

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN MINAT  
BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH MENENGAH  
PERTAMA NEGERI 99 JAKARTA**



*Intelligentia - Dignitas*

**Anggi Sextio Saesaria**

**1401621004**

Skripsi Ini Dibuat Untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Dalam Mendapatkan Gelar  
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL & HUKUM**

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**2025**

## ABSTRAK

**ANGGI SEXTIO SAESARIA, Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Minat Belajar Pendidikan Pancasila di Sekolah Menengah Pertama Negeri 99 Jakarta Skripsi. Jakarta. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta, 2025.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain *Game Online* dengan minat belajar Pendidikan Pancasila peserta didik. Karena dalam era digital saat ini, banyak para pelajar yang menghabiskan durasi untuk melakukan permainan permainan daring. Meskipun permainan ini dapat memberikan hiburan dan bersosialisasi, ada kekhawatiran bahwa terlalu banyak durasi melakukan permainan permainan daring akan berdampak negatif.

Fenomena meningkatnya aktivitas bermain game online di kalangan remaja menimbulkan kekhawatiran akan dampaknya terhadap proses belajar, khususnya dalam mata pelajaran yang bersifat ideologis seperti Pendidikan Pancasila. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Data dikumpulkan melalui angket yang disebarakan kepada siswa dan dianalisis menggunakan uji korelasi untuk mengetahui tingkat hubungan antara kedua variabel. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik simple random sampling dengan jumlah responden sebanyak 167 peserta didik kelas VII SMP Negeri 99 Jakarta. Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan yaitu pada bulan April sampai dengan bulan Mei 2025.

Hasil analisis data menunjukkan semua instrumen variabel X dan Y tervalidasi valid dan reliabel senilai 0,774 (X) dan 0,910 (Y). Nilai koefisien korelasi sebesar 0,169 > 0,151 nilai r tabel, yang berarti terdapat hubungan positif antara kedua variabel. Nilai linearitas senilai 0,4 > 0,05 yang artinya linearitas sudah terpenuhi. Data penelitian ini terdistribusi normal senilai  $p = 0,200 > 0,05$ . Namun, hubungan tersebut berada dalam kategori hubungan rendah yang berarti tidak berarti.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif yang rendah antara intensitas bermain game online dengan minat belajar Pendidikan Pancasila. Ditemukan hubungan yang tidak berarti, artinya intensitas bermain game online tidak terlalu mempengaruhi minat belajar. Namun, diperlukan pengawasan dan pengelolaan waktu bermain game yang bijak agar tidak mengganggu proses pembelajaran siswa.

**Kata Kunci:** *Intensitas, Game Online, Minat Belajar, Pendidikan Pancasila*



## **ABSTRACT**

**ANGGI SEXTIO SAESARIA, *The Relationship between Online Game Playing Intensity and Interest in Learning Pancasila Education at State Junior High School 99 Jakarta. Thesis. Jakarta. Pancasila and Citizenship Education, Faculty of Social Sciences and Law, State University of Jakarta, 2025.***

*This study aims to determine the relationship between online game playing intensity and students' interest in learning Pancasila Education. In today's digital era, many students spend time playing online games. Although these games can provide entertainment and socialization, there are concerns that excessive online gaming can have negative impacts.*

*The increasing activity of online gaming among adolescents raises concerns about its impact on the learning process, particularly in ideological subjects such as Pancasila Education. This study used a quantitative approach with a correlational method. Data were collected through questionnaires distributed to students and analyzed using a correlation test to determine the level of relationship between the two variables. The sampling technique used simple random sampling, with 167 respondents from grade VII of State Junior High School 99 Jakarta. The research was conducted from April to May 2025.*

*Data analysis results showed that all instruments for variables X and Y were validated as valid and reliable, with values of 0.774 (X) and 0.910 (Y). The correlation coefficient was  $0.169 > 0.151$  ( $r$  table), indicating a positive relationship between the two variables. The linearity value was  $0.4 > 0.05$ , indicating that linearity was met. The research data were normally distributed, with a  $p$  value of  $0.200 > 0.05$ . However, this relationship fell into the low category, meaning it was insignificant.*

*Therefore, it can be concluded that there is a low positive relationship between the intensity of online game play and interest in learning Pancasila Education. A non-significant relationship was found, meaning that the intensity of online game play does not significantly affect learning interest. However, careful monitoring and management of game play time are necessary to prevent disruption to students' learning process.*

