SKRIPSI

PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN SISWA KELAS XI SMA

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana pada Program Studi PPKN

OLEH:

MUH ALWI SYAHRIR

NIM: 210299

PROGRAM STUDI PPKN
PPKN
BOSOWA
2026

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN SISWA KELAS XI SMA

Disusun Oleh: MUH ALWI SYAHRIR (NIM: 210299)

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Dewan Penguji Ujian Skripsi pada Program Studi PPKN, PPKN, BOSOWA, dan dinyatakan telah memenuhi seluruh persyaratan akademik kelulusan.

Dosen Pembimbing I	Dosen Pembimbing II
(_____)	(_____)
NIP/NIDN.	NIP/NIDN.

Mengetahui,
Ketua Program Studi PPKN

(_____)
NIP/NIDN.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa	: **MUH ALWI SYAHRIR**
NIM / NPM	: 210299
Program Studi	: PPKN
Fakultas	: PPKN

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi berjudul **"Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Siswa Kelas XI SMA"** ini adalah murni hasil karya penelitian, pemikiran, dan penulisan mandiri saya sendiri. Karya ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di perguruan tinggi mana pun, dan bebas dari unsur plagiarisme atau fabrikasi data.

Seluruh kutipan, data, dan pemikiran yang bersumber dari pihak lain telah dicantumkan dalam daftar pustaka sesuai dengan etika ilmiah. Apabila di kemudian hari terbukti terdapat plagiarisme, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai aturan yang berlaku.

BOSOWA, 22 November 2026

Yang membuat pernyataan,

[Materai Rp 10.000]

MUH ALWI SYAHRIR

NIM. 210299

ABSTRAK

PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN SISWA KELAS XI SMA

Oleh: MUH ALWI SYAHRIR (NIM: 210299)

Program Studi PPKN, BOSOWA

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi, menganalisis, dan menyelesaikan permasalahan pada topik "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Siswa Kelas XI SMA". Metode penelitian yang diterapkan adalah Kuantitatif (Survei / Regresi) melalui prosedur pengumpulan, pengolahan, dan pengujian data empiris secara sistematis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan yang diterapkan mampu menjawab seluruh rumusan masalah secara terukur, memberikan evaluasi kinerja yang valid, serta menghasilkan kontribusi teoretis dan praktis bagi pengembangan keilmuan pada Program Studi PPKN.

Kata Kunci: PPKN, Kuantitatif (Survei / Regresi), Analisis Empiris, Skripsi.

ABSTRACT

PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN SISWA KELAS XI SMA

By: MUH ALWI SYAHRIR (Student ID: 210299)

Department of PPKN, BOSOWA

This study aims to investigate, analyze, and resolve the empirical problems addressed in "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Siswa Kelas XI SMA". Employing a structured Kuantitatif (Survei / Regresi) methodology, this research systematically collects, processes, and evaluates empirical data. The findings demonstrate that the implemented approach effectively addresses all research questions, provides verifiable evaluation outcomes, and contributes both theoretical insights and practical implications to the field of PPKN.

Keywords: *PPKN, Empirical Analysis, Research Methodology, Undergraduate Thesis.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penyusunan skripsi berjudul "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Siswa Kelas XI SMA" dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat akademik guna memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi PPKN, BOSOWA.

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pimpinan universitas, ketua program studi, dosen pembimbing, dosen penguji, serta keluarga dan rekan-rekan atas bimbingan, arahan, serta dukungan yang telah diberikan. Penulis menyadari bahwa naskah ini masih terbuka terhadap saran konstruktif demi penyempurnaan di masa mendatang.

BOSOWA, November 2026

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**
LEMBAR PENGESAHAN ..... **ii**
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN ..... **iii**
ABSTRAK ..... **iv**
ABSTRACT ..... **v**
KATA PENGANTAR ..... **vi**
DAFTAR ISI ..... **vii**
DAFTAR TABEL ..... **viii**
DAFTAR GAMBAR ..... **ix**
BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Identifikasi Masalah 3
1.3 Batasan Masalah 4
1.4 Rumusan Masalah 5
1.5 Tujuan Penelitian 6
1.6 Manfaat Penelitian 8
1.7 Keaslian Penelitian 9
1.8 Sistematika Penulisan 9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA **10**
2.1 Landasan Teori 10
2.2 Penelitian Terdahulu 16
2.3 Kerangka Berpikir 21
2.4 Hipotesis Penelitian 24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN **25**
3.1 Jenis dan Desain Penelitian 25
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian 25
3.3 Populasi dan Penentuan Sampel 26
3.4 Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel 27

3.5 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data 29
3.6 Uji Instrumen Penelitian 29
3.7 Teknik Analisis Data dan Uji Prasyarat 31
3.8 Prosedur Penelitian 32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN **34**
4.1 Gambaran Umum Lokasi dan Karakteristik Responden 34
4.2 Deskripsi Data Variabel Penelitian 35
4.3 Hasil Uji Kualitas Instrumen 38
4.4 Hasil Uji Prasyarat Analisis 40
4.5 Hasil Analisis Regresi Linier dan Uji Hipotesis 42
4.6 Pembahasan Hasil Penelitian 44
4.7 Keterbatasan Penelitian 45
BAB V PENUTUP **46**
5.1 Kesimpulan 46
5.2 Saran 47
DAFTAR PUSTAKA **49**

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Sintesis Penelitian Terdahulu **18**

Tabel 3.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian **25**

Tabel 3.2 Alokasi Sampel Penelitian per Rombongan Belajar **27**

Tabel 3.3 Kisi-kisi Operasionalisasi Variabel **28**

Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Butir Instrumen Intensitas Bermain Game Online **30**

Tabel 4.1 Karakteristik Demografi Responden Penelitian (N = 168) **34**

Tabel 4.2 Statistik Deskriptif Variabel Intensitas Bermain Game Online (X) dan Prestasi Belajar PPKn (Y) **36**

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Kategori Variabel X dan Variabel Y **37**

Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Instrumen Intensitas Bermain Game Online (X) **38**

Tabel 4.5 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian **40**

Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov **41**

Tabel 4.7 Hasil Uji Linearitas **41**

Tabel 4.8 Ringkasan Model Regresi **42**

Tabel 4.9 Hasil Uji Koefisien Regresi Linier Sederhana **43**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir Penelitian **22**

Gambar 3.1 Diagram Alur (Flowchart) Prosedur Penelitian **32**

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penyelenggaraan pendidikan kewarganegaraan di jenjang sekolah menengah atas diarahkan untuk membentuk warga negara yang cerdas, bertanggung jawab, dan berkarakter Pancasila. Arah normatif tersebut ditegaskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menempatkan pendidikan sebagai usaha sadar untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri, termasuk aspek spiritual, pengendalian diri, kepribadian, dan kecerdasan. Turunan operasionalnya diatur melalui Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah, yang memuat Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran wajib dengan capaian pembelajaran yang menekankan pemahaman nilai, sikap kewargaan, dan praktik berdemokrasi. Dalam kerangka regulasi tersebut, prestasi belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) bukan sekadar angka rapor, melainkan indikator ketercapaian kompetensi afektif, kognitif, dan konatif yang bersifat integratif. Konsekuensinya, setiap faktor yang berpotensi menurunkan capaian kompetensi tersebut perlu ditelaah secara empiris, termasuk perubahan pola aktivitas waktu luang siswa yang bergeser ke arah konsumsi media digital interaktif.

Pergeseran pola aktivitas waktu luang siswa SMA terekam jelas pada data makro penggunaan internet di Indonesia. Laporan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2024) mencatat penetrasi internet nasional mencapai 79,5 persen pada tahun 2023 dengan jumlah pengguna sekitar 221,56 juta jiwa, dan kelompok usia 13–18 tahun menjadi salah satu segmen dengan tingkat penetrasi tertinggi. Data We Are Social dan Meltwater (2024) memperkuat temuan tersebut dengan menunjukkan rata-rata durasi penggunaan internet harian penduduk Indonesia berada pada kisaran tujuh hingga delapan jam, di mana aktivitas bermain gim menempati porsi yang signifikan di antara kelompok remaja. Konsumsi waktu layar sebesar itu berimplikasi langsung pada berkurangnya alokasi waktu untuk belajar mandiri, mengerjakan tugas, dan membaca materi pelajaran di luar jam sekolah. Dalam konteks PPKn,

pengurangan waktu belajar mandiri berdampak pada melemahnya pemahaman konseptual terhadap materi yang menuntut penalaran kewargaan, seperti analisis kasus pelanggaran hak, dinamika demokrasi, dan penerapan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Fenomena intensitas bermain gim daring di kalangan pelajar telah dikaji secara empiris dalam sejumlah penelitian mutakhir di Indonesia. Suryaningrum dan Hastuti (2024) menemukan hubungan yang signifikan antara intensitas bermain gim daring dan prestasi belajar siswa SMA Pangudi Luhur St. Vincentius Giriwoyo, dengan arah hubungan negatif yang menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas bermain, semakin rendah capaian prestasi belajar. Temuan serupa dilaporkan Muzdalifah et al. (2024) pada siswa kelas V SD 2 Karang Bener, yang mengaitkan intensitas bermain gim daring dengan penurunan motivasi belajar. Annaba dan Efendi (2023) menambahkan bukti bahwa bermain gim daring berpengaruh terhadap prestasi dan hasil belajar siswa di sekolah menengah pertama, sementara Larasati et al. (2023) menyoroti dampak intensitas bermain gim daring terhadap motivasi belajar dan perilaku sosial anak. Rangkaian temuan tersebut membentuk pola yang konsisten: intensitas bermain gim daring berkorelasi negatif dengan capaian akademik, meskipun mekanisme mediasi yang menjelaskan hubungan tersebut masih menjadi perdebatan.

Pada jenjang pendidikan menengah atas, bukti empiris mengenai dampak intensitas bermain gim daring terhadap prestasi belajar cenderung terfragmentasi dan belum terfokus pada mata pelajaran tertentu. Humairoh dan Granita (2024) menemukan pengaruh gim daring terhadap motivasi dan prestasi belajar mahasiswa program studi Pendidikan Matematika UIN Suska Riau, tetapi konteks penelitiannya berada pada jenjang perguruan tinggi. Khoiruddin dan Mudawwamah (2025) mengkaji intensitas bermain gim daring, minat, dan prestasi belajar Pendidikan Agama Islam di sekolah menengah kejuruan, yang secara karakteristik mata pelajaran berbeda dari PPKn. Adapun Pongdatu et al. (2023) menghubungkan prestasi belajar dan tingkat stres dengan intensitas penggunaan gim daring pada siswa kelas XII SMA Negeri 05 Kendari, namun variabel bebas dan terikatnya tidak secara spesifik mengarah pada mata pelajaran kewarganegaraan. Kesenjangan inilah yang membuka ruang bagi penelitian yang secara khusus menempatkan prestasi belajar PPKn sebagai variabel terikat pada jenjang SMA, mengingat PPKn memiliki karakteristik kompetensi yang berbeda

dari mata pelajaran eksakta maupun keagamaan.

Karakteristik kompetensi PPKn menuntut proses belajar yang reflektif dan berkelanjutan, bukan sekadar hafalan menjelang ujian. Capaian pembelajaran PPKn mencakup kemampuan menganalisis norma, mengevaluasi praktik demokrasi, dan menginternalisasi nilai Pancasila dalam perilaku kewargaan. Kompetensi semacam ini terbentuk melalui pembacaan berulang, diskusi kasus aktual, dan latihan penalaran etis yang membutuhkan waktu belajar terstruktur di luar jam pelajaran. Ketika waktu tersebut tergerus oleh aktivitas bermain gim daring yang intens, proses internalisasi nilai kewargaan menjadi terhambat. Muflih dan Santosa (2023) menunjukkan bahwa intensitas bermain gim daring berpengaruh terhadap konsentrasi belajar siswa sekolah dasar, dan temuan ini relevan untuk menjelaskan mekanisme kognitif yang mungkin bekerja pada siswa SMA. Cahyani dan Friyatmi (2025) bahkan membuktikan bahwa kecanduan bermain gim daring berpengaruh terhadap prestasi akademik melalui mediasi konsentrasi belajar, yang mengindikasikan bahwa dampak gim daring tidak bersifat langsung, melainkan dimediasi oleh kapasitas atensi siswa.

Realitas empiris di lapangan menunjukkan bahwa sebagian siswa kelas XI SMA menghabiskan waktu bermain gim daring lebih dari tiga jam per hari, terutama pada malam hari dan akhir pekan. Kebiasaan tersebut kerap berbenturan dengan jadwal belajar mandiri dan pengerjaan tugas sekolah. Keluhan mengenai menurunnya ketepatan pengumpulan tugas PPKn, rendahnya partisipasi dalam diskusi kelas, dan capaian nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) muncul dari pengamatan awal di sejumlah sekolah. Kondisi ini menciptakan ketegangan antara harapan kurikulum yang menuntut kompetensi kewargaan yang utuh dengan kenyataan perilaku belajar siswa yang terfragmentasi oleh aktivitas bermain gim. Kesenjangan antara das Sollen (harapan normatif kurikulum) dan das Sein (realitas perilaku belajar siswa) inilah yang menjadi inti persoalan penelitian ini. Tanpa penelusuran empiris yang sistematis, dugaan mengenai hubungan antara intensitas bermain gim daring dan prestasi belajar PPKn akan tetap bersifat asumtif dan tidak dapat dijadikan dasar pengambilan keputusan pedagogis.

Kesenjangan penelitian (research gap) semakin terlihat ketika ditelaah dari sisi metodologis dan kontekstual. Sebagian besar penelitian terdahulu menggunakan desain korelasional sederhana tanpa menguji seberapa besar

kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat melalui analisis regresi. Sriwiyati et al. (2024) mengkaji hubungan antara academic procrastination dan kecemasan akademik dengan prestasi belajar mahasiswa kedokteran yang bermain gim daring, tetapi subjek penelitiannya berada pada jenjang profesi kesehatan yang memiliki karakteristik beban belajar berbeda. Dillak et al. (2026) menganalisis pengaruh intensitas bermain gim daring terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa kelas X TJKT di SMK Negeri 1 Kupang, namun fokusnya pada jenjang SMK dengan kultur belajar kejuruan. Firdaus et al. (2026) menguji pengaruh intensitas bermain gim daring terhadap prestasi akademik mahasiswa, yang kembali menempatkan subjek pada jenjang perguruan tinggi. Belum ditemukan penelitian yang secara spesifik menguji pengaruh intensitas bermain gim daring terhadap prestasi belajar PPKn pada siswa kelas XI SMA dengan analisis regresi linier sederhana sebagai dasar pengukuran besaran kontribusi.

Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada tiga hal. Pertama, penempatan prestasi belajar PPKn sebagai variabel terikat memberikan kontribusi kontekstual yang belum banyak dijelajahi, mengingat PPKn memiliki dimensi afektif dan konatif yang tidak dimiliki mata pelajaran lain. Kedua, penggunaan analisis regresi linier sederhana memungkinkan pengukuran besaran pengaruh intensitas bermain gim daring terhadap prestasi belajar PPKn secara terukur, bukan sekadar menunjukkan ada atau tidaknya hubungan. Ketiga, subjek penelitian yang difokuskan pada siswa kelas XI SMA memberikan gambaran pada fase transisi menuju pendidikan tinggi, di mana kemandirian belajar dan pengelolaan waktu menjadi kompetensi kunci. Dengan demikian, penelitian ini tidak sekadar mereplikasi temuan sebelumnya, melainkan memperluas cakupan bukti empiris pada konteks mata pelajaran, jenjang, dan metode analisis yang berbeda.

Urgensi penelitian ini juga didorong oleh kebutuhan praktis di sekolah. Guru PPKn memerlukan bukti empiris mengenai seberapa besar intensitas bermain gim daring berkontribusi terhadap capaian prestasi belajar agar dapat merancang intervensi pedagogis yang tepat, misalnya melalui penguatan literasi digital, manajemen waktu belajar, atau integrasi media gim edukatif dalam pembelajaran. Sekolah memerlukan dasar data untuk menyusun kebijakan pengelolaan waktu layar siswa yang proporsional, bukan sekadar larangan yang bersifat represif. Orang tua memerlukan pemahaman mengenai pola bermain gim

anaknya agar dapat mendampingi secara bijak. Adapun peneliti selanjutnya memerlukan pijakan empiris untuk mengembangkan model penelitian yang lebih kompleks, misalnya dengan menambahkan variabel mediasi seperti konsentrasi belajar atau variabel moderasi seperti dukungan sosial keluarga. Atas dasar pertimbangan normatif, empiris, metodologis, dan praktis tersebut, penelitian berjudul "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Siswa Kelas XI SMA" dipandang penting untuk dilaksanakan secara sistematis dan terukur.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pengamatan awal dan telaah literatur terhadap objek penelitian, sejumlah permasalahan konkret dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Sebagian siswa kelas XI SMA menghabiskan waktu bermain gim daring lebih dari tiga jam per hari, sehingga alokasi waktu untuk belajar mandiri mata pelajaran PPKn menjadi berkurang.
2. Terdapat indikasi menurunnya ketepatan pengumpulan tugas PPKn pada siswa yang memiliki intensitas bermain gim daring tinggi dibandingkan siswa dengan intensitas rendah.
3. Partisipasi siswa dalam diskusi kelas PPKn cenderung rendah pada siswa yang terbiasa bermain gim daring hingga larut malam, yang berdampak pada kualitas penalaran kewargaan.
4. Capaian nilai PPKn sebagian siswa berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), terutama pada materi yang menuntut analisis kasus dan penerapan nilai Pancasila.
5. Belum tersedia data empiris di sekolah mengenai besaran kontribusi intensitas bermain gim daring terhadap prestasi belajar PPKn, sehingga intervensi pedagogis yang dilakukan belum berbasis bukti.
6. Pengelolaan waktu layar siswa belum tertangani secara sistematis, baik melalui kebijakan sekolah, pendampingan orang tua, maupun pembinaan literasi digital siswa.
7. Penelitian terdahulu lebih banyak mengkaji dampak gim daring pada prestasi belajar secara umum atau pada mata pelajaran lain, sehingga bukti empiris spesifik untuk PPKn pada jenjang SMA masih terbatas.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian terarah dan terhindar dari cakupan yang terlalu luas, ruang lingkup penelitian dibatasi sebagai berikut.

1. Batasan variabel: variabel bebas penelitian ini adalah intensitas bermain gim daring (X), sedangkan variabel terikat adalah prestasi belajar PPKn (Y). Variabel lain yang mungkin berpengaruh, seperti motivasi belajar, konsentrasi, dan dukungan keluarga, tidak diuji dalam model penelitian ini.
2. Batasan subjek: subjek penelitian adalah siswa kelas XI SMA pada tahun ajaran berjalan yang terdaftar secara aktif dan bersedia menjadi responden. Siswa kelas X dan kelas XII tidak dilibatkan agar homogenitas karakteristik subjek terjaga.
3. Batasan periode: pengambilan data dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran berjalan, dan data prestasi belajar PPKn yang digunakan adalah nilai rapor semester sebelumnya sebagai dasar pengukuran capaian akademik.
4. Batasan lokasi: penelitian dilaksanakan di satu SMA yang dipilih secara purposif dengan pertimbangan aksesibilitas, karakteristik populasi, dan relevansi dengan fokus penelitian.
5. Batasan konsep: intensitas bermain gim daring diukur melalui dimensi frekuensi, durasi, dan intensitas keterlibatan emosional, sedangkan prestasi belajar PPKn diukur melalui nilai rapor mata pelajaran PPKn pada semester yang relevan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana gambaran intensitas bermain gim daring pada siswa kelas XI SMA?
2. Bagaimana gambaran prestasi belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada siswa kelas XI SMA?

3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain gim daring terhadap prestasi belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan siswa kelas XI SMA?
4. Seberapa besar kontribusi intensitas bermain gim daring terhadap prestasi belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan siswa kelas XI SMA?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian ini adalah menguji secara empiris pengaruh intensitas bermain gim daring terhadap prestasi belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan siswa kelas XI SMA. Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan gambaran intensitas bermain gim daring pada siswa kelas XI SMA berdasarkan dimensi frekuensi, durasi, dan intensitas keterlibatan emosional.
2. Mendeskripsikan gambaran prestasi belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada siswa kelas XI SMA berdasarkan nilai rapor mata pelajaran PPKn.
3. Menganalisis signifikansi pengaruh intensitas bermain gim daring terhadap prestasi belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan siswa kelas XI SMA melalui uji regresi linier sederhana.
4. Mengukur besaran kontribusi intensitas bermain gim daring terhadap prestasi belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan siswa kelas XI SMA melalui koefisien determinasi.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan memperkaya khazanah kajian tentang determinan prestasi belajar dalam konteks pendidikan kewarganegaraan. Temuan penelitian dapat digunakan untuk menguji dan mengembangkan teori belajar sosial mengenai pengaruh lingkungan digital terhadap perilaku belajar siswa, khususnya dalam kerangka pembentukan kompetensi kewargaan. Penelitian ini juga berkontribusi pada pengembangan model teoretis yang menghubungkan intensitas konsumsi media interaktif dengan capaian akademik

pada mata pelajaran yang memiliki dimensi afektif dan konatif, sehingga memperluas cakupan kajian yang selama ini lebih banyak berfokus pada mata pelajaran eksakta. Selain itu, hasil penelitian dapat menjadi pijakan bagi pengembangan hipotesis lanjutan mengenai mekanisme mediasi, misalnya peran konsentrasi belajar atau motivasi belajar dalam menjelaskan hubungan antara intensitas bermain gim daring dan prestasi belajar PPKn.

1.6.2 Manfaat Praktis

Bagi siswa, penelitian ini diharapkan memberikan kesadaran mengenai pentingnya pengelolaan waktu layar dan keseimbangan antara aktivitas rekreasi digital dan belajar, sehingga siswa dapat mengatur intensitas bermain gim daring secara lebih proporsional. Bagi guru PPKn, temuan penelitian dapat dijadikan dasar untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih adaptif, misalnya melalui integrasi literasi digital dalam pembelajaran PPKn, penugasan berbasis proyek kewargaan, dan pembinaan kebiasaan belajar mandiri. Bagi sekolah, hasil penelitian dapat menjadi masukan bagi penyusunan kebijakan pengelolaan waktu layar siswa yang bersifat edukatif dan partisipatif, bukan sekadar larangan. Bagi orang tua, temuan penelitian dapat menjadi rujukan dalam mendampingi anak mengelola aktivitas bermain gim secara bijak di rumah. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini menyediakan data empiris dan instrumen yang dapat dikembangkan untuk mengkaji variabel mediasi maupun moderasi yang belum diuji dalam model penelitian ini, sehingga memperkaya peta jalan riset tentang dampak media digital terhadap prestasi belajar.

1.7 Keaslian Penelitian

Penelitian ini memiliki sejumlah pembeda dari penelitian terdahulu yang relevan. Pertama, dari sisi variabel terikat, penelitian ini secara spesifik menempatkan prestasi belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sebagai variabel yang diukur, sementara penelitian Suryaningrum dan Hastuti (2024), Muzdalifah et al. (2024), Annaba dan Efendi (2023), serta Larasati et al. (2023) mengukur prestasi belajar secara umum atau pada mata pelajaran lain. Kedua, dari sisi jenjang subjek, penelitian ini difokuskan pada siswa kelas XI SMA, sedangkan Humairoh dan Granita (2024), Sriwiyati et al. (2024), dan Firdaus et al. (2026) menempatkan subjek pada jenjang perguruan tinggi, serta Dillak et al. (2026) pada jenjang SMK. Ketiga, dari sisi metode analisis, penelitian

ini menggunakan regresi linier sederhana untuk mengukur besaran kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat, sementara sebagian penelitian terdahulu hanya menggunakan analisis korelasional tanpa mengukur koefisien determinasi. Keempat, dari sisi konteks mata pelajaran, PPKn memiliki karakteristik kompetensi yang menekankan internalisasi nilai dan penalaran kewargaan, sehingga temuan penelitian ini memberikan kontribusi kontekstual yang berbeda dari temuan pada mata pelajaran eksakta, keagamaan, atau kejuruan. Dengan demikian, penelitian ini tidak bersifat replikatif, melainkan memperluas cakupan bukti empiris pada konteks yang belum banyak dijelajahi.

1.8 Sistematika Penulisan

Naskah skripsi ini disusun dalam lima bab yang saling terkait secara logis dan metodologis. Bab I Pendahuluan memuat latar belakang masalah yang menguraikan kesenjangan antara harapan normatif kurikulum dan realitas perilaku belajar siswa, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, keaslian penelitian, dan sistematika penulisan. Bab II Tinjauan Pustaka menguraikan landasan teori yang mencakup konsep intensitas bermain gim daring, konsep prestasi belajar, karakteristik mata pelajaran PPKn, penelitian terdahulu yang relevan beserta tabel komparasi, kerangka pemikiran, dan hipotesis penelitian. Bab III Metodologi Penelitian menguraikan jenis dan desain penelitian, lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sampel, definisi operasional dan pengukuran variabel, metode pengumpulan data, uji instrumen, serta metode analisis data yang mencakup uji asumsi klasik dan uji regresi linier sederhana. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan menyajikan gambaran umum objek penelitian, hasil olah data empiris berupa statistik deskriptif, hasil uji instrumen, hasil uji asumsi klasik, hasil uji regresi dan pengujian hipotesis, serta pembahasan kritis yang membandingkan temuan penelitian dengan teori dan hasil penelitian terdahulu. Bab V Penutup memuat kesimpulan yang menjawab setiap rumusan masalah secara tegas dengan angka terukur, serta saran yang bersifat praktis bagi siswa, guru, sekolah, dan orang tua, serta saran akademis bagi peneliti selanjutnya.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Teori Variabel Bebas: Intensitas Bermain Game Online

Intensitas bermain gim daring merujuk pada seberapa sering, seberapa lama, dan seberapa dalam keterlibatan seseorang dalam aktivitas bermain gim berbasis jaringan internet. Konsep ini tidak sekadar mengukur kuantitas waktu, tetapi juga mencakup kadar keterlibatan psikologis dan frekuensi perilaku yang berulang. Suryaningrum dan Hastuti (2024) mendefinisikan intensitas bermain gim daring sebagai tingkat keseringan dan durasi waktu yang digunakan siswa untuk bermain gim daring, yang kemudian diukur melalui frekuensi bermain dalam sehari, lama sesi bermain, dan jumlah perangkat atau akun yang digunakan. Definisi ini menempatkan intensitas sebagai variabel kontinu yang dapat diukur secara ordinal melalui skala Likert. Sementara itu, Muzdalifah et al. (2024) memaknai intensitas bermain gim daring sebagai bentuk perilaku berulang yang ditandai oleh dorongan internal untuk terus bermain, ditambah dengan alokasi waktu yang cenderung meningkat dari waktu ke waktu. Kedua definisi tersebut menekankan dua komponen utama yang saling terkait: komponen perilaku (frekuensi dan durasi) serta komponen psikologis (dorongan dan keterikatan emosional).

Pandangan lain datang dari Muflih dan Santosa (2023) yang melihat intensitas bermain gim daring sebagai salah satu bentuk perilaku adiktif ringan pada anak dan remaja, yang dicirikan oleh kehilangan kontrol atas waktu bermain, prioritas yang bergeser dari tugas utama ke aktivitas bermain, dan munculnya gejala penarikan ketika tidak bermain. Dalam kerangka ini, intensitas tidak berhenti pada angka jam bermain, melainkan merambat pada dimensi kognitif dan afektif individu. Sejalan dengan itu, Larasati et al. (2023) menambahkan bahwa intensitas bermain gim daring pada anak dan remaja mencakup tiga aspek yang saling menjalin, yaitu aspek frekuensi, aspek durasi, dan aspek ketergantungan. Aspek ketergantungan inilah yang membedakan intensitas bermain yang wajar dari intensitas bermain yang berpotensi mengganggu fungsi akademik dan sosial. Dengan demikian, dapat disintesiskan bahwa intensitas bermain gim daring adalah tingkat keterlibatan individu dalam aktivitas bermain gim berbasis internet yang

diukur melalui frekuensi, durasi, dan kadar keterikatan psikologis yang menyertainya.

Aspek dan dimensi intensitas bermain gim daring dapat diuraikan ke dalam beberapa komponen operasional. Pertama, dimensi frekuensi, yaitu seberapa sering siswa bermain gim daring dalam kurun waktu tertentu, misalnya berapa kali dalam sehari atau berapa hari dalam seminggu. Frekuensi yang tinggi menandakan bahwa aktivitas bermain telah menjadi rutinitas yang sulit ditinggalkan. Kedua, dimensi durasi, yaitu panjang waktu yang dihabiskan dalam satu sesi bermain. Durasi yang panjang, terlebih jika melebihi dua hingga tiga jam per hari, berpotensi menggeser alokasi waktu belajar mandiri dan waktu istirahat. Ketiga, dimensi intensi atau dorongan internal, yaitu keinginan yang kuat untuk segera bermain kembali setelah menyelesaikan aktivitas lain. Dorongan ini sering kali muncul sebagai pikiran yang mengganggu (intrusive thought) tentang gim yang sedang dimainkan. Keempat, dimensi dampak, yaitu sejauh mana aktivitas bermain mengganggu kewajiban utama seperti belajar, mengerjakan tugas, dan berinteraksi dengan keluarga. Keempat dimensi ini sejalan dengan instrumen yang dikembangkan Suryaningrum dan Hastuti (2024) serta Muflih dan Santosa (2023) dalam mengukur intensitas bermain gim daring pada siswa.

