalam uji regresi sederhana, yang mengarah pada kesimpulan bahwa variabel *Game Online* (X) memengaruhi variabel Perkembangan Akhlak Peserta Didik (Y).

Dari paragraf di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa *game online Free Fire* yang dimainkan peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Puring berdampak positif pada perkembangan akhlak mereka. Beberapa teori mengatakan bahwa bermain *game online* akan menimbulkan dampak yang negatif seperti kecanduan, menjadi ketergantungan terhadap teknologi, lupa waktu setelah bermain *game*, mengurangi aktifitas interaksi sosial, dan juga menjadi tidak fokus pada pembelajaran yang dilakukan ketika sekolah.

Pernyataan di atas berbeda halnya terhadap peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Puring karena dengan bermain *game online* membawa mereka pada pengaruh yang positif. Hal tersebut dapat terjadi karena pengaruh yang ditimbulkan dari *game online* tidak hanya berupa hal negatif, tetapi adakalanya dapat berdampak positif. Seperti

teori yang dikemukakan oleh Andreas Andoyo dalam jurnal yang berjudul “Sosialisasi Dampak Positif dan Negatif *Game Online* bagi Anak Sekolah Dasar”.

Dalam jurnalnya, Andoyo mengatakan bahwa permainan *game online* juga dapat memberi dampak yang positif diantaranya menambah teman, menjadikan pola pikir semakin cepat, meningkatkan kemampuan berbahasa asing, mengurangi *stress*, dan dapat melatih kesabaran serta ketangkasan.⁶⁵ Jadi, dapat disimpulkan bahwa bermain *game online* juga dapat memberikan pengaruh yang positif apabila penggunaannya masih terkontrol serta di bawah pengawasan orang dewasa.

⁶⁵ Andoyo, A., (2021), Sosialisasi Dampak Positif dan Negatif *Game Online* bagi Anak Sekolah Dasar, *Jurnal pkm pemberdayaan masyarakat*, Vol. 2(3), hal. 91.