**Keywords:** *Intensity, Online Games, Learning Interest, Pancasila Education*

## LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**Penanggung Jawab**  
**Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum**  
**Universitas Negeri Jakarta**

  
**Firdaus Wajdi, M.A., Ph.D**  
**NIP. 198107182008011016**

### TIM PENGUJI

| No. | Nama                                                                                  | Tanda Tangan                                                                         | Tanggal   |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 1.  | <u>Dr. Yuyus Kardiman, M.Pd</u><br>NIP. 197509072008121003<br><b>Ketua Sidang</b>     |   | 16/7/2025 |
| 2.  | <u>Annisa Rahmi Faisal, S.Sy., MH</u><br>NIP. 199309212025062005<br><b>Sekretaris</b> |  | 17/7/2025 |
| 3.  | <u>Drs. Moh. Maiwan, Ph.D.</u><br>NIP. 196803181999031001<br><b>Penguji Ahli</b>      |  | 18/7/2025 |
| 4.  | <u>Dr. Raharjo, S.Pd., M.Si</u><br>NIP. 197604172005011003<br><b>Pembimbing I</b>     |  | 16/7/2025 |
| 5.  | <u>Dr. Yasnita, S.Pd., M.Si</u><br>NIP. 197503032005012001<br><b>Pembimbing II</b>    |  | 16/7/2025 |

**Tanggal Lulus: 11 Juli 2025**

## LEMBAR PERNYATAAN ORISINAL

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anggi Sextio Saesaria

NIM : 1401621004

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **“Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 99 Jakarta”** adalah benar karya sendiri dan segala sumber yang menjadi referensi dalam penelitian telah dicantumkan dengan sebenar-benarnya. Apabila ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya dan pernyataan ini tidak sesuai dengan hal yang sebenarnya, saya siap mempertanggungjawabkan dan menanggung resikonya.

Jakarta, 12 Juli 2025



Anggi Sextio Saesaria

*Intelligentia - Dignitas*  
*Intelligentia - Dignitas*





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220  
Telepon/Faksimili: 021-4894221  
Laman: [lib.unj.ac.id](http://lib.unj.ac.id)

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Anggi Sextio Saesaria  
NIM : 1401621004  
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum/ Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan  
Alamat email : [anggie.silaen@gmail.com](mailto:anggie.silaen@gmail.com)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

**“HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN MINAT BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 99 JAKARTA”**

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 17 Juli 2025



(Anggi Sextio Saesaria)

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### Motto

Dear JESUS, Big thanks telah mencintaiku dengan cinta yang BENAR dan TAK TERGONCANGKAN. Tumbuhkan dalam diriku hati yang humble sehingga kasih-Mu yang sempurna dapat bersinar melalui hidupku yang tidak sempurna...

I'm lovesick ●

- Revbon-

Karena Aku mengetahui segala rencana-Ku bagimu. Demikianlah firman TUHAN. Rencana-rencana itu untuk kebaikan, bukan untuk keburukan, untuk memberi **kamu masa depan yang penuh pengharapan**. (Yeremia 29:11 (FAYH))

### Persembahan

Dengan penuh rasa syukur, persembahan ini ditujukan kepada Keluarga besar GSJA Revivalution yang selalu memberikan doa, arahan dan dukungan tanpa henti dalam setiap hidup peneliti, baik dalam suka maupun duka, ini membuktikan bahwa Tuhan Yesus memiliki rancangan masa depan yang terbaik bagi setiap anak-anak-Nya yang mengejar dan melayani Tuhan. Kepada kedua orang tua peneliti yang telah menyemangati dan membantu secara materi & moril. Ucapan penghargaan juga peneliti persembahkan kepada para dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, saran, dan masukan yang sangat berarti selama proses penyusunan skripsi ini hingga akhirnya dapat diselesaikan dengan baik.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas kasih karunia dan belas kasih-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN MINAT BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 99 JAKARTA”** dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta.

