

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Remaja merupakan masa dimana seseorang mengalami masa perubahan dari masa kanak-kanak menuju dewasa. Pada masa perkembangan remaja, perubahan-perubahan tersebut dapat terlihat dari beberapa aspek seperti aspek fisik, kognitif, dan emosi. Perubahan fisik biasanya sangat berkaitan dengan mulainya pubertas pada remaja. Perubahan khusus yang biasa terjadi pada masa pubertas diantaranya penambahan tinggi badan yang cepat (pacu tumbuh), perkembangan seks sekunder, perkembangan organ-organ reproduksi, perubahan komposisi tubuh, perubahan sistem sirkulasi, dan sistem respirasi yang berhubungan dengan kekuatan dan stamina tubuh.

Perubahan kognitif ditunjukkan dengan pemikiran mereka yang semakin abstrak, logis, dan idealis baik terhadap diri sendiri, orang lain, maupun pemikiran orang lain tentang mereka. Hal ini terjadi akibat stimulus yang mereka dapati meskipun mereka akan memproses terlebih dahulu stimulus tersebut sebelum menjadikannya sebuah ide atau pemikiran. Perubahan emosi biasanya terlihat jelas dari perubahan perilaku remaja. Naik turunnya perilaku remaja tergantung dengan naik turunnya emosi yang mereka alami. Remaja merupakan masa dimana meningkatnya emosi namun tidak dibarengai dengan pengendalian diri yang baik sehingga remaja sering kali mengalami stres emosional.

Masa remaja disebut juga sebagai masa-masa sulit bagi remaja maupun orang tuanya. Hal ini dikarenakan pada masa tersebut remaja akan mulai

menyampaikan kebebasan dan haknya dalam mengemukakan pendapatnya sendiri. Hal ini tidak jarang malah menyebabkan ketegangan, perselisihan bahkan kerenggangan diantara remaja dan orang tuanya. Remaja lebih mudah dipengaruhi teman-temannya. Pengaruh orang tua akan melemah, yang mana perilaku dan kesenangan remaja akan bertentangan dengan kesenangan keluarga. Remaja akan mengalami perubahan fisik yang signifikan mulai dari pertumbuhan hingga seksualitasnya. Perasaan seksualitas yang mulai muncul biasanya menyebabkan remaja menjadi takut, bingung, dan memiliki perasaan salah serta frustrasi. Remaja sering menjadi terlalu percaya diri disertai dengan meningkatnya emosi dalam diri sehingga menjadi sulit menerima nasihat orang tua.

Selama proses menuju pendewasaan, remaja harus menyelesaikan tugas perkembangan mereka pada masa remaja ini. Namun tidak semua anak dan remaja mampu melewatinya dengan baik. Tidak sedikit pula remaja yang gagal dalam menyelesaikan tugas perkembangan mereka sehingga kompetensi yang diharapkan tidak tercapai bahkan dapat menimbulkan penyimpangan perilaku. Tugas perkembangan remaja terdiri atas menerima kondisi fisiknya dan memanfaatkan tubuhnya secara efektif; menerima hubungan yang lebih matang dengan teman sebayanya dari jenis kelamin manapun; menerima peran jenis kelamin masing-masing (laki-laki atau perempuan); berusaha melepaskan diri dari ketergantungan emosi terhadap orang tua dan orang dewasa lainnya; mempersiapkan karir ekonomi; mempersiapkan perkawinan dan kehidupan keluarga; merencanakan tingkah laku sosial yang bertanggungjawab; mencapai sistem nilai dan etika tertentu sebagai pedoman tingkah lakunya.

Remaja yang cenderung ingin bebas menjadikan mereka tidak mau mengikuti aturan-aturan yang diterapkan orang tua di rumah karena merasa bahwa mereka sudah bukan anak-anak lagi yang harus terus diatur dan diawasi oleh orang tua selama 24 jam. Para remaja cenderung lebih tertarik dengan lingkungan di luar rumah. Mereka akan bermain dan menghabiskan banyak waktu bersama teman seusianya. Selain bermain di luar lingkungan rumah, remaja juga lebih tertarik untuk menghabiskan waktu mereka dengan *gadget* kesayangan mereka.

Di era digitalisasi saat ini, penggunaan *gadget* menjadi salah satu gaya hidup terkini yang sangat sulit untuk diubah. Penggunaan *gadget* saat ini juga cukup berkembang, dimana orang bukan hanya menggunakan *gadget* untuk berkomunikasi namun juga bermain *game* khusus *game online*. Perkembangan *game online* itu sendiri di dunia saat ini sedang mengalami peningkatan yang sangat pesat mulai usia muda sampai dengan tua.