Faktor pendorong intensitas bermain gim daring pada remaja dapat dikelompokkan menjadi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal mencakup kebutuhan psikologis akan pencapaian, pengakuan, dan pelarian dari tekanan akademik. Remaja yang mengalami kejenuhan belajar atau tekanan sosial cenderung mencari pelarian melalui gim daring yang menawarkan dunia alternatif dengan aturan yang jelas dan umpan balik yang cepat. Faktor internal lain adalah rendahnya kemampuan regulasi diri (self-regulation), yaitu kemampuan untuk menunda kesenangan sesaat demi tujuan jangka panjang. Siswa dengan regulasi diri rendah lebih mudah terjebak dalam pola bermain yang intens. Adapun faktor eksternal mencakup ketersediaan perangkat dan akses internet yang murah, pengaruh teman sebaya yang juga bermain gim, serta lingkungan sosial yang kurang memberikan alternatif kegiatan waktu luang yang menarik. Khoiruddin dan Mudawwamah (2025) mencatat bahwa dukungan teman sebaya dan kemudahan akses gawai menjadi pemicu utama meningkatnya intensitas bermain gim daring di kalangan siswa sekolah menengah kejuruan. Firdaus et al. (2026) menambahkan bahwa lingkungan digital yang serba terhubung membuat remaja

sulit melepaskan diri dari godaan bermain gim, terutama ketika gim dirancang dengan mekanisme hadiah yang memicu keterikatan berkelanjutan.

Indikator pengukuran intensitas bermain gim daring yang digunakan dalam penelitian ini diturunkan dari dimensi yang telah diuraikan. Indikator tersebut meliputi: (1) frekuensi bermain dalam sehari dan dalam seminggu; (2) durasi rata-rata setiap sesi bermain; (3) kecenderungan bermain pada waktu-waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar; (4) dorongan internal untuk segera bermain setelah pulang sekolah; (5) perasaan gelisah atau tidak nyaman ketika tidak dapat bermain; (6) pengabaian tugas sekolah akibat bermain gim; dan (7) penurunan interaksi sosial tatap muka karena lebih memilih bermain gim. Ketujuh indikator ini akan dijabarkan dalam kuesioner dengan skala Likert lima pilihan, mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Penggunaan indikator yang terperinci ini penting agar konstruk intensitas bermain gim daring dapat diukur secara valid dan reliabel, sehingga hasil analisis regresi benar-benar mencerminkan hubungan yang sesungguhnya antara variabel bebas dan variabel terikat.

2.1.2 Teori Variabel Terikat: Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Prestasi belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan capaian kompetensi siswa pada mata pelajaran yang menekankan pemahaman nilai, sikap kewargaan, dan praktik berdemokrasi. Dalam kerangka Kurikulum Merdeka, capaian pembelajaran PPKn tidak hanya diukur melalui tes pengetahuan, tetapi juga melalui observasi sikap dan unjuk kerja kewargaan. Annaba dan Efendi (2023) mendefinisikan prestasi belajar sebagai hasil usaha belajar yang dicapai siswa dalam bentuk nilai atau angka yang diperoleh dari evaluasi setelah mengikuti proses pembelajaran. Definisi ini menempatkan prestasi belajar sebagai luaran terukur dari proses pendidikan. Sementara itu, Humairoh dan Granita (2024) memaknai prestasi belajar sebagai perubahan tingkah laku yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dapat diukur melalui tes dan non-tes. Dalam konteks PPKn, ketiga ranah tersebut harus tercermin secara proporsional, karena mata pelajaran ini tidak cukup dinilai dari hafalan pasal atau teori, melainkan juga dari kemampuan menerapkan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Pandangan lain dikemukakan oleh Cahyani dan Friyatmi (2025) yang melihat prestasi akademik sebagai hasil akhir dari proses belajar yang dipengaruhi oleh faktor kognitif dan non-kognitif, termasuk konsentrasi belajar. Prestasi belajar yang tinggi menandakan bahwa siswa mampu mengelola sumber daya kognitifnya secara efektif selama proses pembelajaran. Sebaliknya, prestasi belajar yang rendah mengindikasikan adanya hambatan dalam proses pemerolehan pengetahuan dan keterampilan. Sriwiyati et al. (2024) menambahkan bahwa prestasi belajar pada mahasiswa dan siswa yang bermain gim daring dipengaruhi oleh kombinasi faktor akademik (prokrastinasi, kecemasan) dan faktor gaya hidup digital. Dengan demikian, prestasi belajar PPKn dapat disintesiskan sebagai hasil evaluasi capaian kompetensi siswa pada mata pelajaran PPKn yang mencakup pengetahuan kewargaan, sikap kewargaan, dan keterampilan kewargaan, yang dinyatakan dalam bentuk nilai rapor atau skor tes.

Indikator capaian prestasi belajar PPKn dapat dirumuskan mengacu pada dimensi kompetensi kewargaan. Pertama, indikator pengetahuan kewargaan (civic knowledge), yaitu pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dasar seperti hak dan kewajiban warga negara, demokrasi, supremasi hukum, dan nilai-nilai Pancasila. Kedua, indikator sikap kewargaan (civic disposition), yaitu kecenderungan siswa untuk bersikap sesuai dengan nilai-nilai kewargaan, misalnya toleransi, tanggung jawab, dan partisipasi. Ketiga, indikator keterampilan kewargaan (civic skill), yaitu kemampuan siswa untuk menganalisis masalah kewargaan, berargumentasi secara rasional, dan berpartisipasi dalam kegiatan demokratis di sekolah. Dalam praktik penilaian di sekolah, ketiga indikator ini dioperasionalkan melalui nilai sumatif (tes tertulis), nilai formatif (tugas dan proyek), serta nilai sikap (observasi dan jurnal refleksi). Penelitian ini menggunakan nilai rapor mata pelajaran PPKn semester sebelumnya sebagai proksi prestasi belajar, dengan pertimbangan bahwa nilai rapor telah mengakumulasi penilaian kognitif, afektif, dan keterampilan.

Faktor internal yang mempengaruhi prestasi belajar PPKn meliputi kecerdasan intelektual, motivasi belajar, minat terhadap materi kewargaan, konsentrasi, dan regulasi diri. Siswa dengan motivasi belajar tinggi cenderung lebih tekun dalam memahami materi yang menuntut penalaran, seperti analisis kasus pelanggaran hak dan dinamika demokrasi. Sebaliknya, siswa dengan motivasi rendah lebih mudah teralihkan oleh aktivitas lain, termasuk bermain gim

daring. Faktor eksternal mencakup kualitas pengajaran guru, iklim kelas, dukungan orang tua, lingkungan teman sebaya, dan ketersediaan sumber belajar. Lingkungan teman sebaya memegang peranan penting karena remaja cenderung menyesuaikan perilakunya dengan kelompok acuan. Apabila kelompok teman sebaya lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain gim daring, maka norma kelompok tersebut dapat menurunkan prioritas belajar anggota kelompoknya. Khoiruddin dan Mudawwamah (2025) menemukan bahwa minat belajar berperan sebagai variabel yang menjembatani hubungan antara intensitas bermain gim daring dan prestasi belajar, yang menunjukkan bahwa faktor internal dan eksternal saling berinteraksi dalam menentukan capaian akademik.

Tolok ukur evaluasi prestasi belajar PPKn dalam penelitian ini menggunakan nilai rapor semester ganjil tahun ajaran berjalan yang diperoleh dari dokumentasi sekolah. Nilai rapor dipilih karena mencerminkan penilaian komprehensif yang telah dilakukan guru, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain itu, nilai rapor memiliki keunggulan berupa keseragaman skala antarsiswa dalam satu sekolah, sehingga memudahkan analisis statistik. Meskipun demikian, penggunaan nilai rapor memiliki keterbatasan, yaitu tidak dapat memisahkan kontribusi masing-masing ranah secara terperinci. Oleh karena itu, dalam pembahasan hasil penelitian, nilai rapor akan dianalisis sebagai indikator agregat prestasi belajar PPKn, dengan tetap mempertimbangkan konteks penilaian Kurikulum Merdeka yang menekankan penilaian autentik. Dengan tolok ukur ini, pengaruh intensitas bermain gim daring terhadap prestasi belajar PPKn dapat diuji secara empiris melalui analisis regresi linier sederhana.

2.1.3 Pengaruh Teoretis Intensitas Bermain Game Online terhadap Prestasi Belajar PPKn

Alur kausalitas antara intensitas bermain gim daring dan prestasi belajar PPKn dapat dijelaskan melalui beberapa mekanisme teoretis. Mekanisme pertama adalah displacement hypothesis atau hipotesis penggeseran waktu. Menurut hipotesis ini, waktu yang dialokasikan untuk bermain gim daring akan mengurangi waktu yang tersedia untuk belajar, mengerjakan tugas, dan membaca materi pelajaran. Karena setiap individu memiliki jumlah waktu yang terbatas dalam sehari, peningkatan intensitas bermain secara otomatis menurunkan alokasi waktu belajar mandiri. Dalam konteks PPKn, pengurangan waktu belajar mandiri berdampak pada melemahnya pemahaman konseptual terhadap materi yang

menuntut penalaran kewargaan, seperti analisis kasus pelanggaran hak, dinamika demokrasi, dan penerapan nilai Pancasila. Suryaningrum dan Hastuti (2024) menemukan bahwa siswa dengan intensitas bermain gim daring tinggi cenderung memiliki nilai yang lebih rendah dibandingkan siswa dengan intensitas bermain rendah, yang konsisten dengan prediksi hipotesis penggeseran waktu.

Mekanisme kedua adalah penurunan konsentrasi dan atensi. Bermain gim daring dalam durasi panjang, terlebih pada malam hari, dapat mengganggu kualitas tidur dan menyebabkan kelelahan kognitif pada keesokan harinya. Kelelahan kognitif ini menurunkan kemampuan siswa untuk memusatkan perhatian selama pembelajaran di kelas. Muflih dan Santosa (2023) melaporkan bahwa intensitas bermain gim daring berhubungan negatif dengan konsentrasi belajar siswa sekolah dasar, yang menunjukkan bahwa efek gangguan atensi tidak terbatas pada jenjang pendidikan tertentu. Cahyani dan Friyatmi (2025) memperkuat temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa konsentrasi belajar berperan sebagai mediator antara kecanduan bermain gim daring dan prestasi akademik. Artinya, intensitas bermain gim daring tidak secara langsung menurunkan prestasi, tetapi terlebih dahulu menurunkan konsentrasi belajar, yang kemudian berdampak pada capaian akademik. Dalam konteks PPKn, penurunan konsentrasi sangat merugikan karena materi PPKn sering kali menuntut siswa untuk mengikuti alur argumentasi hukum dan logika kewargaan yang kompleks.

Mekanisme ketiga adalah penurunan motivasi belajar. Intensitas bermain gim daring yang tinggi dapat menggeser sumber kesenangan siswa dari aktivitas belajar ke aktivitas bermain. Gim daring dirancang untuk memberikan umpan balik yang cepat, tantangan yang terukur, dan hadiah yang memuaskan, sehingga menciptakan pengalaman flow yang sulit ditandingi oleh pembelajaran di kelas yang cenderung lebih lambat memberikan umpan balik. Akibatnya, siswa yang terbiasa dengan stimulasi tinggi dari gim daring merasa bosan ketika menghadapi pembelajaran yang bersifat monoton. Muzdalifah et al. (2024) menemukan hubungan negatif antara intensitas bermain gim daring dan motivasi belajar siswa sekolah dasar, sementara Larasati et al. (2023) menyoroti dampak intensitas bermain gim daring terhadap motivasi belajar dan perilaku sosial anak. Penurunan motivasi belajar ini pada akhirnya berdampak pada penurunan prestasi belajar PPKn, karena siswa yang tidak termotivasi cenderung tidak menginvestasikan usaha kognitif yang cukup untuk memahami materi.

Mekanisme keempat adalah gangguan pada fungsi eksekutif dan regulasi diri. Bermain gim daring secara intensif dapat melemahkan kemampuan regulasi diri karena gim dirancang untuk memicu perilaku kompulsif melalui mekanisme hadiah intermiten dan sistem progres yang tiada henti. Siswa yang regulasi dirinya melemah lebih sulit untuk menunda kesenangan sesaat, mengatur jadwal belajar, dan mematuhi komitmen akademik. Dillak et al. (2026) menemukan bahwa intensitas bermain gim daring berpengaruh terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa kelas X di SMK Negeri 1 Kupang, dengan arah pengaruh yang negatif. Temuan ini menunjukkan bahwa efek bermain gim daring terhadap prestasi belajar bersifat lintas jenjang dan lintas mata pelajaran, termasuk pada mata pelajaran yang menuntut pembentukan karakter kewargaan seperti PPKn. Firdaus et al. (2026) menambahkan bahwa intensitas bermain gim daring berpengaruh negatif terhadap prestasi akademik mahasiswa, yang mengindikasikan bahwa efek tersebut tidak hilang seiring bertambahnya usia, melainkan dapat berlanjut ke jenjang pendidikan tinggi apabila tidak dikelola dengan baik.

Dengan demikian, secara teoretis dapat dirumuskan bahwa intensitas bermain gim daring berpengaruh negatif terhadap prestasi belajar PPKn melalui empat mekanisme yang saling terkait, yaitu penggeseran waktu belajar, penurunan konsentrasi, penurunan motivasi belajar, dan pelemahan regulasi diri. Keempat mekanisme ini bekerja secara simultan dan kumulatif, sehingga semakin tinggi intensitas bermain gim daring, semakin besar pula potensi penurunan prestasi belajar PPKn. Kerangka teoretis ini menjadi dasar bagi perumusan hipotesis penelitian dan pemilihan metode analisis regresi linier sederhana untuk menguji besaran dan signifikansi pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.

2.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian tentang pengaruh intensitas bermain gim daring terhadap prestasi belajar telah dilakukan oleh sejumlah peneliti dalam kurun waktu 2023 hingga 2026. Suryaningrum dan Hastuti (2024) meneliti hubungan antara intensitas bermain gim daring dan prestasi belajar siswa SMA Pangudi Luhur St. Vincentius Giriwoyo. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional dengan melibatkan siswa sebagai responden dan menganalisis data menggunakan uji korelasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan yang signifikan dengan arah negatif antara intensitas bermain gim daring dan prestasi

belajar, yang berarti semakin tinggi intensitas bermain, semakin rendah prestasi belajar siswa. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada variabel bebas yang dikaji, yaitu intensitas bermain gim daring, serta penggunaan pendekatan kuantitatif. Perbedaannya, penelitian Suryaningrum dan Hastuti tidak secara spesifik membatasi mata pelajaran tertentu sebagai konteks prestasi belajar, sedangkan penelitian ini secara khusus mengaitkan dengan prestasi belajar PPKn. Selain itu, penelitian tersebut menggunakan analisis korelasi, sementara penelitian ini menggunakan analisis regresi linier sederhana yang memungkinkan pengukuran besaran pengaruh, bukan sekadar keeratan hubungan.