Dalam kesempatan ini, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penyusun sebelum kegiatan berlangsung hingga sampai di tahap penyelesaian skripsi ini diantaranya :

1. **Bapak Prof. Dr. Komarudin, M.Si.**, selaku Rektor Universitas Negeri Jakarta.
2. **Bapak Firdaus Wajdi, M.A., Ph.D.**, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta.
3. **Bapak Dr. Yuyus Kardiman, M.Pd.**, selaku Koordinator Program Studi Sarjana 1 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta.
4. **Bapak Dr. Raharjo, S.Pd., M.Si.**, selaku Dosen Pembimbing 1 peneliti. Terima kasih atas segala bimbingan, nasihat, ilmu dan juga dukungan untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini.



5. **Ibu Dr. Yasnita, S.Pd., M.Si**, selaku Dosen Pembimbing 2 peneliti. Terima kasih atas segala bimbingan, nasihat, ilmu dan juga dukungan untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
6. **Seluruh Dosen dan Staff Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum** yang telah membantu peneliti selama berkuliah di Universitas Negeri Jakarta.
7. **Kepala sekolah SMP Negeri 99 Jakarta, Ibu Etty Indarti, S.Pd.**, atas dukungan dan izin yang telah diberikan dalam menjalankan penelitian di SMP Negeri 99 Jakarta. Keramahan dan kesediaan ibu serta seluruh staff sekolah telah memudahkan proses penelitian peneliti. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi kemajuan pendidikan di SMP Negeri 99 Jakarta.
8. **Ibu Yuniarti, M.Pd.**, selaku Wakil Bidang Kurikulum SMP Negeri 99, **Ibu Fatikha, S.Pd., Ibu Sumaryani, S.Pd., Ibu Febiana Eka Putri, S.Pd.**, selaku guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan guru pamong PKM (Praktik Kegiatan Mengajar) di SMP Negeri 99 Jakarta, terima kasih atas segala bantuan, dukungan, dan kerjasama yang telah diberikan selama proses penelitian ini. Ibu telah memberikan waktu, energi, dan pengetahuan yang berharga, serta memberikan inspirasi bagi perkembangan pengetahuan peneliti. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi kemajuan pendidikan dan perkembangan siswa di SMP Negeri 99 Jakarta. Terima kasih atas segala bantuan dan dukungan yang telah diberikan.
9. **Bapak Ev. Bonaparte, S.PdK., MA.**, selaku Church Elder dan ayah rohani bagi peneliti yang setia mendoakan, membimbing, menopang dan membentuk peneliti sejak masa SMP hingga penyusunan skripsi ini terselesaikan.

10. **Pastor Jessica Petra SH, MH dan Ps. Kelvien Hendrian,S.S**, selaku Ibu Gembala dan Bapak Gembala dari GSJA Revivalution sekaligus mentor hidup bagi peneliti yang setia menopang, mendoakan, menegur, menguatkan di segala aspek kehidupan peneliti.
11. Sahabat peneliti yaitu **Revivalution Regeneration** yang selalu mensupport, menopang, mau mendengarkan curahan hati dan menegur peneliti.
12. **Keluarga besar GSJA Revivalution** untuk segala topangan doa, semangat yang tidak ada hentinya untuk peneliti.
13. **Rima Silaen** selaku kakak dari peneliti yang senantiasa memberikan dukungan, semangat dan membantu dalam memparafrase tulisan.
14. **Kedua orang tua** senantiasa memberikan dukungan secara materil dan moril.
15. **Siswa Kelas VII SMP Negeri 99 Jakarta**, terkhusus 7A, 7B,7D, 7E, 7F, 7H terima kasih atas partisipasi dan kerjasama dalam proses penelitian ini. Keberadaan kalian telah memberikan inspirasi bagi peneliti dalam penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini juga bermanfaat bagi perkembangan pendidikan dan memberikan dampak positif dalam perjalanan akademik kalian. Semoga keberhasilan selalu menyertai langkah-langkah kalian ke depannya.
16. Teman-teman kampus yang saling memberikan informasi, dukungan dan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
17. Serta semua pihak senantiasa memberikan saran, kritik, dan dukungan dalam membantu menyusun outline skripsi ini.



Dalam penelitian skripsi ini, peneliti menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan. Hal ini karena keterbatasan kemampuan dari peneliti. Demikian yang dapat peneliti sampaikan, peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan peneliti sehingga dapat menambah pengetahuan serta dapat meningkatkan kualitas peserta didik.