Saat ini pemain *game online* terbanyak di dunia adalah usia remaja sampai dewasa muda. Remaja yang masih dalam masa peralihan, masih membutuhkan bimbingan orang tua dan sekitar, dan mudah mengalami perubahan sikap dan perilaku. Akan sangat gampang terjerumus menjadi kecanduan *game online*. Kecanduan *game online* merupakan suatu perilaku dimana seseorang secara terus menerus menghabiskan waktunya untuk memainkan permainan game online tanpa bisa mengontrol atau mengendalikan diri untuk berhenti bermain sehingga menimbulkan dampak yang negatif untuk diri sendiri.

Remaja dengan kecanduan *game online* tersebut akan mengalami berbagai dampak negatif untuk dirinya sendiri. Remaja yang masih dalam masa peralihan,

masih membutuhkan bimbingan orang tua dan sekitar serta mudah mengalami perubahan sikap dan perilaku akan sangat gampang terjerumus menjadi kecanduan *game online*. Hal ini yang dikhawatirkan dapat berdampak negatif terhadap remaja itu sendiri. Salah satu dampak negatif yang dapat ditimbulkan akibat kecanduan *game online* pada remaja adalah penurunan prestasi akademik. Hal ini dikarenakan remaja yang lebih sering menghabiskan waktu luangnya untuk bermain *game online* hingga melupakan tugasnya sebagai pelajar yaitu belajar.

Salah satu cara menilai turun naiknya prestasi akademik pelajar adalah dengan melihat hasil belajar mereka. Hasil belajar merupakan perolehan nilai yang diperoleh oleh siswa setelah melewati ujian atau ulangan dari suatu kegiatan pembelajaran. Hasil belajar ini nantinya akan digunakan untuk melihat kemampuan siswa dalam menerima pembelajaran yang diberikan atas aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Sejalan dengan dampak kecanduan *game online* yakni terjadinya penurunan prestasi akademik, salah satu faktor yang diyakini memberikan andil besar dalam penurunan hasil belajar siswa adalah *game online*.

Salah mata pelajaran yang digunakan dalam mengukur hasil belajar seorang peserta didik adalah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang disingkat dengan PJOK merupakan salah satu mata pelajaran yang mencakup pada pertumbuhan fisik, perkembangan psikis serta emosional peserta didik. PJOK bukan semata pembelajaran untuk menciptakan keterampilan siswa dalam berolahraga. Namun untuk melihat perkembangan seorang siswa dari waktu ke waktu.

Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 4 Rambah Hilir berlokasi di Rambah Hilir Tengah, Kecamatan Rambah Hilir, Kabupaten Rokan Hulu, Provinsi Riau. Sekolah ini berada di bawah naungan Pemerintah Pusat dengan Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 10402989 dan No. SK. Pendirian KPTS/1427/PDK/47 tanggal 16 April 2003 serta No. SK. Operasional 420/DPPO-Set/1525/2017 tanggal 10 April 2017. Sekolah ini berdiri diatas tanah seluas 9,954 m² dan menyandang akreditasi B. Kepala sekolah SMP Negeri 4 Rambah Hilir ini adalah Ibu Suharmah.

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*.

Berdasarkan data-data yang dijelaskan di atas, peneliti ingin melakukan penelitian lebih dalam terkait hubungan kecanduan *game online* (*e-sport*) terhadap hasil belajar siswa SMP Negeri 4 Rambah Hilir.

1.2. Identifikasi Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut:

- a. Banyaknya siswa yang bermain *game online* selama 4-6 jam/hari
- b. Siswa selalu menyempatkan diri untuk bermain *game online* setiap hari.
- c. Siswa lebih sering menggunakan waktu luang untuk bermain *game online*.
- d. Uang saku siswa habis untuk bermain *game online*.
- e. Tidak pernah merasa lelah saat sedang bermain *game online*.
- f. Merasa pusing ketika terlalu lama bermain *game online*.
- g. Sering merasa sakit di bagian mata ketika terlalu lama bermain *game online*.
- h. Berkurangnya waktu untuk beraktivitas bersama teman-teman

1.3. Batasan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini dibatasi hanya terkait kecanduan *game online (e-sport)* dengan hasil belajar PJOK siswa SMP Negeri 4 Rambah Hilir.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adakah hubungan kecanduan *e-sport* terhadap hasil belajar PJOK siswa SMP Negeri 4 Rambah Hilir.