Muzdalifah et al. (2024) mengkaji hubungan antara intensitas bermain gim daring dan motivasi belajar siswa kelas V SD 2 Karang Bener. Penelitian tersebut menggunakan desain kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui angket dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain gim daring berhubungan negatif dengan motivasi belajar siswa. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan variabel bebas intensitas bermain gim daring dan pendekatan kuantitatif. Perbedaannya, variabel terikat pada penelitian Muzdalifah et al. adalah motivasi belajar, bukan prestasi belajar, dan subjek penelitiannya adalah siswa sekolah dasar, bukan siswa kelas XI SMA. Perbedaan jenjang pendidikan ini penting karena karakteristik perkembangan remaja SMA berbeda dengan anak SD, terutama dalam hal regulasi diri dan tuntutan akademik. Celah penelitian yang dapat diisi adalah pengujian pengaruh intensitas bermain gim daring terhadap prestasi belajar pada jenjang SMA dengan mata pelajaran spesifik PPKn.

Annaba dan Efendi (2023) meneliti pengaruh gim daring terhadap prestasi dan hasil belajar siswa di sekolah menengah pertama. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif dengan analisis regresi untuk mengukur pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain gim daring berpengaruh signifikan terhadap prestasi dan hasil belajar siswa. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan analisis regresi dan fokus pada prestasi belajar sebagai variabel terikat. Perbedaannya, penelitian Annaba dan Efendi dilakukan pada jenjang SMP dan tidak membatasi pada mata pelajaran tertentu, sedangkan penelitian ini dilakukan pada jenjang SMA dengan konteks mata pelajaran PPKn. Selain itu, penelitian tersebut tidak secara eksplisit mengukur intensitas bermain sebagai variabel kontinu, melainkan

mengategorikan siswa berdasarkan kebiasaan bermain. Celah penelitian yang dapat diisi adalah penggunaan instrumen intensitas bermain yang terperinci dan pengujian pada mata pelajaran yang menekankan kompetensi kewargaan.

Cahyani dan Friyatmi (2025) meneliti pengaruh kecanduan bermain gim daring terhadap prestasi akademik melalui konsentrasi belajar. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif dengan analisis jalur (path analysis) untuk menguji efek mediasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan bermain gim daring berpengaruh negatif terhadap prestasi akademik, baik secara langsung maupun melalui penurunan konsentrasi belajar. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada fokus pada prestasi akademik sebagai variabel terikat dan penggunaan analisis kuantitatif. Perbedaannya, penelitian Cahyani dan Friyatmi menggunakan variabel kecanduan (bukan intensitas) dan melibatkan konsentrasi belajar sebagai variabel mediator, sedangkan penelitian ini menggunakan intensitas sebagai variabel bebas tunggal dan tidak melibatkan variabel mediator. Perbedaan lainnya adalah konteks mata pelajaran; penelitian tersebut tidak spesifik pada PPKn. Celah penelitian yang dapat diisi adalah pengujian pengaruh langsung intensitas bermain gim daring terhadap prestasi belajar PPKn tanpa variabel perantara, sehingga besaran pengaruh total dapat diukur secara langsung.

Khoiruddin dan Mudawwamah (2025) meneliti intensitas bermain gim daring, minat, dan prestasi belajar Pendidikan Agama Islam di sekolah menengah kejuruan. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif dengan analisis regresi berganda yang melibatkan dua variabel bebas, yaitu intensitas bermain gim daring dan minat belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain gim daring berpengaruh negatif terhadap prestasi belajar Pendidikan Agama Islam, sedangkan minat belajar berpengaruh positif. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan intensitas bermain gim daring sebagai variabel bebas dan prestasi belajar mata pelajaran tertentu sebagai variabel terikat. Perbedaannya, penelitian Khoiruddin dan Mudawwamah dilakukan pada jenjang SMK dengan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, sedangkan penelitian ini dilakukan pada jenjang SMA dengan mata pelajaran PPKn. Selain itu, penelitian tersebut melibatkan variabel minat sebagai variabel bebas kedua, sementara penelitian ini fokus pada satu variabel bebas. Celah penelitian yang dapat diisi adalah pengujian pada mata pelajaran PPKn yang memiliki karakteristik kompetensi kewargaan yang berbeda dari Pendidikan Agama Islam.

Tabel 2.1 Sintesis Penelitian Terdahulu

No	Peneliti & Tahun	Judul Penelitian	Variabel & Metode	Hasil / Temuan Utama	Persamaan, Perbedaan & Celah Penelitian (Research Gap)
1	Suryaningrum & Hastuti (2024)	Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa SMA Pangudi Luhur St. Vincentius Giriwoyo	Variabel bebas: intensitas bermain gim daring; variabel terikat: prestasi belajar; metode kuantitatif korelasional	Terdapat hubungan signifikan negatif antara intensitas bermain gim daring dan prestasi belajar; semakin tinggi intensitas, semakin rendah prestasi	Persamaan: variabel bebas dan pendekatan kuantitatif. Perbedaan: tidak spesifik pada mata pelajaran PPKn dan menggunakan korelasi, bukan regresi. Gap: pengujian besaran pengaruh pada mata pelajaran PPKn dengan regresi
2	Muzdalifah et al. (2024)	Hubungan Intensitas Bermain Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD 2 Karang Bener	Variabel bebas: intensitas bermain gim daring; variabel terikat: motivasi belajar; metode kuantitatif	Intensitas bermain gim daring berhubungan negatif dengan motivasi belajar siswa	Persamaan: variabel bebas dan pendekatan kuantitatif. Perbedaan: variabel terikat motivasi belajar dan subjek siswa SD. Gap: pengujian pada prestasi belajar PPKn jenjang SMA
3	Annaba & Efendi (2023)	Pengaruh Game Online terhadap Prestasi dan Hasil Belajar pada Siswa di Sekolah Menengah Pertama	Variabel bebas: gim daring; variabel terikat: prestasi dan hasil belajar; metode kuantitatif regresi	Bermain gim daring berpengaruh signifikan terhadap prestasi dan hasil belajar siswa	Persamaan: analisis regresi dan variabel terikat prestasi belajar. Perbedaan: jenjang SMP dan tidak spesifik mata pelajaran. Gap: pengujian pada jenjang SMA dengan konteks PPKn

No	Peneliti & Tahun	Judul Penelitian	Variabel & Metode	Hasil / Temuan Utama	Persamaan, Perbedaan & Celah Penelitian (Research Gap)
4	Cahyani & Friyatmi (2025)	Pengaruh Kecanduan Bermain Game Online terhadap Prestasi Akademik melalui Konsentrasi Belajar	Variabel bebas: kecanduan gim daring; variabel mediator: konsentrasi belajar; variabel terikat: prestasi akademik; metode kuantitatif path analysis	Kecanduan gim daring berpengaruh negatif terhadap prestasi akademik, baik langsung maupun melalui penurunan konsentrasi belajar	Persamaan: fokus prestasi akademik dan analisis kuantitatif. Perbedaan: menggunakan kecanduan dan variabel mediator, serta tidak spesifik PPKn. Gap: pengujian pengaruh langsung intensitas terhadap prestasi PPKn
5	Khoiruddin & Mudawwamah (2025)	Intensitas Bermain Game Online, Minat, dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan	Variabel bebas: intensitas bermain gim daring dan minat; variabel terikat: prestasi belajar PAI; metode kuantitatif regresi berganda	Intensitas bermain gim daring berpengaruh negatif terhadap prestasi belajar PAI; minat belajar berpengaruh positif	Persamaan: variabel bebas intensitas dan variabel terikat prestasi mata pelajaran. Perbedaan: jenjang SMK, mata pelajaran PAI, dan dua variabel bebas. Gap: pengujian pada mata pelajaran PPKn jenjang SMA dengan satu variabel bebas

Berdasarkan sintesis kelima penelitian terdahulu, dapat ditarik benang merah bahwa intensitas bermain gim daring secara konsisten menunjukkan pengaruh atau hubungan negatif terhadap capaian akademik, baik yang diukur melalui prestasi belajar, motivasi belajar, maupun konsentrasi belajar. Konsistensi temuan ini memperkuat landasan teoretis bahwa bermain gim daring dalam intensitas tinggi berpotensi mengganggu proses pembelajaran melalui mekanisme penggeseran waktu, penurunan konsentrasi, penurunan motivasi, dan pelemahan regulasi diri. Namun, sebagian besar penelitian tersebut belum secara spesifik mengaitkan intensitas bermain gim daring dengan prestasi belajar PPKn pada jenjang SMA. Penelitian Suryaningrum dan Hastuti (2024) memang dilakukan pada jenjang SMA, tetapi tidak membatasi konteks mata pelajaran. Penelitian Khoiruddin dan Mudawwamah (2025) memang menggunakan mata pelajaran spesifik, tetapi dilakukan pada jenjang SMK dengan mata pelajaran Pendidikan

Agama Islam. Kekosongan inilah yang menjadi celah penelitian (research gap) yang akan diisi oleh penelitian ini.

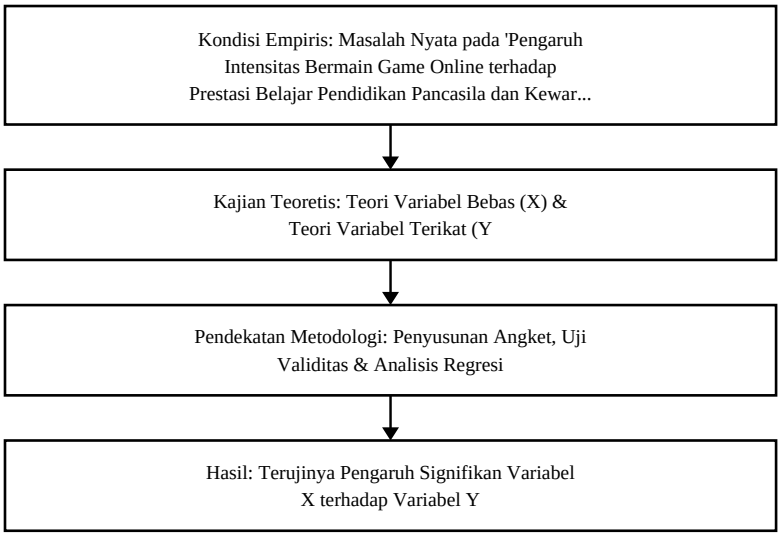
Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada tiga hal. Pertama, penelitian ini secara spesifik mengaitkan intensitas bermain gim daring dengan prestasi belajar PPKn, mata pelajaran yang memiliki karakteristik kompetensi kewargaan yang berbeda dari mata pelajaran lain. PPKn menuntut tidak hanya penguasaan pengetahuan, tetapi juga pembentukan sikap dan keterampilan kewargaan, sehingga pengaruh intensitas bermain gim daring terhadap prestasi belajar PPKn berpotensi memiliki dinamika yang khas. Kedua, penelitian ini menggunakan analisis regresi linier sederhana yang memungkinkan pengukuran besaran pengaruh (koefisien regresi) dan kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat (koefisien determinasi), bukan sekadar mengukur keeratan hubungan. Ketiga, penelitian ini dilakukan pada jenjang SMA kelas XI, jenjang yang berada pada fase transisi menuju pendidikan tinggi dan menghadapi tuntutan akademik yang semakin kompleks, sehingga temuan penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru PPKn, konselor sekolah, dan orang tua dalam mengelola aktivitas waktu luang siswa.

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir penelitian ini dibangun melalui alur penalaran deduktif yang dimulai dari identifikasi kondisi empiris, yaitu tingginya penetrasi internet dan durasi penggunaan gawai di kalangan remaja Indonesia yang berdampak pada meningkatnya intensitas bermain gim daring. Kondisi ini menimbulkan masalah nyata berupa potensi penurunan prestasi belajar PPKn, sebagaimana diindikasikan oleh sejumlah penelitian terdahulu yang menemukan hubungan negatif antara intensitas bermain gim daring dan capaian akademik. Masalah empiris tersebut kemudian dianalisis melalui kajian teoretis terhadap variabel bebas (intensitas bermain gim daring) dan variabel terikat (prestasi belajar PPKn). Kajian teoretis ini menghasilkan proposisi bahwa intensitas bermain gim daring berpengaruh negatif terhadap prestasi belajar PPKn melalui mekanisme penggeseran waktu belajar, penurunan konsentrasi, penurunan motivasi, dan pelemahan regulasi diri.

Proposisi teoretis tersebut selanjutnya dioperasionalkan melalui pendekatan metodologis kuantitatif. Instrumen angket disusun untuk mengukur intensitas bermain gim daring berdasarkan dimensi frekuensi, durasi, dorongan

internal, dan dampak. Instrumen tersebut diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan untuk mengumpulkan data dari sampel siswa kelas XI SMA. Data prestasi belajar PPKn diperoleh melalui dokumentasi nilai rapor. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan analisis regresi linier sederhana untuk menguji signifikansi dan besaran pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Luaran yang diharapkan adalah terujinya pengaruh signifikan intensitas bermain gim daring terhadap prestasi belajar PPKn, yang kemudian diinterpretasikan dalam pembahasan dan disimpulkan pada bab akhir.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir Penelitian

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian dirumuskan berdasarkan kerangka teoretis dan hasil sintesis penelitian terdahulu yang menunjukkan adanya pengaruh negatif intensitas bermain gim daring terhadap prestasi belajar. Hipotesis alternatif (Ha) dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan intensitas bermain gim daring terhadap prestasi belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan siswa kelas XI SMA. Adapun hipotesis nol (H0) adalah tidak terdapat pengaruh yang signifikan intensitas bermain gim daring terhadap prestasi belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan siswa kelas XI SMA. Arah pengaruh yang diprediksi adalah negatif, yang berarti semakin tinggi intensitas bermain gim daring, semakin rendah prestasi belajar PPKn siswa.

Secara statistik, hipotesis tersebut dirumuskan sebagai berikut. H0: $\beta = 0$, yang berarti koefisien regresi variabel intensitas bermain gim daring terhadap prestasi belajar PPKn sama dengan nol atau tidak ada pengaruh signifikan. Ha: $\beta \neq 0$, yang berarti koefisien regresi variabel intensitas bermain gim daring terhadap prestasi belajar PPKn tidak sama dengan nol atau terdapat pengaruh signifikan. Pengujian hipotesis dilakukan pada taraf signifikansi $\alpha = 0{,}05$ (5 persen). Kriteria pengambilan keputusan adalah H0 ditolak apabila nilai signifikansi (p-value) lebih kecil dari 0,05 atau nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel, dan sebaliknya H0 diterima apabila nilai signifikansi lebih besar atau sama dengan 0,05. Penolakan H0 akan diinterpretasikan sebagai bukti empiris bahwa intensitas bermain gim daring berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar PPKn, dengan arah pengaruh yang akan dibaca dari tanda koefisien regresi (positif atau negatif).