Jakarta, 9 Juli 2025



Anggi Sextio Saesaria



*Intelligentia - Dignitas*  
*Intelligentia - Dignitas*

## DAFTAR ISI

|                                                                                                  |                                     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|
| <b>ABSTRAK.....</b>                                                                              | <b>ii</b>                           |
| <b>ABSTRACT.....</b>                                                                             | <b>iii</b>                          |
| <b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....</b>                                                            | <b>iv</b>                           |
| <b>LEMBAR PERNYATAAN ORISINAL.....</b>                                                           | <b>v</b>                            |
| <b>LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH<br/>UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....</b> | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| <b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>                                                                | <b>vii</b>                          |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                                                                       | <b>viii</b>                         |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                                                           | <b>xii</b>                          |
| <b>DAFTAR TABEL.....</b>                                                                         | <b>xiv</b>                          |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                                                                        | <b>xv</b>                           |
| <b>DAFTAR GRAFIK.....</b>                                                                        | <b>xvi</b>                          |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>                                                                      | <b>xvii</b>                         |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                                                                    | <b>1</b>                            |
| A. Latar Belakang Masalah.....                                                                   | 1                                   |
| B. Identifikasi Masalah.....                                                                     | 6                                   |
| C. Pembatasan Masalah.....                                                                       | 7                                   |
| D. Rumusan Masalah.....                                                                          | 7                                   |
| E. Manfaat Penelitian.....                                                                       | 8                                   |
| <b>BAB II KAJIAN TEORETIK.....</b>                                                               | <b>9</b>                            |
| A. Deskripsi Teori.....                                                                          | 9                                   |
| 1. Kajian Minat Belajar.....                                                                     | 9                                   |
| 2. Kajian Game Online.....                                                                       | 26                                  |
| 3. Teori Yang Relevan.....                                                                       | 39                                  |
| B. Kerangka Berpikir.....                                                                        | 44                                  |
| C. Pengajuan Hipotesis.....                                                                      | 45                                  |
| D. Penelitian Relevan.....                                                                       | 47                                  |
| E. <i>State of the Art</i> .....                                                                 | 48                                  |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>                                                            | <b>52</b>                           |
| A. Tujuan Penelitian.....                                                                        | 52                                  |
| B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....                                                              | 52                                  |



|                                                   |            |
|---------------------------------------------------|------------|
| C. Desain Dan Pendekatan Penelitian .....         | 53         |
| D. Populasi dan Sampel Penelitian.....            | 54         |
| E. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....            | 55         |
| F. Instrumen Penelitian.....                      | 58         |
| 1. Uji Validitas .....                            | 59         |
| 2. Uji Reliabilitas.....                          | 60         |
| G. Teknik Analisis Data.....                      | 61         |
| F. Etika Penelitian.....                          | 69         |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>          | <b>70</b>  |
| A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....               | 70         |
| B. Uji Coba Instrumen.....                        | 75         |
| C. Deskripsi Data .....                           | 78         |
| D. Pengujian Persyaratan Analisis.....            | 81         |
| 1. Uji Normalitas .....                           | 81         |
| 2. Uji Linieritas.....                            | 84         |
| 3. Uji Multikolinearitas.....                     | 85         |
| 4. Uji Heteroskedastisitas .....                  | 85         |
| E. Pengujian Hipotesis .....                      | 86         |
| 1. Uji T .....                                    | 86         |
| 2. Uji F .....                                    | 87         |
| 3. Uji Determinasi .....                          | 88         |
| 4. Uji Korelasi Produk Momen.....                 | 89         |
| 5. Uji Regresi.....                               | 89         |
| F. Pembahasan Hasil Penelitian.....               | 90         |
| G. Keterbatasan Hasil Penelitian.....             | 95         |
| H. Bagan Hasil Penelitian.....                    | 97         |
| <b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....</b> | <b>98</b>  |
| A. Kesimpulan.....                                | 98         |
| B. Implikasi.....                                 | 99         |
| C. Saran.....                                     | 99         |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>                        | <b>101</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>                              | <b>106</b> |
| <b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....</b>                  | <b>133</b> |