1.5. Tujuan Penelitian

1.5.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui hubungan kecanduan *e-sport* terhadap hasil belajar PJOK siswa SMP Negeri 4 Rambah Hilir.

1.5.2 Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui bagaimana tingkat kecanduan *e-sport* siswa SMP Negeri 4 Rambah Hilir.
- b. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar PJOK siswa SMP Negeri 4 Rambah Hilir.

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

- a. Sebagai bahan tambahan pembelajaran terkait *e-sport* dan hasil belajar PJOK pada remaja.
- b. Sebagai bahan pedoman dan referensi tambahan calon peneliti terkait *e-sport* dan hasil belajar PJOK.

- c. Sebagai tambahan wawasan dan ilmu pengetahuan untuk peneliti dalam memahami, menangani, dan mencegah terjadinya kecanduan *e-sport* serta memahami hasil belajar PJOK siswa.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Sebagai pedoman SMP Negeri 4 Rambah Hilir dalam mencegah dan menanggulangi terjadinya kecanduan *e-sport* pada siswa disana.
- b. Sebagai pedoman SMP Negeri 4 Rambah Hilir dalam memberikan pengajaran dan pengaturan dalam meningkatkan hasil belajar PJOK yang tinggi untuk remaja.
- c. Sebagai acuan bagi masyarakat dalam menjaga anak-anak di lingkungan sekitar agar tidak mengalami kecanduan *game online* yang mana salah satu dampaknya dapat menurunkan prestasi akademik anak tersebut.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *Game Online (E-sport)*

2.1.1. Konsep *Game Online (E-sport)*

Pertumbuhan industri *gaming* di Indonesia semakin hari semakin pesat. Hal ini diperkuat dengan data yang diberikan oleh *E sports Premier League* (IESPL) bahwa dengan jumlah pemain *game* aktif mencapai 62,1 juta orang menjadikan Indonesia berada pada posisi ke 12 sebagai pasar *gaming* dunia. Dijelaskan pula bahwa selama sebelum masa pandemi COVID-19 melanda dunia atau pada tahun 2019, Indonesia tercatat menghasilkan pendapatan sebesar 1,04 miliar dolar AS (Kemenparekraf/Baparekraf RI, 2021).

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 basket.

Sementara *Game online* atau sering disebut dengan *online games* adalah sebuah permainan (*games*) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet) (Ridoi, 2018, hlm. 5). *Game online* menurut (Wibisono dkk., 2021, hlm. 47) merupakan permainan *digital* yang dimainkan dengan menggunakan koneksi internet. Sedangkan (Tomasoa, 2022, hlm. 107) menjelaskan bahwa *game online* merupakan permainan daring yakni jenis

permainan yang dimainkan secara bersama dalam bentuk *online*, jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel.

Maka pada hakikatnya dapat disimpulkan bahwa *E-sports (elektronik sports)* merupakan cabang olahraga digital yang dimana para atletnya memainkan permainan *game* secara *online* baik menggunakan komputer, HP, maupun perangkat *game online* lainnya.

2.1.2. Sejarah E-sport

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. Sifat kompetitif dari game ini berkembang selama bertahun-tahun berikutnya. Pada tahun 1958, ilmuwan komputer lain, William Higinbotham, mengembangkan permainan yang disebut "*Tennis for Two*". Seperti namanya, game ini mengizinkan dua orang manusia beradu kemampuan untuk mencetak skor dalam game tenis virtual, di mana pergerakan dan arah bola tenis dikontrol menggunakan *joystick*. Karena sifat kompetitif "*Tennis for Two*", banyak yang menganggap bahwa game ini merupakan *game* yang masuk dalam kategori *e-sports* untuk pertama kalinya di dunia.

Pada tahun-tahun berikutnya, *game* kompetitif yang bisa dimainkan oleh dua orang, alias *multiplayer* kian bertambah. Salah satu yang populer adalah *game* “*Spacewar!*” yang diluncurkan pada 1962 lalu oleh ilmuwan komputer Steve Russel dan rekan-rekan sejawatnya. *Game* yang berjalan di komputer ini memungkinkan dua orang pemain berlomba-lomba mengendarai pesawat luar angkasa tercepat. Dalam *game* tersebut pemain akan menghadapi berbagai tantangan, seperti bahan bakar pesawat yang terbatas, hingga efek gravitasi yang berbahaya bagi pesawat luar angkasa. Karena cukup populer, Universitas Stanford kemudian menggelar turnamen “*Spacewar!*” pada 1972 lalu. Turnamen ini dijuluki dengan “*Intergalactic Spacewar Olympics*” dan diikuti oleh sekitar 24 orang. Kompetisi ini, yang berhadiah berlangganan gratis majalah “*Rolling Stones*” selama satu tahun, lantas disebut-sebut sebagai kompetisi *e-sports* pertama yang pernah ada 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*”. Berbeda dengan “*Sea Wolf*”,

kedua game ini bisa mencatat *high score* berdasarkan nama pemain untuk pertama kalinya.

