

## The Relationship Between E-Sport Addiction To Pjok Learning Outcomes Of SMP Negeri 4 Rambah Hilir Students

Ardo Yulpiko Putra <sup>1</sup>, Carles Ritonga <sup>2</sup>

Universitas Pasir Pengaraian<sup>12</sup>

Pendidikan Olahraga dan Kesehatan

[ardoyulpikoputra@upp.ac.id](mailto:ardoyulpikoputra@upp.ac.id), [carlesritonga@gmail.com](mailto:carlesritonga@gmail.com)

(Naskah Masuk : 29 Maret 2024 diterima untuk diterbitkan : 15 Mei 2024)

**Abstrak:** Kecanduan game online merupakan suatu perilaku dimana seseorang secara terus menerus menghabiskan waktunya untuk bermain game online tanpa dapat mengendalikan dirinya untuk berhenti bermain sehingga berdampak negatif pada dirinya. Remaja yang kecanduan game online akan mengalami berbagai dampak negatif seperti menurunnya prestasi akademik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan kecanduan e-sports dengan hasil belajar PJOK siswa SMP Negeri 4 Rambah Hilir. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII dan VIII yang berjumlah 48 siswa. Sampel penelitian menggunakan kuota sampling dengan jumlah sampel sebanyak 33 orang sesuai kriteria sampel. Penelitian ini menggunakan analisis uji korelasi rank spearman. Hasil analisis diperoleh nilai p-value (0,000) dan nilai korelasi (-0,761). Artinya terdapat hubungan yang sangat kuat dan tidak searah antara kecanduan game online dengan hasil nilai PJOK siswa. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi skor kecanduan game online maka semakin rendah skor PJOK. Sebaliknya jika skor kecanduan game online rendah maka skor PJOK tinggi.

**Kata Kunci:** Kecanduan, E-sports, Game Online, Hasil Belajar

**Abstract:** Online game addiction was a behavior where a person continuously spends his time playing online games without being able to control himself to stop playing so that has a negative impact on himself. Teenagers with online games addiction will experience various negative impacts such as decreased the academic achievement. The purpose of this study was to determined the relationship between e-sports addiction and PJOK learning outcomes for students of SMP Negeri 4 Rambah Hilir. The type of the research was quantitative. The research population was all students of class VII and VIII, totaling 48 students. The research sample used quota sampling with totaling 33 samples according to the sample criteria. This research uses Spearman rank correlation test analysis. The results of the analysis obtained a p-value (0.000) and a correlation value (-0.761). This means that there is a very strong and not unidirectional relationship between online game addiction and the results of student's PJOK scores. This showed that the higher online game addiction score, the lower PJOK score. On the contrary, if the online game addiction score is low, then the PJOK score is high.

**Keywords:** Addiction, E-sports, Online Games, Learning Outcomes

## 1. Pendahuluan

Studi pendahuluan peneliti yang telah dilaksanakan pada tanggal 4 Mei 2023 di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 4 Rambah Hilir menunjukkan bahwa game online yang sering mereka mainkan adalah game online free fire sebanyak 6 orang siswa dan game online mobile legends sebanyak 5 orang siswa serta keseluruhan siswa memainkan game online tersebut menggunakan telepon genggam (handphone). Untuk lama waktu siswa bermain game online dalam sehari sebanyak 10 orang siswa bermain selama 4-6 jam/hari dan 1 orang bermain selama 6-7 jam/hari. Sementara untuk hasil belajar para siswa yang dilihat dari nilai rapor semester ganjil mereka menunjukkan bahwa kesebelas siswa tersebut memiliki hasil belajar yang baik dengan predikat B. Studi pendahuluan ini juga menunjukkan bahwa lebih banyak siswa laki-laki yang memainkan game online daripada siswa perempuan.