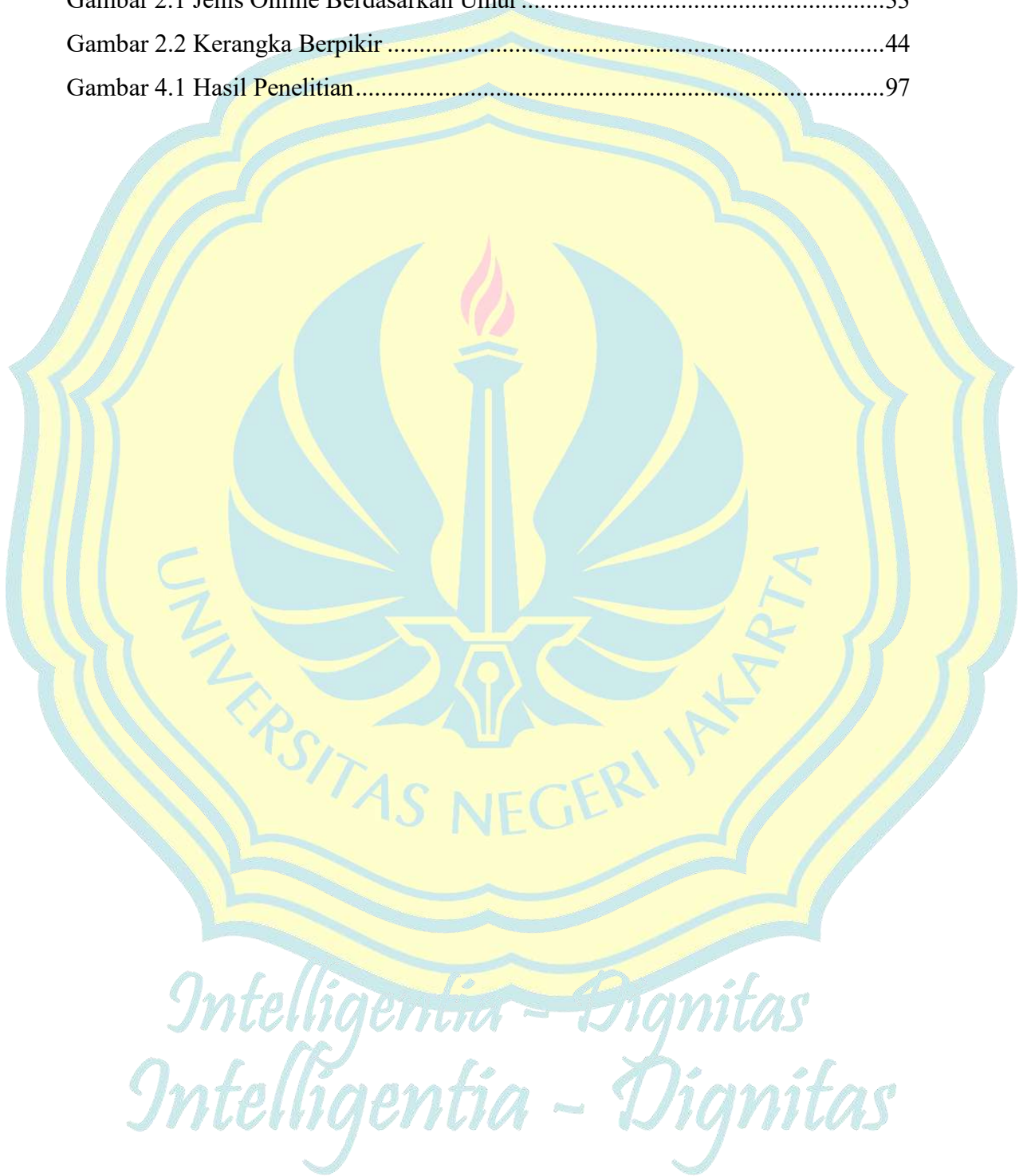
## DAFTAR TABEL

|                                                                                  |    |
|----------------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 2.1 Penelitian Relevan Tentang Permainan Daring .....                      | 47 |
| Tabel 2.2 Penelitian Relevan Tentang Minat Belajar .....                         | 47 |
| Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Intensitas Bermain Online .....         | 56 |
| Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Minat Belajar Pendidikan Pancasila .... | 57 |
| Tabel 3.3 Tabel Skala Likert.....                                                | 59 |
| Tabel 3.4 Koefisien Tingkat Hubungan.....                                        | 67 |
| Tabel 4. 1 Distribusi Frekuensi Intensitas Bermain Game Online (X).....          | 72 |
| Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi Data Minat Belajar Pendidikan Pancasila .....    | 74 |
| Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel X .....                         | 76 |
| Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel Y.....                          | 77 |
| Tabel 4.5 Hasil Uji Reliabilitas.....                                            | 78 |
| Tabel 4.6 Distribusi Data Responden Berdasarkan Kelas .....                      | 79 |