Pada 1978, Atari sempat membuat *game arcade* baru yang bernama “*Space Invaders*”. Pada tahun yang sama, mereka juga menggelar kompetisi *e-sports* akbar bertajuk “*Space Invaders Championship*” yang diikuti oleh sekitar 10.000 orang. Turnamen yang berhadiah satu buah mesin *arcade* Asteroids saat ini disebut-sebut sebagai momen di mana game kompetitif alias *e-sports* mendulang popularitas. Beberapa tahun berikutnya, tepatnya pada 1982, seorang pemilik mesin *game arcade* di Amerika Serikat (AS) yang bernama Walter Day memprakarsai sistem peringkat pemain alias *leaderboard* untuk mesin *arcade*. Ia pun merintis sebuah tim *e-sports* yang bernama “*U.S. National Video Team*” pada 1983 lalu, organisasi yang dianggap sebagai organisasi *e-sports* pertama di dunia. Hingga saat ini, ia dikenal sebagai salah satu perintis *e-sports* dunia.

Setelah selama bertahun-tahun dimainkan secara fisik (*offline*), *game* kompetitif atau *e-sports* mulai memasuki ranah *online* pada tahun 1988. Kala itu, *game* yang diadaptasi dari film populer Startek, yaitu Netrek memungkinkan sekitar 16 pemain berkompetisi dan berperang di dunia Startek lewat internet untuk pertama kalinya. Seiring dengan perangkat komputer yang semakin bisa dijangkau banyak orang, *game* kompetitif *online* semakin berkembang di era 1990-an. Pada momen tersebut, banyak pihak yang menyelenggarakan turnamen secara *online* atau secara lokal (LAN) untuk beberapa *game* populer seperti “*Doom*”, “*Quake*”, “*Unreal Tournament*”, hingga “*Starcraft*”. Dari sini, muncul

berbagai liga atau turnamen populer seperti “*Electronic Sports League*”, “*German Clan League*”, “*ClanBase*”, dan lain sebagainya.

Kehadiran banyak game kompetitif, macam “*Counter-Strike*” yang diluncurkan pada 1990, turut melahirkan banyak turnamen *e-sports* skala dunia. Di antaranya seperti “*World Cyber Games (WCG, 2000)*” yang digelar di Korea Selatan, “*Electronic Sports World Cup (ESWC, 2003)*” di Perancis, “*Major League Gaming (MLG)*” di AS, dan masih banyak lagi. Bahkan pada 2005 lalu, kompetisi “*Cyberathlete Professional League (CPL)*” merupakan kompetisi *e-sports* pertama di dunia yang total hadiahnya tembus 1 juta dolar AS. Total hadiah yang sama juga dihadirkan melalui kompetisi *e-sports* “*Championship Gaming Series (CGS)*” pada 2007 lalu. Kompetisi ini mempertandingkan sejumlah game populer seperti “*Counter-Strike: Source*”, “*Dead or Alive 4*”, “*FIFA 07*”, hingga “*Project Gotham Racing 3*”.

Dengan jumlah game yang semakin banyak, serta teknologi yang semakin maju, *e-sports* semakin berkembang menjadi sebuah ekosistem yang bisa dibilang menguntungkan berbagai pihak, baik itu dari pengembang game hingga para pemainnya. Berbagai turnamen *e-sports* pun terus digelar sepanjang tahun, mulai dari turnamen tahunan “*Dota 2*” yang berjudul “*The International*”, “*League of Legends*”, “*World Championship*”, “*Counter-Strike Global Offensive Major Championship*”, dan masih banyak lagi. Di Indonesia sendiri, kepopuleran *e-sports* bisa dilihat dari segmen *game mobile* yang bersifat kompetitif seperti “*Mobile Legends*”, “*PUBG Mobile*”, “*Free Fire*”, dan lain sebagainya. Ketiga game ini bisa dibilang memiliki basis penggemar yang cukup banyak di

Indonesia, seiring dengan bertambahnya daftar tim *e-sports* yang bertanding di *game-game* tersebut. Beberapa turnamen *e-sports* besar dari ketiga *game* tersebut mencakup “*Mobile Legends Professional League Indonesia (MPL ID)*”, “*PUBG*” “*Mobile Pro League Indonesia (PMPL ID)*”, hingga “*Free Fire Master League Indonesia (FFML ID)*”.