Hasil studi pendahuluan ini juga menunjukkan jika setiap harinya para siswa siswi akan menyempatkan diri mereka untuk bermain game online. Mereka lebih sering menggunakan waktu luang mereka untuk selalu bermain game online. Mereka merasa senang bermain game online meskipun hal itu mengakibatkan uang saku mereka habis. Rasa lelah yang luar biasa akan berganti dengan semangat kembali saat sedang bermain game online. Selalu merasa pusing ketika terlalu lama bermain game online. Sering merasa sakit di bagian mata ketika terlalu lama berada di depan layar saat bermain game online. Sering merasa kosong ketika tidak bermain game online. Waktu untuk beraktivitas bersama teman-teman menjadi berkurang karena bermain game online.

E-sports (*electronic sports*) adalah jenis olahraga berbasis peralatan elektronik seperti PC (komputer), HP (*mobile phone*), atau konsol game seperti PlayStation atau Xbox (Rifki, 2021). Wahyudi dalam (F. Kurniawan, 2019) lebih lanjut juga menegaskan bahwa E-sport merupakan olahraga digital yang terorganisir dengan pelatihan khusus seperti halnya atlet profesional sepak bola, bulutangkis, ataupun baske

Alexander Shafto Douglas seorang ilmuwan komputer menciptakan permainan yang disebut "XOX" atau lebih sering disebut "Catur Jawa" pada tahun 1952 untuk mengilustrasikan interaksi antara sistem komputer dan manusia. Permainan tersebut dipilih sebagai disertasi Alexander untuk memperoleh gelar Doktor. Game ini memungkinkan seseorang bermain secara kompetitif melawan "komputer" untuk pertama kalinya di dunia. E-sports kemudian semakin berkembang pada era 1970-an, saat konsol game pertama di dunia yang bisa disambungkan ke TV yaitu Magnavox Odyssey, meluncur pada 1972.

Pada era yang sama, mesin game arcade juga meluncur pertama kali dengan game yang berjudul "Pong". Kehadiran mesin arcade ini memungkinkan orang berlomba-lomba mencetak skor tertinggi (*high score*) dengan pemain lainnya. Sifat kompetitif di game arcade pertama kali muncul di game "Sea Wolf" pada 1976 lalu. Game tersebut mewajibkan pemain menembak berbagai tantangan menggunakan sebuah kapal untuk mendapatkan skor tertinggi. Metode daftar high score kemudian berlanjut pada 1979. Kala itu, ada dua game *arcade* yang bernama "Asteroids" dan "Starfire". (Clinton, 2022)

Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik

setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran (Rumiyati, 2021, hlm. 9)

## 2. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif (*Quantitatif Research*) yakni suatu penelitian ilmiah secara sistematis, terencana, dan terstruktur terhadap bagian-bagian dan fenomena serta hubungan-hubungannya dengan jelas sejak awal hingga hasil akhir penelitian berdasarkan pengumpulan data informasi yang berupa simbol angka atau bilangan. Penelitian ini mencakup segala hal yang berhubungan dengan objek penelitian, fenomena serta korelasi yang ada diantaranya. Tujuan penelitian kuantitatif adalah untuk memperoleh penjelasan dari suatu teori dan hukum-hukum realitas. Penelitian kuantitatif dikembangkan dengan menggunakan model-model matematis, teori-teori dan atau hipotesis (Hermawan, 2019, hlm. 16). Desain penelitian yang digunakan adalah desain cross-sectional yakni suatu penelitian yang dilakukan dengan mengambil waktu tertentu yang relative pendek dan tempat tertentu (Nasrudin, 2019:5). Desain cross-sectional hanya mengukur perbedaan di antara berbagai orang, subyek atau fenomena, bukan proses perubahan (Nurdin & Hartati, 2019:37). Alat yang digunakan pada saat penelitian adalah 1. Angket. 2. Hasil belajar PJOK

## 3. Hasil dan Pembahasan

Deskripsi Data Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan 33 orang siswa sebagai sampel penelitian. 9 orang siswa merupakan siswa kelas VII yang terdiri keseluruhannya siswa laki-laki. 24 orang siswa merupakan siswa kelas VIII yang terdiri dari 10 siswa perempuan dan 14 siswa laki-laki.