| Tabel 4.7 Distribusi Data Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....               | 79 |
| Tabel 4.8 Distribusi Data Responden Berdasarkan Lama Bermain .....               | 80 |
| Tabel 4.9 Uji Sampel Kolmogorov-Smirnov.....                                     | 83 |
| Tabel 4.10 Hasil Perhitungan Uji Linearitas .....                                | 84 |
| Tabel 4.11 Hasil Uji Multikolinearitas.....                                      | 85 |
| Tabel 4.12 Hasil Uji T .....                                                     | 86 |
| Tabel 4.13 Hasil Uji F .....                                                     | 87 |
| Tabel 4.14 Hasil Uji Determinasi .....                                           | 88 |
| Tabel 4.15 Hasil Uji Korelasi Product Moment .....                               | 89 |
| Tabel 4.16 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana .....                              | 89 |

*Intelligentia - Dignitas*  
*Intelligentia - Dignitas*

## DAFTAR GAMBAR

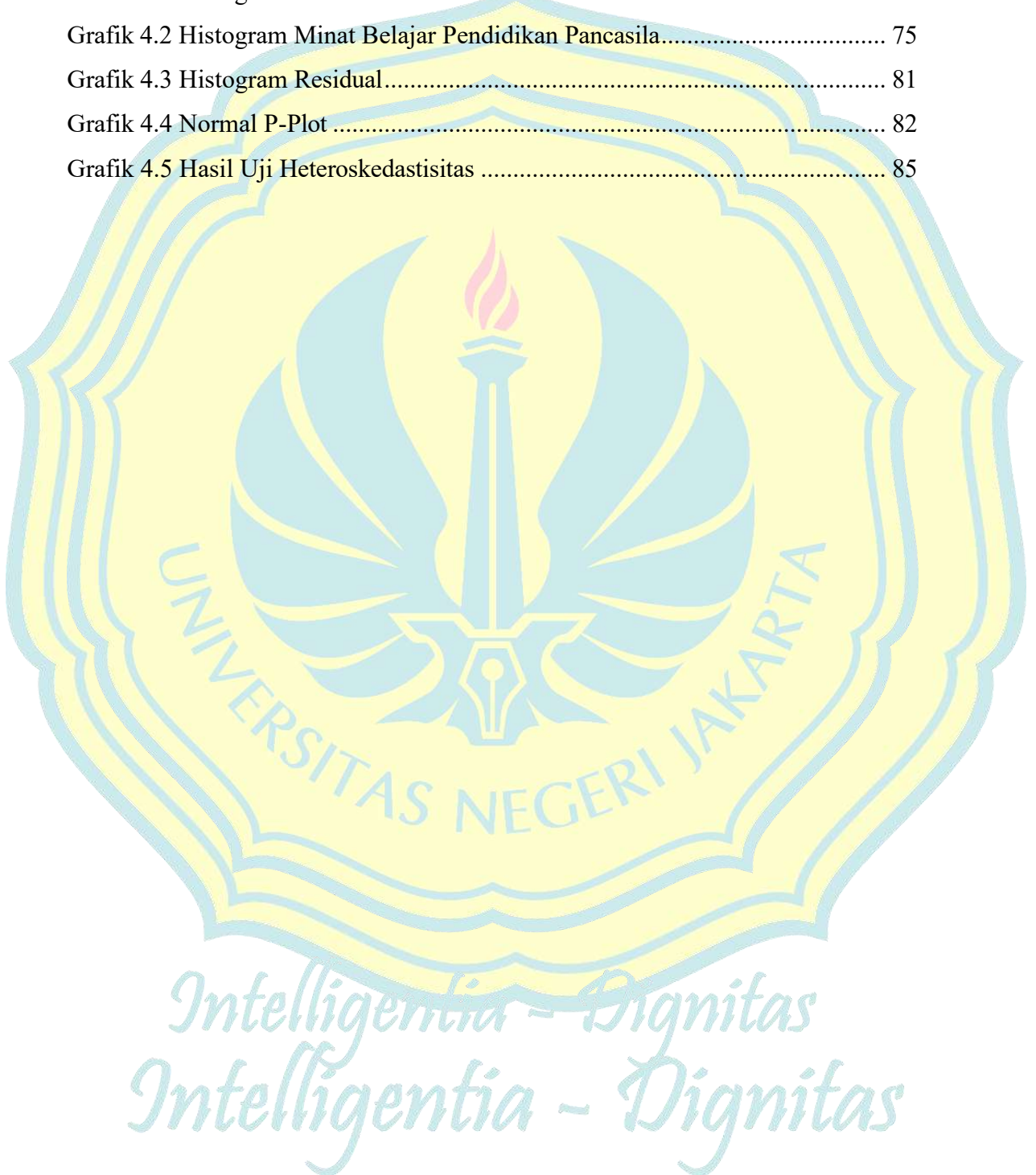
|                                                |    |
|------------------------------------------------|----|
| Gambar 2.1 Jenis Online Berdasarkan Umur ..... | 33 |
| Gambar 2.2 Kerangka Berpikir .....             | 44 |
| Gambar 4.1 Hasil Penelitian .....              | 97 |