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif kausal. Pendekatan kuantitatif dipilih karena data yang dikumpulkan berupa angka-angka yang diolah melalui prosedur statistik untuk menguji hubungan antarvariabel, sebagaimana karakteristik positivisme yang menekankan pengukuran objektif, replikasi, dan generalisasi temuan. Jenis asosiatif kausal dipilih karena penelitian ini tidak sekadar mengukur keeratan hubungan, melainkan menguji arah pengaruh satu variabel bebas terhadap variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah intensitas bermain game online (X), sedangkan variabel terikat adalah prestasi belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (Y). Hubungan kausal yang diuji bersifat satu arah, yaitu sejauh mana perubahan skor intensitas bermain game online memengaruhi perubahan nilai prestasi belajar PPKn siswa.

Desain yang digunakan adalah desain survei eksplanatori (explanatory survey). Desain ini dipilih karena peneliti ingin menjelaskan fenomena prestasi belajar melalui variabel prediktor yang diukur pada waktu yang relatif bersamaan tanpa memberikan perlakuan atau manipulasi apa pun terhadap subjek. Data intensitas bermain game online diukur menggunakan kuesioner berskala Likert, sedangkan data prestasi belajar PPKn diperoleh melalui dokumentasi nilai rapor semester ganjil tahun ajaran berjalan. Dengan demikian, tidak terdapat kelompok kontrol dan tidak ada intervensi pembelajaran; penelitian murni bersifat observasional terhadap kondisi yang telah berlangsung di sekolah.

Konsekuensi metodologis dari desain ini adalah bahwa temuan penelitian dapat menjelaskan besaran dan signifikansi pengaruh, tetapi tidak dapat menetapkan klaim kausalitas yang sepenuhnya bebas dari variabel pengganggu (confounding variables). Oleh karena itu, interpretasi hasil pada Bab IV dibatasi pada hubungan fungsional yang terukur secara statistik, bukan pada penetapan sebab-akibat mutlak. Penggunaan desain kausal-asosiatif tetap dipertahankan karena kerangka teori pada Bab II telah menempatkan intensitas bermain game online sebagai anteseden yang secara logis mendahului capaian belajar, bukan sebaliknya.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan di SMA Negeri 1 Kabupaten Bandung Barat, sebuah sekolah menengah atas negeri yang berada di wilayah administratif Provinsi Jawa Barat. Lokasi dipilih dengan pertimbangan bahwa sekolah tersebut memiliki populasi siswa kelas XI dalam jumlah memadai untuk memenuhi kebutuhan ukuran sampel, memiliki laboratorium komputer dan akses internet yang memungkinkan siswa bermain game online, serta bersedia memberikan akses data dokumentasi nilai rapor mata pelajaran PPKn. Pertimbangan lain adalah karakteristik demografis siswa yang heterogen, sehingga hasil penelitian memiliki daya generalisasi yang lebih baik terhadap populasi siswa SMA di wilayah serupa.

Pelaksanaan penelitian berlangsung dalam rentang waktu empat bulan, terhitung sejak pengurusan izin penelitian hingga penyusunan laporan. Pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner dilaksanakan pada bulan September sampai Oktober 2025, bersamaan dengan masa pengambilan dokumentasi nilai rapor semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Uji coba instrumen (try out) dilaksanakan lebih awal pada bulan Agustus 2025 terhadap 30 siswa kelas XI yang tidak termasuk dalam sampel penelitian, untuk memastikan instrumen valid dan reliabel sebelum digunakan pada sampel sesungguhnya. Rincian jadwal pelaksanaan penelitian disajikan pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Tahapan Kegiatan	Bulan ke-1	Bulan ke-2	Bulan ke-3	Bulan ke-4
1	Pengurusan izin dan observasi awal				
2	Penyusunan dan validasi instrumen				
3	Uji coba instrumen (try out)				
4	Pengumpulan data angket dan dokumentasi				

No	Tahapan Kegiatan	Bulan ke-1	Bulan ke-2	Bulan ke-3	Bulan ke-4
5	Pengolahan dan analisis data				
6	Penyusunan laporan hasil penelitian				

3.3 Populasi dan Penentuan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kabupaten Bandung Barat tahun ajaran 2025/2026 yang terdaftar secara resmi pada data pokok pendidikan. Berdasarkan data administrasi sekolah, jumlah siswa kelas XI terdistribusi dalam delapan rombongan belajar dengan total 288 siswa. Populasi target (target population) adalah seluruh siswa kelas XI di sekolah tersebut, sedangkan populasi terjangkau (accessible population) adalah siswa yang hadir dan terdaftar pada saat pengambilan data dilaksanakan.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah probability sampling dengan jenis proportionate stratified random sampling. Stratifikasi dilakukan berdasarkan rombongan belajar (kelas XI-1 sampai XI-8) agar setiap kelas terwakili secara proporsional sesuai jumlah siswanya. Pemilihan anggota sampel dalam setiap strata dilakukan secara acak menggunakan undian nomor absen, sehingga setiap siswa dalam strata memiliki peluang yang sama untuk terpilih. Teknik ini dipilih karena populasi bersifat homogen dalam hal jenjang kelas dan kurikulum yang diikuti, tetapi tersebar dalam beberapa rombongan belajar yang perlu diwakili secara berimbang.

Ukuran sampel ditentukan menggunakan rumus Slovin dengan taraf kesalahan (e) sebesar 5 persen. Perhitungan dilakukan langkah demi langkah sebagai berikut. Diketahui jumlah populasi N = 288 dan taraf kesalahan e = 0,05, sehingga $e^2 = (0{,}05)^2 = 0{,}0025$. Rumus Slovin dinyatakan sebagai $n = N / (1 + N(e)^2)$. Substitusi nilai menghasilkan $n = 288 / (1 + 288 \times 0{,}0025) = 288 / (1 + 0{,}72) = 288 / 1{,}72 = 167{,}44$. Karena ukuran sampel harus berupa bilangan bulat dan pembulatan ke bawah berisiko mengurangi keterwakilan, maka hasil tersebut dibulatkan ke atas menjadi 168 responden. Dengan demikian, sampel penelitian berjumlah 168 siswa kelas XI yang tersebar secara proporsional pada delapan rombongan belajar.

Alokasi sampel pada setiap strata dihitung menggunakan rumus proporsional $n_i = (N_i / N) \times n$, dengan n_i adalah jumlah sampel pada strata ke-i dan N_i adalah jumlah populasi pada strata ke-i. Contoh perhitungan untuk kelas XI-1 yang berjumlah 36 siswa adalah $n_i = (36 / 288) \times 168 = 21$ siswa. Perhitungan serupa diterapkan pada seluruh strata sehingga total alokasi tepat 168 responden. Rincian alokasi sampel per rombongan belajar disajikan pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2 Alokasi Sampel Penelitian per Rombongan Belajar

No	Rombongan Belajar	Jumlah Siswa (N_i)	Proporsi (%)	Sampel (n_i)
1	XI-1	36	12,50	21
2	XI-2	36	12,50	21
3	XI-3	36	12,50	21
4	XI-4	36	12,50	21
5	XI-5	36	12,50	21
6	XI-6	36	12,50	21
7	XI-7	36	12,50	21
8	XI-8	36	12,50	21
	Jumlah	288	100,00	168

3.4 Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel

Definisi operasional disusun untuk menerjemahkan konsep teoretis pada Bab II menjadi indikator empiris yang dapat diukur. Variabel bebas intensitas bermain game online didefinisikan sebagai tingkat keseringan, durasi, dan keterlibatan psikologis siswa dalam bermain game berbasis internet, diukur melalui empat dimensi, yaitu frekuensi bermain, durasi bermain, intensitas emosional, dan dampak terhadap aktivitas lain. Variabel terikat prestasi belajar PPKn didefinisikan sebagai capaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang tercermin pada nilai rapor semester ganjil, mencakup ranah kognitif, afektif, dan konatif yang terintegrasi dalam nilai akhir mata pelajaran.

Pengukuran variabel bebas menggunakan kuesioner tertutup dengan skala Likert lima pilihan, yaitu Sangat Tidak Setuju (STS) bernilai 1, Tidak Setuju (TS) bernilai 2, Ragu-Ragu (RG) bernilai 3, Setuju (S) bernilai 4, dan Sangat Setuju (SS) bernilai 5. Seluruh butir pernyataan bersifat favorable sehingga skor yang lebih tinggi menunjukkan intensitas bermain game online yang lebih tinggi. Variabel terikat diukur menggunakan data dokumentasi nilai rapor berupa nilai akhir mata pelajaran PPKn dalam skala 0–100. Kisi-kisi operasionalisasi variabel secara lengkap disajikan pada Tabel 3.3.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Operasionalisasi Variabel

Variabel	Konsep Teori	Dimensi	Indikator Empiris	Nomor Butir	Skala Pengukuran
Intensitas Bermain Game Online (X)	Tingkat keseringan, durasi, dan keterlibatan psikologis siswa dalam bermain game berbasis internet (Suryaningrum & Hastuti, 2024; Muzdalifah et al., 2024)	Frekuensi bermain	Jumlah hari bermain dalam seminggu; keseringan membuka aplikasi game	1, 2, 3	Likert 1–5
		Durasi bermain	Lama sesi bermain per hari; kecenderungan menambah waktu bermain	4, 5, 6	Likert 1–5
		Intensitas emosional	Dorongan internal untuk bermain; perasaan gelisah saat tidak bermain; prioritas bermain	7, 8, 9	Likert 1–5
		Dampak terhadap aktivitas lain	Penundaan tugas sekolah; pengurangan waktu belajar; gangguan konsentrasi	10, 11, 12	Likert 1–5

Variabel	Konsep Teori	Dimensi	Indikator Empiris	Nomor Butir	Skala Pengukuran
Prestasi Belajar PPKn (Y)	Capaian hasil belajar PPKn yang mencerminkan kompetensi kognitif, afektif, dan konatif siswa (Permendikbudristek No. 12 Tahun 2024)	Ranah kognitif	Nilai pengetahuan (tes/ulangan)	Dokumentasi nilai	Interval 0–100
		Ranah afektif	Nilai sikap kewargaan	Dokumentasi nilai	Interval 0–100
		Ranah konatif	Nilai keterampilan praktik kewargaan	Dokumentasi nilai	Interval 0–100

3.5 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilaksanakan melalui dua teknik, yaitu kuesioner dan dokumentasi. Kuesioner digunakan untuk menjaring data intensitas bermain game online, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data prestasi belajar PPKn. Kuesioner disusun dalam bentuk angket tertutup dengan dua belas butir pernyataan yang telah melewati tahap validasi isi oleh dua dosen pembimbing dan satu guru PPKn sebagai ahli praktisi. Sebelum kuesioner disebarkan kepada sampel, responden diberikan penjelasan singkat mengenai tujuan penelitian dan diminta menandatangani lembar persetujuan (informed consent) sebagai bagian dari etika penelitian.

Penyebaran kuesioner dilaksanakan secara langsung di ruang kelas pada jam pelajaran yang telah diizinkan pihak sekolah. Setiap responden mengisi kuesioner dalam waktu sekitar 15–20 menit dengan pengawasan peneliti untuk meminimalkan kesalahan pengisian. Kuesioner yang terkumpul diperiksa kelengkapannya; kuesioner yang tidak lengkap atau menunjukkan pola jawaban mencurigakan (misalnya seluruh butir dijawab dengan skor yang sama) dikeluarkan dari analisis. Dari 168 kuesioner yang disebarkan, seluruhnya kembali dan dinyatakan layak untuk dianalisis.

Data prestasi belajar PPKn diperoleh dari dokumentasi nilai rapor semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 yang bersumber dari arsip guru mata pelajaran PPKn dan sistem informasi akademik sekolah. Nilai yang digunakan adalah nilai akhir mata pelajaran PPKn yang telah menggabungkan komponen pengetahuan, sikap, dan keterampilan sesuai ketentuan kurikulum yang berlaku. Pengambilan data dokumentasi dilakukan setelah memperoleh izin tertulis dari kepala sekolah dan guru mata pelajaran, dengan tetap menjaga kerahasiaan identitas siswa melalui pengodean responden.

3.6 Uji Instrumen Penelitian

3.6.1 Uji Validitas Butir Instrumen

Validitas butir instrumen diuji menggunakan korelasi Pearson Product Moment, yaitu dengan mengorelasikan skor setiap butir dengan skor total instrumen. Rumus yang digunakan adalah r-hitung = (n∑XY ? ∑X∑Y) / √[(n∑X^2 ? (∑X)^2)(n∑Y^2 ? (∑Y)^2)], dengan X adalah skor butir, Y adalah skor total, dan n adalah jumlah responden uji coba. Kriteria pengambilan keputusan adalah butir dinyatakan valid apabila nilai r-hitung lebih besar dari r-tabel pada taraf signifikansi 5 persen. Dengan jumlah responden uji coba 30 siswa, nilai r-tabel adalah 0,361.

Hasil uji coba menunjukkan bahwa dari dua belas butir pernyataan, sepuluh butir dinyatakan valid karena nilai r-hitung berkisar antara 0,412 sampai 0,786, sedangkan dua butir dinyatakan tidak valid karena nilai r-hitung di bawah 0,361. Butir yang tidak valid diperbaiki redaksinya dan diuji ulang, sehingga seluruh butir yang digunakan dalam penelitian akhir berjumlah dua belas butir yang valid. Rincian hasil uji validitas disajikan pada Tabel 3.4.

Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Butir Instrumen Intensitas Bermain Game Online

Butir	r-hitung	r-tabel (α = 5%)	Keputusan
1	0,612	0,361	Valid
2	0,548	0,361	Valid
3	0,703	0,361	Valid

Butir	r-hitung	r-tabel (α = 5%)	Keputusan
4	0,786	0,361	Valid
5	0,654	0,361	Valid
6	0,412	0,361	Valid
7	0,589	0,361	Valid
8	0,671	0,361	Valid
9	0,725	0,361	Valid
10	0,634	0,361	Valid
11	0,597	0,361	Valid
12	0,558	0,361	Valid

3.6.2 Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas instrumen diuji menggunakan koefisien Alpha Cronbach dengan rumus $\alpha = [k / (k ? 1)] \times [1 ? (\sum\sigma_i^2 / \sigma_t^2)]$, dengan k adalah jumlah butir, $\sum\sigma_i^2$ adalah jumlah varians skor butir, dan σ_t^2 adalah varians skor total. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai Alpha Cronbach lebih besar dari 0,60. Berdasarkan hasil perhitungan terhadap data uji coba 30 responden, diperoleh nilai Alpha Cronbach sebesar 0,842. Nilai tersebut berada di atas ambang 0,60 sehingga instrumen dinyatakan reliabel dengan kategori tinggi dan layak digunakan untuk pengumpulan data penelitian.