### UJI NORMALITAS

**Tabel Hasil Uji Normalitas**

Hasil Uji Normalitas		
Asymp. Significant	Prestasi Belajar PJOK	Kecanduan <i>E-Sport</i>
	0,200	0,031

(Sumber, SPSS 2022)

Sebaran data pada variabel tingkat kecanduan *e-sport* memiliki nilai probabilitas (p) 0,031 atau Tidak mempunyai probabilitas di atas 0,05 ( $p > 0,05$ ). Hal ini menunjukkan bahwa sebaran data pada variabel tersebut bersifat Tidak normal. Sebaran data pada variabel prestasi belajar memiliki nilai probabilitas (p) 0,200 atau Tidak mempunyai probabilitas di atas 0,05 ( $p > 0,05$ ). Hal ini menunjukkan bahwa sebaran data pada variabel tersebut bersifat Tidak normal.

### UJI SPEARMAN RANK

**Tabel Hasil Uji Spearman Rank**

<b>Correlations</b>			
		Total	Nilai_PJOK
Total	Correlation Coefficient	1.000	-.761**
	Sig. (2-tailed)	.	.000
	N	33	33
Nilai_PJOK	Correlation Coefficient	-.761**	1.000
	Sig. (2-tailed)	.000	.
	N		
		33	33

(Sumber, SPSS 2022)

Hasil uji korelasi menggunakan rank spearman menunjukkan nilai yang signifikan ( $p=0.000$ ) sehingga dapat dikatakan bahwa kecanduan *e-sport* berhubungan dengan hasil nilai PJOK siswa. Dari hasil analisis tersebut didapatkan nilai koefisien korelasinya sebesar -0,761 yang artinya mempunyai hubungan yang sangat kuat (karena mendekati nilai 1). Kemudian karena koefisien korelasinya bernilai negative (-0,761), maka arah korelasinya berlawanan (tidak searah) yang artinya adalah semakin tinggi nilai kecanduan *e-sport* nya, maka semakin rendah hasil nilai PJOK nya. Hal tersebut terjadi sebaliknya, jika nilai kecanduan *e-sport* rendah, maka hasil nilai PJOK nya tinggi.

#### 4. Kesimpulan dan Saran

Ada hubungan yang kuat dan tidak searah antara kecanduan *e-sport* dengan hasil nilai PJOK siswa yang dibuktikan dengan nilai signifikan ( $p=0.000$ ). Semakin tinggi nilai kecanduan *e-sport*, maka semakin rendah hasil nilai PJOK. Begitu juga sebaliknya, jika nilai kecanduan *e-sport* rendah, maka hasil nilai PJOK tinggi.

## Daftar Pustaka

- Burhan, Z., & Hidayat, T. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Mpa'a Gelu Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pelajaran PJOK Di SD Negeri 1 Dompu. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi*, 1(1), 8-15
- Clinton, B. (2022, Juni 10). *Sejarah E-Sports di Dunia, Turnamen dan Game Pertama Hingga Masuk Cabang Olahraga*. kompas.com. <https://tekno.kompas.com/read/2022/06/10/14010037/sejarah-e-sports-di-dunia-turnamen-dan-game-pertama-hingga-masuk-cabang?page=all>
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan Mixed Methode* (Vol. 1). Hidayatul Quran Kuningan.
- Hidayat, T., & Anggriawan, F. I. (2022). *Kartu Pengukuran Kompetensi Siswa SD pada Pembelajaran PJOK*. Penerbit NEM.
- Kurniawan, F. (2019). E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), 61–66.
- Nasrudin, J. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Buku Ajar Praktis Cara Membuat Penelitian)*. PT. Panca Terra Firma.
- Nurdin, I., & Hartati, S. (2019). *Metodologi Penelitian Sosial*. Media Sahabat Cendekia.
- Rumiyati. (2021). *Model Talking Stick Sebagai Upaya Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar* (Vol. 1). Penerbit NEM.
- Rifki, B. (2021, Juni 18). *Apa Itu Esports: Mengenal Genre & Variasi Game di Esports*. esports.id.
- Supriyaddin, S., Prayudi, A., & Putra, A. (2023). Pengembangan Game Edukatif Literasi Numerasi Budaya Lokal Dompu Berbasis Android. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 4(3), 130-135.