## DAFTAR GRAFIK

|                                                              |    |
|--------------------------------------------------------------|----|
| Grafik 4.1 Histogram Intensitas Bermain Game Online .....    | 73 |
| Grafik 4.2 Histogram Minat Belajar Pendidikan Pancasila..... | 75 |
| Grafik 4.3 Histogram Residual.....                           | 81 |
| Grafik 4.4 Normal P-Plot .....                               | 82 |
| Grafik 4.5 Hasil Uji Heteroskedastisitas .....               | 85 |



## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                                                                    |     |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Lampiran 1 Kisi-kisi Uji Coba Instrumen Intensitas Bermain Game Online .....                       | 106 |
| Lampiran 2 Kuisisioner Intensitas Bermain Permainan daring .....                                   | 106 |
| Lampiran 3 Data Uji Coba Instrumen Intensitas Bermain Game Online.....                             | 108 |
| Lampiran 4 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Intensitas Bermain Permainan daring..... | 111 |
| Lampiran 5 Kisi-kisi Uji Coba Instrumen Minat Belajar Pendidikan Pancasila .                       | 112 |
| Lampiran 6 Kuisisioner Minat Belajar Pendidikan Pancasila.....                                     | 113 |
| Lampiran 7 Data Uji Coba Instrumen Minat Belajar Pendidikan Pancasila .....                        | 114 |
| Lampiran 8 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Minat Belajar Pendidikan Pancasila ..... | 116 |
| Lampiran 9 Kisi-kisi Instrumen Penelitian Intensitas Bermain Game Online .....                     | 117 |
| Lampiran 10 Instrumen Valid dengan Revisi .....                                                    | 117 |
| Lampiran 11 Data Hasil Penelitian Intensitas Bermain Permainan daring .....                        | 119 |
| Lampiran 12 Kisi-kisi Instrumen Penelitian Minat Belajar .....                                     | 122 |
| Lampiran 13 Data Hasil Penelitian Minat Belajar Pendidikan Pancasila .....                         | 123 |
| Lampiran 14 Hasil Perhitungan Deskriptif Statistik .....                                           | 126 |
| Lampiran 15 Hasil Perhitungan Uji Normalitas .....                                                 | 127 |
| Lampiran 16 Hasil Perhitungan Uji Linearitas.....                                                  | 128 |
| Lampiran 17 Hasil Perhitungan Uji Korelasi Pearson Product Moment .....                            | 128 |
| Lampiran 18 Hasil Perhitungan Uji Regresi Linear Sederhana .....                                   | 129 |
| Lampiran 19 Hasil Uji T.....                                                                       | 129 |
| Lampiran 20 Distribusi Nilai f Tabel Anova .....                                                   | 129 |
| Lampiran 21 Surat Izin Penelitian.....                                                             | 130 |
| Lampiran 22 Dokumentasi Penelitian .....                                                           | 131 |

*Intelligentia - Dignitas*