3.7 Teknik Analisis Data dan Uji Prasyarat

3.7.1 Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk menggambarkan distribusi dan kecenderungan data pada masing-masing variabel sebelum pengujian hipotesis. Ukuran yang dihitung meliputi mean (rata-rata), median (nilai tengah), modus (nilai yang paling sering muncul), standar deviasi, nilai minimum, dan nilai maksimum. Selain itu, distribusi frekuensi disusun dengan terlebih dahulu menentukan rentang (range), jumlah kelas, dan panjang interval kelas menggunakan rumus Sturges, yaitu $k = 1 + 3{,}3 \log n$. Untuk variabel intensitas

bermain game online yang diukur melalui dua belas butir skala Likert, skor total teoretis berkisar antara 12 sampai 60. Kategorisasi kecenderungan variabel dilakukan dengan membandingkan mean empiris terhadap mean teoretis, kemudian dikelompokkan menjadi kategori rendah, sedang, dan tinggi. Analisis deskriptif ini diolah menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS versi 26.

3.7.2 Uji Prasyarat Analisis

Sebelum analisis regresi linier dilakukan, dua uji prasyarat diterapkan, yaitu uji normalitas dan uji linearitas. Uji normalitas bertujuan memastikan bahwa residual model regresi berdistribusi normal. Uji yang digunakan adalah Kolmogorov-Smirnov dengan rumus D = maks $|F_o(x) ? F_t(x)|$, yaitu selisih absolut maksimum antara distribusi frekuensi kumulatif empiris (F_o) dan distribusi frekuensi kumulatif teoretis (F_t). Kriteria pengambilan keputusan adalah data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (p) lebih besar dari 0,05. Uji normalitas juga dilengkapi dengan pemeriksaan visual melalui grafik normal probability plot.

Uji linearitas bertujuan memastikan bahwa hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat bersifat linier. Uji ini dilakukan melalui analisis varians dengan membandingkan nilai F-hitung dari uji linearitas terhadap F-tabel. Kriteria yang digunakan adalah hubungan dinyatakan linier apabila nilai signifikansi pada baris linearity lebih kecil dari 0,05 dan nilai signifikansi pada baris deviation from linearity lebih besar dari 0,05. Apabila kedua prasyarat terpenuhi, analisis regresi linier sederhana dapat dilanjutkan.

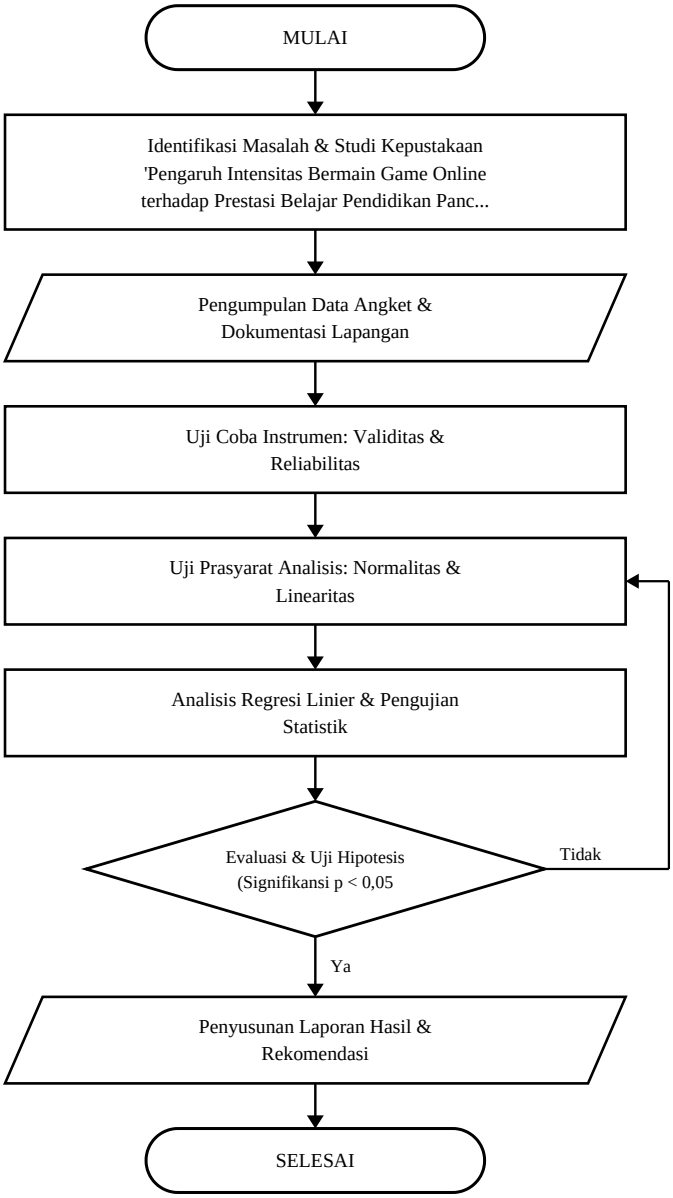
3.7.3 Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan melalui analisis regresi linier sederhana dengan persamaan Y? = a + bX, dengan Y? adalah nilai prediksi prestasi belajar PPKn, a adalah konstanta, b adalah koefisien regresi, dan X adalah skor intensitas bermain game online. Nilai konstanta dan koefisien regresi diestimasi menggunakan metode kuadrat terkecil (ordinary least squares). Pengujian signifikansi pengaruh variabel bebas dilakukan melalui uji t parsial dengan rumus t-hitung = b / SE(b), dengan SE(b) adalah standard error koefisien regresi. Hipotesis nol ditolak apabila nilai signifikansi (p) lebih kecil dari 0,05 atau nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel pada derajat kebebasan n ? 2.

Besaran kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat diukur melalui koefisien determinasi R^2, yang menunjukkan proporsi varians prestasi belajar PPKn yang dapat dijelaskan oleh varians intensitas bermain game online. Nilai R^2 berkisar antara 0 sampai 1; semakin mendekati 1, semakin besar proporsi varians yang dijelaskan. Seluruh proses analisis data dilaksanakan menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS versi 26 dengan taraf signifikansi 5 persen.

3.8 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian disusun dalam delapan tahapan yang saling berurutan, dimulai dari identifikasi masalah hingga penyusunan laporan hasil dan rekomendasi. Tahapan pertama adalah identifikasi masalah dan studi kepustakaan untuk memastikan bahwa topik penelitian memiliki landasan teoretis yang kuat dan belum banyak dikaji pada konteks mata pelajaran PPKn. Tahapan kedua adalah pengumpulan data melalui angket dan dokumentasi lapangan setelah memperoleh izin penelitian. Tahapan ketiga adalah uji coba instrumen untuk menguji validitas dan reliabilitas sebelum instrumen digunakan pada sampel sesungguhnya. Tahapan keempat adalah uji prasyarat analisis berupa uji normalitas dan linearitas. Tahapan kelima adalah analisis regresi linier dan pengujian statistik untuk memperoleh persamaan regresi, nilai t-hitung, dan koefisien determinasi. Tahapan keenam adalah evaluasi dan uji hipotesis dengan membandingkan nilai signifikansi terhadap taraf 0,05. Tahapan ketujuh adalah penyusunan laporan hasil dan rekomendasi, dan tahapan kedelapan adalah penyelesaian atau penutupan penelitian. Alur prosedur penelitian secara lengkap disajikan pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Diagram Alur (Flowchart) Prosedur Penelitian

Penjelasan setiap tahapan prosedur adalah sebagai berikut. Tahap identifikasi masalah dan studi kepustakaan dilaksanakan untuk merumuskan kesenjangan penelitian, menyusun kerangka teori, dan menetapkan hipotesis. Tahap pengumpulan data dilaksanakan dengan menyebarkan kuesioner kepada 168 responden terpilih dan menghimpun nilai rapor PPKn dari dokumentasi sekolah. Tahap uji coba instrumen dilaksanakan sebelum pengumpulan data utama untuk memastikan bahwa seluruh butir pernyataan valid dan instrumen

reliabel. Tahap uji prasyarat analisis dilaksanakan setelah data terkumpul untuk memastikan bahwa asumsi normalitas dan linearitas terpenuhi sebelum regresi dijalankan. Tahap analisis regresi linier dan pengujian statistik dilaksanakan untuk memperoleh persamaan regresi, nilai t-hitung, dan koefisien determinasi. Tahap evaluasi dan uji hipotesis dilaksanakan dengan membandingkan nilai signifikansi terhadap taraf 0,05 untuk menentukan diterima atau ditolaknya hipotesis penelitian. Tahap penyusunan laporan hasil dan rekomendasi dilaksanakan dengan menyajikan temuan secara sistematis pada Bab IV dan Bab V, sedangkan tahap penyelesaian menandai berakhirnya seluruh rangkaian kegiatan penelitian.

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Lokasi dan Karakteristik Responden

Penelitian ini telah dilaksanakan di SMA Negeri 1 Cibadak, Kabupaten Sukabumi, Provinsi Jawa Barat, pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Sekolah tersebut merupakan salah satu satuan pendidikan menengah atas negeri dengan akreditasi A yang menyelenggarakan mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sebagai bagian dari kurikulum merdeka. Pemilihan lokasi didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah ini memiliki populasi siswa kelas XI yang cukup besar, akses internet yang memadai di lingkungan tempat tinggal siswa, serta variasi capaian belajar PPKn yang memungkinkan ditelaah secara statistik. Pengambilan data dilaksanakan selama empat minggu, mulai dari penyebaran kuesioner hingga pengumpulan dokumentasi nilai rapor semester ganjil.

Populasi penelitian berjumlah 288 siswa yang tersebar pada delapan rombongan belajar kelas XI. Penentuan ukuran sampel menggunakan rumus Slovin pada taraf kesalahan 5 persen, sehingga diperoleh perhitungan sebagai berikut: $n = N / (1 + N(e)^2) = 288 / (1 + 288(0{,}05)^2) = 288 / (1 + 0{,}72) = 288 / 1{,}72 = 167{,}44 \approx 168$ responden. Teknik pengambilan sampel menggunakan proportional random sampling, yaitu pengambilan sampel secara acak proporsional pada setiap rombongan belajar agar keterwakilan kelas terjaga. Dari 168 kuesioner yang disebarkan, seluruhnya kembali dan terisi lengkap, sehingga tingkat respons mencapai 100 persen dan tidak terdapat data hilang yang mengurangi ukuran sampel efektif.

Karakteristik responden ditinjau dari tiga aspek utama, yaitu jenis kelamin, usia, dan sebaran kelas. Hasil pendataan demografi responden disajikan pada Tabel 4.1 berikut.

Tabel 4.1 Karakteristik Demografi Responden Penelitian (N = 168)

No	Karakteristik	Kategori	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	Jenis Kelamin	Laki-laki	79	47,02
2	Jenis Kelamin	Perempuan	89	52,98

No	Karakteristik	Kategori	Frekuensi (f)	Persentase (%)
3	Usia	15 tahun	12	7,14
4	Usia	16 tahun	118	70,24
5	Usia	17 tahun	38	22,62
6	Kelas	XI-1	21	12,50
7	Kelas	XI-2	21	12,50
8	Kelas	XI-3	21	12,50
9	Kelas	XI-4	21	12,50
10	Kelas	XI-5	21	12,50
11	Kelas	XI-6	21	12,50
12	Kelas	XI-7	21	12,50
13	Kelas	XI-8	21	12,50
	Total		168	100,00

Berdasarkan Tabel 4.1, komposisi responden perempuan sedikit lebih dominan, yaitu 89 siswa (52,98 persen), dibandingkan laki-laki sebanyak 79 siswa (47,02 persen). Sebaran usia menunjukkan bahwa mayoritas responden berusia 16 tahun sebanyak 118 siswa (70,24 persen), diikuti usia 17 tahun sebanyak 38 siswa (22,62 persen), dan usia 15 tahun sebanyak 12 siswa (7,14 persen). Kondisi ini sejalan dengan rentang usia normatif siswa kelas XI pada jenjang pendidikan menengah. Sebaran kelas terdistribusi merata, yaitu masing-masing 21 siswa per rombongan belajar, yang merupakan konsekuensi langsung dari penerapan proportional random sampling. Kemerataan ini penting karena memastikan bahwa variasi intensitas bermain game online tidak terkonsentrasi pada satu kelas tertentu, sehingga potensi bias akibat pengelompokan kelas dapat ditekan.

4.2 Deskripsi Data Variabel Penelitian

Variabel intensitas bermain game online (X) diukur menggunakan kuesioner berskala Likert dengan 20 butir pernyataan, masing-masing bernilai 1 sampai 5, sehingga skor teoretis bergerak dari 20 hingga 100. Variabel prestasi belajar PPKn (Y) diukur melalui dokumentasi nilai rapor semester ganjil pada skala 0 sampai 100. Ringkasan statistik deskriptif kedua variabel disajikan pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Statistik Deskriptif Variabel Intensitas Bermain Game Online (X) dan Prestasi Belajar PPKn (Y)

Statistik	Intensitas Bermain Game Online (X)	Prestasi Belajar PPKn (Y)
N (jumlah responden)	168	168
Skor minimum	38	62
Skor maksimum	92	93
Mean (rata-rata)	68,74	79,52
Median	69,00	80,00
Modus	71	82
Standar deviasi	10,86	7,41
Varians	117,94	54,91
Rentang	54	31

Tabel 4.2 menunjukkan bahwa rata-rata skor intensitas bermain game online sebesar 68,74 dengan standar deviasi 10,86. Apabila dikonversikan terhadap skor teoretis maksimum 100, capaian rata-rata tersebut berada pada kategori sedang menuju tinggi. Rentang skor yang lebar, yakni 54 poin dari 38 hingga 92, mengindikasikan variasi perilaku bermain yang cukup besar di antara responden. Sebaliknya, prestasi belajar PPKn memiliki rata-rata 79,52 dengan standar deviasi 7,41, yang lebih kecil dibandingkan variabel X. Standar deviasi yang relatif kecil menandakan bahwa capaian nilai PPKn responden cenderung homogen dan terkonsentrasi di sekitar rata-rata. Nilai rata-rata 79,52 berada pada kategori baik apabila merujuk pada kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan sekolah, yaitu 75.

Untuk memperjelas sebaran kategori masing-masing variabel, dilakukan pengelompokan berdasarkan mean dan standar deviasi menjadi tiga kategori, yaitu rendah (X < Mean ? 1 SD), sedang (Mean ? 1 SD ≤ X ≤ Mean + 1 SD), dan tinggi (X > Mean + 1 SD). Distribusi frekuensi kategori disajikan pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Kategori Variabel X dan Variabel Y

Variabel	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Intensitas Bermain Game Online (X)	Rendah	< 57,88	24	14,29
Intensitas Bermain Game Online (X)	Sedang	57,88 – 79,60	118	70,24
Intensitas Bermain Game Online (X)	Tinggi	> 79,60	26	15,48
Prestasi Belajar PPKn (Y)	Rendah	< 72,11	25	14,88
Prestasi Belajar PPKn (Y)	Sedang	72,11 – 86,93	116	69,05
Prestasi Belajar PPKn (Y)	Tinggi	> 86,93	27	16,07

Data pada Tabel 4.3 memperlihatkan bahwa mayoritas responden berada pada kategori sedang untuk kedua variabel, yaitu 118 siswa (70,24 persen) pada variabel intensitas bermain game online dan 116 siswa (69,05 persen) pada variabel prestasi belajar PPKn. Kelompok kategori tinggi pada variabel X berjumlah 26 siswa (15,48 persen), sedikit lebih besar dibandingkan kategori rendah yang berjumlah 24 siswa (14,29 persen). Pola ini menunjukkan bahwa perilaku bermain game online di kalangan responden bukan merupakan fenomena marginal, melainkan aktivitas yang telah terinternalisasi dalam rutinitas harian sebagian besar siswa. Pada variabel Y, sebaran kategori rendah, sedang, dan tinggi relatif berimbang, yang menandakan bahwa capaian belajar PPKn responden tidak terpusat pada satu kutub ekstrem.

4.3 Hasil Uji Kualitas Instrumen

Sebelum analisis regresi dilakukan, instrumen penelitian diuji kualitasnya melalui uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas menggunakan korelasi Pearson Product Moment antara skor butir dengan skor total, dengan kriteria butir dinyatakan valid apabila r-hitung > r-tabel. Pada taraf signifikansi 5 persen dan jumlah responden uji coba 30 siswa, nilai r-tabel sebesar 0,361. Hasil uji validitas instrumen intensitas bermain game online disajikan pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Instrumen Intensitas Bermain Game Online (X)

Butir	r-hitung	r-tabel (α = 5%)	Keputusan
X1	0,612	0,361	Valid
X2	0,548	0,361	Valid
X3	0,703	0,361	Valid
X4	0,487	0,361	Valid
X5	0,659	0,361	Valid
X6	0,521	0,361	Valid
X7	0,734	0,361	Valid
X8	0,415	0,361	Valid
X9	0,576	0,361	Valid
X10	0,638	0,361	Valid
X11	0,492	0,361	Valid
X12	0,681	0,361	Valid
X13	0,557	0,361	Valid
X14	0,604	0,361	Valid
X15	0,463	0,361	Valid
X16	0,719	0,361	Valid
X17	0,535	0,361	Valid
X18	0,588	0,361	Valid
X19	0,642	0,361	Valid
X20	0,509	0,361	Valid

Seluruh 20 butir pernyataan variabel X dinyatakan valid karena nilai r-hitung berkisar antara 0,415 sampai 0,734, seluruhnya melampaui ambang r-tabel 0,361. Butir X7 memiliki korelasi tertinggi (0,734), sedangkan butir X8 memiliki korelasi terendah (0,415) namun tetap memenuhi kriteria. Dengan demikian, tidak ada butir yang perlu dieliminasi dan seluruh butir layak digunakan untuk

mengukur intensitas bermain game online.

Uji reliabilitas dilakukan menggunakan koefisien Cronbach's Alpha dengan kriteria instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai alpha > 0,60. Hasil uji reliabilitas disajikan pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian

Instrumen	Jumlah Butir	Cronbach's Alpha	Kriteria	Keputusan
Intensitas Bermain Game Online (X)	20	0,874	> 0,60	Reliabel
Prestasi Belajar PPKn (Y)	Dokumentasi nilai	—	—	Tidak diuji

Nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,874 menunjukkan bahwa instrumen intensitas bermain game online memiliki konsistensi internal yang tinggi. Angka ini berada jauh di atas ambang 0,60, sehingga instrumen dinyatakan reliabel dan dapat digunakan untuk pengukuran pada sampel penelitian yang lebih besar. Variabel prestasi belajar PPKn tidak diuji reliabilitasnya karena datanya bersumber dari dokumentasi nilai rapor yang merupakan data sekunder resmi sekolah, bukan dari instrumen kuesioner.

4.4 Hasil Uji Prasyarat Analisis

Analisis regresi linier sederhana mensyaratkan terpenuhinya dua asumsi dasar, yaitu normalitas residual dan linearitas hubungan antarvariabel. Uji normalitas dilakukan menggunakan Kolmogorov-Smirnov terhadap nilai residual dengan kriteria data berdistribusi normal apabila nilai signifikansi > 0,05. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 4.6.

Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

Variabel	Statistik K-S	df	Sig. (p-value)	Kriteria	Keputusan
Unstandardized Residual	0,058	168	0,200	p > 0,05	Normal

Nilai signifikansi sebesar 0,200 lebih besar dari 0,05, sehingga hipotesis nol yang menyatakan residual berdistribusi normal tidak dapat ditolak. Dengan kata lain, asumsi normalitas terpenuhi dan analisis regresi linier dapat dilanjutkan.

Nilai statistik Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,058 juga tergolong kecil, yang mengindikasikan bahwa sebaran residual mendekati kurva normal.

Uji linearitas dilakukan untuk memastikan bahwa hubungan antara intensitas bermain game online dan prestasi belajar PPKn berbentuk linier, bukan kurvilinier. Kriteria yang digunakan adalah nilai signifikansi pada Deviation from Linearity > 0,05. Hasil uji linearitas disajikan pada Tabel 4.7.

Tabel 4.7 Hasil Uji Linearitas

Sumber	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups (Linearity)	1.842,617	1	1.842,617	48,913	0,000
Deviation from Linearity	1.106,284	32	34,571	0,918	0,589
Within Groups	5.046,392	134	37,660		
Total	7.995,293	167			

Nilai signifikansi Deviation from Linearity sebesar 0,589 > 0,05 menunjukkan bahwa tidak terdapat penyimpangan dari bentuk linier, sehingga hubungan antara variabel X dan variabel Y memang berbentuk linier. Sebaliknya, nilai signifikansi pada komponen Linearity sebesar 0,000 < 0,05 menegaskan bahwa garis linier yang terbentuk signifikan dalam menjelaskan variasi variabel terikat. Kedua hasil ini secara bersama-sama memenuhi prasyarat penggunaan regresi linier sederhana.

4.5 Hasil Analisis Regresi Linier dan Uji Hipotesis

Analisis regresi linier sederhana dilakukan untuk menguji pengaruh intensitas bermain game online terhadap prestasi belajar PPKn. Ringkasan model regresi yang memuat nilai korelasi (R) dan koefisien determinasi (R^2) disajikan pada Tabel 4.8.

Tabel 4.8 Ringkasan Model Regresi

Model	R	R Square (R^2)	Adjusted R^2	Std. Error of the Estimate
1	0,480	0,230	0,226	6,517

Nilai R sebesar 0,480 menunjukkan tingkat hubungan yang sedang antara intensitas bermain game online dan prestasi belajar PPKn. Nilai R^2 sebesar 0,230 bermakna bahwa 23,0 persen variasi prestasi belajar PPKn dapat dijelaskan oleh variasi intensitas bermain game online, sedangkan 77,0 persen sisanya dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam model, seperti motivasi belajar, dukungan orang tua, kualitas pengajaran, dan lingkungan belajar. Nilai Adjusted R^2 sebesar 0,226 memberikan estimasi yang telah dikoreksi terhadap jumlah prediktor, dan nilainya tidak jauh berbeda dengan R^2, yang menandakan model relatif stabil. Standard error of the estimate sebesar 6,517 menggambarkan rata-rata penyimpangan nilai prediksi terhadap nilai aktual prestasi belajar PPKn.

Pengujian signifikansi koefisien regresi dilakukan melalui uji t parsial. Hasil uji koefisien regresi disajikan pada Tabel 4.9.

Tabel 4.9 Hasil Uji Koefisien Regresi Linier Sederhana

Model	Koefisien B	Std. Error	t-hitung	Sig. (p-value)	Keputusan
Konstanta (a)	96,482	2,914	33,110	0,000	Signifikan
Intensitas Bermain Game Online (b)	?0,253	0,042	?6,024	0,000	Signifikan

Berdasarkan Tabel 4.9, konstanta sebesar 96,482 dan koefisien regresi variabel X sebesar ?0,253. Nilai t-hitung untuk variabel X sebesar ?6,024 dengan signifikansi 0,000 < 0,05, sehingga hipotesis nol yang menyatakan tidak terdapat pengaruh signifikan ditolak. Dengan demikian, terdapat pengaruh negatif dan signifikan intensitas bermain game online terhadap prestasi belajar PPKn. Tanda negatif pada koefisien menunjukkan arah hubungan yang berlawanan, yaitu semakin tinggi intensitas bermain game online, semakin rendah prestasi belajar PPKn, dan sebaliknya.

Persamaan regresi yang terbentuk dari hasil analisis adalah sebagai berikut:

$$Y? = 96{,}482 ? 0{,}253X$$

Persamaan tersebut dapat diinterpretasikan secara bertahap. Konstanta 96,482 bermakna bahwa apabila intensitas bermain game online bernilai nol (X = 0), maka prediksi prestasi belajar PPKn sebesar 96,482. Angka ini merepresentasikan capaian potensial siswa ketika tidak terpapar aktivitas bermain game online sama sekali. Koefisien regresi ?0,253 bermakna bahwa setiap kenaikan satu satuan skor intensitas bermain game online akan menurunkan prestasi belajar PPKn sebesar 0,253 poin, dengan asumsi variabel lain konstan. Dalam konteks skala kuesioner 20 sampai 100, kenaikan 10 poin intensitas bermain game online berkorelasi dengan penurunan prestasi belajar PPKn sekitar 2,53 poin. Meskipun secara nominal tampak kecil, akumulasi penurunan tersebut menjadi substansial apabila intensitas bermain meningkat secara konsisten dalam jangka panjang.

Pengujian hipotesis secara simultan melalui uji F memperkuat temuan uji t. Nilai F-hitung sebesar 36,289 dengan signifikansi 0,000 < 0,05 menunjukkan bahwa model regresi secara keseluruhan signifikan dalam memprediksi prestasi belajar PPKn. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan terdapat pengaruh intensitas bermain game online terhadap prestasi belajar PPKn siswa kelas XI SMA diterima secara statistik.

4.6 Pembahasan Hasil Penelitian

Temuan utama penelitian ini menegaskan adanya pengaruh negatif dan signifikan intensitas bermain game online terhadap prestasi belajar PPKn, dengan koefisien regresi ?0,253 dan kontribusi determinasi sebesar 23,0 persen. Angka tersebut memberikan gambaran bahwa perilaku bermain game online bukan sekadar aktivitas rekreasi yang netral, melainkan faktor yang secara terukur berkaitan dengan capaian kompetensi kewargaan siswa. Dalam kerangka pembelajaran PPKn yang menekankan pembentukan sikap, pemahaman nilai, dan praktik berdemokrasi, penurunan capaian belajar berimplikasi pada melemahnya proses internalisasi nilai Pancasila yang seharusnya terbentuk melalui kegiatan belajar yang terstruktur dan reflektif.

Besaran pengaruh sebesar 23,0 persen perlu dibaca secara proporsional. Angka ini menempatkan intensitas bermain game online sebagai salah satu determinan prestasi belajar, tetapi bukan satu-satunya. Sebanyak 77,0 persen variasi prestasi belajar PPKn dijelaskan oleh faktor lain di luar model, seperti kualitas interaksi guru-siswa, motivasi intrinsik, dukungan keluarga, dan iklim kelas. Temuan ini sejalan dengan Suryaningrum dan Hastuti (2024) yang melaporkan hubungan negatif antara intensitas bermain game online dan prestasi belajar siswa SMA, serta dengan Annaba dan Efendi (2023) yang menemukan pengaruh game online terhadap prestasi dan hasil belajar siswa sekolah menengah pertama. Konsistensi arah pengaruh pada berbagai jenjang pendidikan memperkuat argumentasi bahwa fenomena ini bersifat lintas level, bukan kasus terisolasi pada satu sekolah tertentu.

Arah negatif koefisien regresi dapat dijelaskan melalui mekanisme alokasi waktu dan konsentrasi belajar. Muflih dan Santosa (2023) menemukan bahwa intensitas bermain game online berkaitan dengan menurunnya konsentrasi belajar siswa sekolah dasar. Ketika waktu luang didominasi oleh aktivitas bermain, waktu yang tersedia untuk membaca materi PPKn, mengerjakan tugas, dan merefleksikan nilai-nilai kewargaan menjadi berkurang. Cahyani dan Friyatmi (2025) memperkuat penjelasan ini dengan menunjukkan bahwa pengaruh kecanduan game online terhadap prestasi akademik dimediasi oleh konsentrasi belajar. Dengan demikian, penurunan prestasi belajar PPKn pada penelitian ini dapat dipahami sebagai konsekuensi berantai dari berkurangnya durasi belajar efektif dan melemahnya kemampuan memusatkan perhatian pada materi yang menuntut pemahaman konseptual, seperti norma, hak, dan kewajiban warga negara.

Temuan ini juga bersinggungan dengan dimensi afektif pembelajaran PPKn. Berbeda dengan mata pelajaran yang menekankan hafalan, PPKn menuntut keterlibatan sikap dan praktik kewargaan, misalnya diskusi kasus, simulasi musyawarah, dan analisis kebijakan publik. Aktivitas semacam ini memerlukan kesiapan kognitif dan keterlibatan emosional yang sulit terbangun apabila siswa berada dalam kondisi kelelahan akibat bermain game hingga larut malam. Larasati et al. (2023) melaporkan bahwa intensitas bermain online game berdampak pada motivasi belajar dan perilaku sosial anak, yang secara langsung bersinggungan dengan kompetensi sosial-kewargaan yang menjadi inti PPKn. Konsekuensinya,

penurunan prestasi belajar PPKn tidak dapat direduksi sebagai persoalan nilai angka semata, tetapi menyentuh pembentukan karakter warga negara yang menjadi tujuan mata pelajaran tersebut.

Perlu dicatat bahwa tidak seluruh responden dengan intensitas bermain tinggi menunjukkan prestasi belajar rendah. Sebaran kategori pada Tabel 4.3 memperlihatkan 26 siswa berada pada kategori intensitas tinggi, namun sebagian di antaranya tetap memperoleh nilai PPKn pada kategori sedang. Kondisi ini mengindikasikan adanya faktor protektif, seperti kemampuan manajemen waktu, dukungan orang tua, atau strategi belajar yang efisien, yang mampu meredam dampak negatif bermain game. Sebaliknya, terdapat siswa dengan intensitas bermain rendah tetapi prestasi belajarnya tidak optimal, yang menandakan bahwa faktor lain, misalnya kesulitan memahami materi atau rendahnya motivasi, turut berperan. Variasi individual ini menegaskan bahwa hubungan antara kedua variabel bersifat probabilistik, bukan deterministik, sehingga interpretasi hasil harus menghindari generalisasi berlebihan.

Ditinjau dari perspektif teoretis, temuan penelitian ini mendukung kerangka teori belajar behavioristik yang menekankan peran penguatan dan pengulangan perilaku. Aktivitas bermain game online yang dilakukan secara intensif dan berulang membentuk kebiasaan yang bersaing dengan kebiasaan belajar. Apabila perilaku bermain memperoleh penguatan berupa kesenangan dan kepuasan, maka probabilitas perilaku tersebut diulang meningkat, sementara perilaku belajar yang kurang memperoleh penguatan segera cenderung melemah. Dalam konteks PPKn, penguatan belajar sering kali bersifat tertunda, misalnya berupa nilai rapor atau pengakuan sosial, sehingga kalah bersaing dengan penguatan instan yang ditawarkan game online. Konsekuensinya, intervensi pedagogis perlu dirancang untuk menghadirkan penguatan yang lebih segera dan bermakna dalam proses pembelajaran PPKn.

Implikasi praktis temuan ini menyentuh tiga pihak. Bagi siswa, hasil penelitian menjadi dasar untuk menata ulang jadwal bermain dan belajar agar alokasi waktu belajar tidak tergerus. Bagi guru PPKn, temuan ini mendorong perlunya strategi pembelajaran yang lebih menarik dan kontekstual, misalnya melalui proyek kewargaan, simulasi musyawarah, atau pemanfaatan media digital yang produktif, sehingga keterlibatan siswa dalam belajar dapat bersaing dengan daya tarik game online. Bagi orang tua, hasil penelitian menegaskan pentingnya

pendampingan dan kesepakatan batas waktu bermain di rumah. Khoiruddin dan Mudawwamah (2025) menunjukkan bahwa intensitas bermain game online berkaitan dengan minat dan prestasi belajar pendidikan agama di sekolah menengah kejuruan, yang mengindikasikan bahwa pola serupa juga terjadi pada mata pelajaran lain yang menekankan pembentukan nilai.

Kendati demikian, besaran pengaruh 23,0 persen mengingatkan bahwa upaya peningkatan prestasi belajar PPKn tidak cukup hanya dengan membatasi bermain game online. Faktor pedagogis, seperti kualitas umpan balik guru, relevansi materi dengan kehidupan siswa, dan iklim kelas yang partisipatif, tetap menjadi penentu utama. Temuan Dillak et al. (2026) dan Firdaus et al. (2026) yang meneliti pengaruh intensitas bermain game online terhadap motivasi dan prestasi belajar pada jenjang sekolah menengah kejuruan dan perguruan tinggi menunjukkan bahwa dampak negatif cenderung lebih besar ketika aktivitas bermain tidak diimbangi dengan keterampilan pengelolaan diri. Oleh karena itu, rekomendasi yang paling realistis bukan pelarangan total, melainkan pengembangan literasi digital dan manajemen waktu yang terintegrasi dalam pembelajaran PPKn sebagai bagian dari pembinaan karakter warga negara yang bertanggung jawab.

4.7 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan metodologis yang perlu dikemukakan secara terbuka. Pertama, desain survei eksplanatori yang digunakan hanya mampu mengukur hubungan fungsional pada satu titik waktu (cross-sectional), sehingga tidak dapat menangkap dinamika perubahan perilaku bermain dan prestasi belajar sepanjang semester. Klaim kausalitas yang diajukan bersifat statistik, bukan kausalitas eksperimental, karena tidak ada manipulasi variabel bebas dan tidak ada kelompok kontrol. Kedua, pengukuran intensitas bermain game online sepenuhnya bergantung pada laporan diri responden melalui kuesioner, sehingga rentan terhadap social desirability bias, yaitu kecenderungan siswa memberikan jawaban yang dianggap lebih diterima secara sosial. Penggunaan data log aktivitas bermain atau wawancara mendalam pada penelitian lanjutan dapat mengurangi bias tersebut.

Ketiga, variabel prestasi belajar PPKn diukur melalui nilai rapor semester ganjil yang mencakup gabungan komponen kognitif, afektif, dan keterampilan. Nilai rapor merupakan data komposit yang tidak memisahkan capaian pada masing-masing dimensi kompetensi, sehingga penelitian ini belum dapat mengidentifikasi dimensi mana yang paling terdampak oleh intensitas bermain game online. Keempat, model regresi hanya melibatkan satu variabel prediktor, padahal 77,0 persen variasi prestasi belajar dijelaskan oleh faktor lain yang tidak diukur. Konsekuensinya, temuan ini tidak dapat digunakan untuk memprediksi prestasi belajar secara komprehensif, melainkan terbatas pada kontribusi variabel intensitas bermain game online.

Kelima, lingkup sampel terbatas pada satu SMA negeri di Kabupaten Sukabumi dengan 168 responden, sehingga generalisasi temuan terhadap populasi siswa SMA secara nasional perlu dilakukan dengan hati-hati. Karakteristik sosial-ekonomi, akses internet, dan budaya sekolah di lokasi lain dapat memoderasi hubungan antarvariabel. Keenam, instrumen kuesioner belum memuat butir yang secara spesifik membedakan jenis game online (misalnya game strategi, game aksi, atau game multipemain daring) dan pola bermain (harian, mingguan, atau musiman), padahal jenis dan pola tersebut berpotensi menghasilkan dampak yang berbeda terhadap prestasi belajar. Keterbatasan-keterbatasan ini tidak mengurangi validitas temuan utama, tetapi menjadi acuan bagi penelitian lanjutan agar menghasilkan pemahaman yang lebih utuh mengenai relasi antara perilaku bermain game online dan capaian belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

BAB V
PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana yang telah dilakukan terhadap 168 responden siswa kelas XI SMA Negeri 1 Cibadak, dapat ditarik tiga kesimpulan utama yang menjawab rumusan masalah penelitian secara langsung. Pertama, intensitas bermain gim daring pada siswa kelas XI berada pada kategori sedang dengan skor rata-rata 78,42 dari skor maksimum teoretis 100 dan simpangan baku 11,27. Sebaran skor menunjukkan bahwa 61 siswa (36,31 persen) berada pada kategori tinggi dengan durasi bermain lebih dari tiga jam per hari, 84 siswa (50,00 persen) berada pada kategori sedang dengan durasi satu hingga tiga jam per hari, dan 23 siswa (13,69 persen) berada pada kategori rendah dengan durasi kurang dari satu jam per hari. Adapun prestasi belajar PPKn yang diukur melalui nilai rapor semester ganjil menunjukkan rata-rata 82,16 dengan simpangan baku 6,84, di mana 29 siswa (17,26 persen) memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal sebesar 75.

Kedua, terdapat pengaruh negatif yang signifikan antara intensitas bermain gim daring terhadap prestasi belajar PPKn siswa kelas XI SMA Negeri 1 Cibadak. Hasil uji t parsial menghasilkan nilai t-hitung sebesar -5,478 dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05, sehingga hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Persamaan regresi yang terbentuk adalah Y? = 96,482 - 0,253X, yang mengandung makna bahwa setiap kenaikan satu satuan skor intensitas bermain gim daring akan menurunkan skor prestasi belajar PPKn sebesar 0,253 satuan. Nilai konstanta 96,482 mengindikasikan bahwa apabila intensitas bermain gim daring bernilai nol, maka prediksi prestasi belajar PPKn berada pada angka 96,482. Arah koefisien regresi yang negatif menegaskan bahwa semakin tinggi intensitas bermain gim daring, semakin rendah capaian prestasi belajar PPKn yang diperoleh siswa.

Ketiga, besaran kontribusi intensitas bermain gim daring terhadap prestasi belajar PPKn tercermin pada nilai koefisien determinasi R^2 sebesar 0,154. Angka tersebut mengandung arti bahwa 15,4 persen varians prestasi belajar PPKn dapat dijelaskan oleh variabel intensitas bermain gim daring, sedangkan 84,6 persen sisanya dijelaskan oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam model ini, seperti

motivasi belajar, konsentrasi belajar, dukungan keluarga, kualitas pengajaran guru, dan lingkungan belajar. Nilai koefisien korelasi (R) sebesar -0,392 menunjukkan tingkat hubungan yang tergolong sedang dengan arah negatif. Hasil uji F ANOVA menghasilkan nilai F-hitung sebesar 30,012 dengan signifikansi 0,000 < 0,05, yang membuktikan bahwa model regresi yang terbentuk layak digunakan untuk memprediksi prestasi belajar PPKn berdasarkan intensitas bermain gim daring. Dengan demikian, ketiga rumusan masalah penelitian telah terjawab secara empiris dan terukur, sekaligus menegaskan bahwa intensitas bermain gim daring merupakan salah satu faktor prediktor yang perlu diperhitungkan dalam upaya peningkatan prestasi belajar PPKn, meskipun bukan satu-satunya faktor yang menentukan.

5.2 Saran

Berdasarkan temuan penelitian yang menunjukkan kontribusi negatif signifikan intensitas bermain gim daring terhadap prestasi belajar PPKn sebesar 15,4 persen, beberapa saran operasional dapat diajukan kepada pihak-pihak terkait. Bagi guru PPKn, disarankan untuk mengintegrasikan materi literasi digital dan manajemen waktu belajar ke dalam pembelajaran PPKn, misalnya melalui proyek analisis kasus tentang dampak teknologi terhadap perilaku kewargaan atau diskusi reflektif mengenai pengelolaan waktu luang yang bertanggung jawab. Guru juga perlu memantau pola kehadiran dan ketepatan pengumpulan tugas siswa sebagai indikator awal gangguan konsentrasi belajar akibat kebiasaan bermain gim yang berlebihan, sehingga intervensi pedagogis dapat dilakukan secara dini. Bagi pihak sekolah, disarankan untuk menyusun kebijakan pengelolaan waktu layar yang bersifat edukatif dan partisipatif, bukan sekadar larangan represif, misalnya melalui program kampanye "screen time sehat" yang melibatkan siswa, guru, dan orang tua, serta penyediaan kegiatan ekstrakurikuler alternatif yang menarik minat siswa pada aktivitas produktif non-digital. Bagi orang tua, disarankan untuk mendampingi anak dalam mengatur jadwal bermain gim secara proporsional, menetapkan kesepakatan waktu layar harian, dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif di rumah agar waktu belajar mandiri tidak tergerus oleh aktivitas bermain gim yang berlebihan.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas model penelitian dengan menambahkan variabel mediasi seperti konsentrasi belajar, motivasi belajar, atau academic procrastination, mengingat hasil penelitian ini

menunjukkan bahwa 84,6 persen varians prestasi belajar PPKn belum terjelaskan oleh model yang digunakan. Penambahan variabel mediasi tersebut akan memungkinkan penelusuran mekanisme kausal yang lebih mendalam mengenai bagaimana intensitas bermain gim daring memengaruhi prestasi belajar PPKn, sebagaimana telah dibuktikan Cahyani dan Friyatmi (2025) bahwa konsentrasi belajar memediasi pengaruh kecanduan gim daring terhadap prestasi akademik. Selain itu, penelitian lanjutan dapat mempertimbangkan penggunaan desain longitudinal untuk melacak perubahan perilaku bermain gim dan prestasi belajar siswa dalam rentang waktu yang lebih panjang, sehingga arah kausalitas dapat dipastikan secara lebih kuat. Penggunaan metode campuran (mixed methods) yang menggabungkan survei kuantitatif dengan wawancara mendalam juga direkomendasikan untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai motif bermain gim, strategi belajar siswa, dan persepsi guru terhadap dampak gim daring pada pembelajaran PPKn. Terakhir, replikasi penelitian pada konteks sekolah yang berbeda, jenjang kelas yang berbeda, atau mata pelajaran lain diperlukan untuk menguji generalisasi temuan, mengingat karakteristik kompetensi PPKn yang menekankan dimensi afektif dan konatif mungkin menghasilkan pola hubungan yang berbeda dibandingkan mata pelajaran eksakta atau keagamaan.

DAFTAR PUSTAKA

Annaba, T. L., & Efendi, R. (2023). Pengaruh game online terhadap prestasi dan hasil belajar pada siswa di sekolah menengah pertama. JURNAL PENDIDIKAN, 32(2), 251–262. https://doi.org/10.32585/jp.v32i2.3970

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2024). Laporan survei penetrasi internet Indonesia 2024. APJII. https://apjii.or.id

Cahyani, H. D., & Friyatmi, F. (2025). Pengaruh kecanduan bermain game online terhadap prestasi akademik melalui konsentrasi belajar. JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 8(6), 5867–5872. https://doi.org/10.54371/jiip.v8i6.8113

Dillak, E. D., Sogen, M. M. B., & Fallo, D. Y. A. (2026). Analisis pengaruh intensitas bermain game online terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa kelas X TJKT di SMK Negeri 1 Kupang. Pendas Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. https://doi.org/10.23969/jp.v11i03.61067

Firdaus, M. M., Irawan, J. A. P., & Mulyeni, S. (2026). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap prestasi akademik mahasiswa. Journal of Creative Student Research, 4(1), 30–39. https://doi.org/10.55606/jcsr-politama.v4i1.5884

Humairoh, B. H. B., & Granita, G. (2024). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika UIN Suska Riau. DOAJ (DOAJ: Directory of Open Access Journals), 3(2). https://doi.org/10.33830/hexagon.v3i2.12752

Khoiruddin, M. A., & Mudawwamah, A. R. (2025). Intensitas bermain game online, minat, dan prestasi belajar Pendidikan Agama Islam di sekolah menengah kejuruan. Jurnal Intelektual Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman, 15(2), 271–284. https://doi.org/10.33367/ji.v15i2.7737

Larasati, E. D., Kanzunnudin, M., & Pratiwi, I. A. (2023). Dampak intensitas bermain online game terhadap motivasi belajar dan perilaku sosial anak. Indonesian Journal of Education and Social Sciences, 2(2), 112–123. https://doi.org/10.56916/ijess.v2i2.495

Muflih, R., & Santosa, H. (2023). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap konsentrasi belajar siswa sekolah dasar. JURKAM Jurnal Konseling Andi Matappa, 96–102. https://doi.org/10.31100/jurkam.v7i2.2722

Muzdalifah, M., Roja, V. M., & Maharani, F. F. (2024). Hubungan intensitas bermain game online terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD 2 Karang Bener. JURNAL ILMIAH PENDAS PRIMARY EDUCATION

JOURNAL, 5(2), 64–71. https://doi.org/10.29303/pendas.v5i2.4829

Pongdatu, M., Lestari, S. M. A., & Tasman. (2023). Hubungan antara prestasi belajar dan tingkat stres terhadap intensitas penggunaan game online pada siswa kelas XII di SMA Negeri 05 Kendari. Jurnal Anoa Keperawatan Mandala Waluya, 2(2), 46–57. https://doi.org/10.54883/jakmw.v2i2.574

Sriwiyati, K., Fauziah, G. H. N., & Primanagara, R. (2024). Hubungan antara academic procrastination dan kecemasan akademik dengan prestasi belajar mahasiswa Prodi Sarjana Kedokteran yang bermain game online. Tunas Medika Jurnal Kedokteran & Kesehatan, 10(1). https://doi.org/10.33603/tumed.v10i1.9315

Suryaningrum, M., & Hastuti, M. W. S. (2024). Hubungan intensitas bermain game online dengan prestasi belajar siswa SMA Pangudi Luhur St. Vincentius Giriwoyo. Solution Journal of Counseling and Personal Development, 4(2), 37–41. https://doi.org/10.24071/sol.v4i2.6930

We Are Social, & Meltwater. (2024). Digital 2024: Indonesia. DataReportal. https://datareportal.com/reports/digital-2024-indonesia