Adapun perkembangan *e-sports* di Tanah Air boleh dibilang semakin maju, utamanya setelah timnas Indonesia untuk cabang olahraga (cabor) *e-sports* di SEA Games 2021 menyumbang enam medali. Keenam medali tersebut terdiri dari dua medali emas (*Free Fire* dan *PUBG Mobile*), tiga medali perak (*Free Fire*, *PUBG Mobile*, dan *Mobile Legends*), serta satu medali perunggu (*Cross Fire*). Lembaga yang menaungi *game* kompetitif di Tanah Air adalah Pengurus Besar *E-sports* Indonesia (PBESI) dan Indonesia *E-sports Association* (IESPA). Perkembangan *e-sports* tentunya juga tak lepas dari semakin banyaknya organisasi *e-sports* di Indonesia yang melahirkan berbagai tim profesional seperti “*Rex Regum Qeon (RRQ)*”, “*Evos E-sports*”, “*Alter Ego E-sports*”, “*Bigeton E-sports*”, “*Onic E-sports*”, dan sebagainya (Clinton, 2022).

2.1.3. Jenis-Jenis Permainan *Game Online (E-sport)*

Game online yang saat ini sedang banyak digandrungi masyarakat memiliki berbagai varian bentuk yang mana mampu menjadikan remaja tertarik dan merasa tidak pernah bosan saat memainkannya. Berikut ini jenis-jenis atau *genre* dan nama *game e-sports* yang sering dipertandingkan di seluruh dunia baik turnamen kecil maupun besar (Rifki, 2021).

a. MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*)

MOBA adalah salah satu *genre e-sports* terpopuler. Pada dasarnya, tujuan dari game MOBA adalah mengadu dua kubu untuk memperebutkan atau menghancurkan objektif utama milik lawan untuk memenangkan pertandingan. Ada banyak jenis MOBA yang dimainkan, namun mayoritas *gamer* memainkan game dengan format 5v5. Dalam *e-sports*, satu tim diisi oleh 5 pemain yang akan mengisi tugas tertentu. Ada banyak *role* dalam MOBA seperti *carry*, *support*, *tank*, *offlane* dengan pilihan *hero* yang melimpah, membuat game ini tak cuma mengandalkan *skill* individu tapi juga kerjasama dan strategi yang baik. MOBA awalnya banyak dimainkan di PC karena kompleksitas permainannya. Namun sekarang banyak juga perangkat genggam yang bisa memainkan MOBA bahkan menciptakan turnamen sendiri. Contoh game MOBA adalah: *DOTA 2*, *Mobile Legends*, *League of Legends*, *Arena of Valor*.

b. FPS/ TPS (*First Person Shooter - Third Person Shooter*)

FPS juga salah satu *genre* populer. Sama seperti MOBA, game ini juga biasanya mengadu 5v5. Bedanya, FPS punya objektif lebih variatif ketika kita berada di kubu berbeda. Misalnya, satu tim harus menjinakan bom milik lawan untuk menang, sementara kubu lawan harus mempertahankan bom agar tak disabotase oleh lawannya. Bisa juga satu tim menang dengan cara menghabiskan seluruh lawan dalam satu ronde. Game ini menuntut reflek dan kecepatan mekanik seseorang dipadukan dengan pengambilan keputusan yang cepat. Contoh game FPS populer adalah: *Counter-Strike*, *Valorant*, *Call of Duty* dan *Point Blank*.

c. *Battle Royale*

Salah satu *genre* terbaru di *e-sports* adalah *battle royale*. *Game* ini cukup unik karena kalian tidak cuma melawan 5 pemain tapi bisa 100 orang sekaligus. *Battle royale* memadukan ketegangan FPS dengan sensasi *battle royale* dengan lingkup area tanding sangat luas. Kalian bisa bermain solo atau sendiri, bisa juga berdua atau dengan tim berisi 4 orang melawan puluhan tim lainnya. Tujuan dari *game* ini adalah jadi orang terakhir yang bertahan hidup. Namun, dalam sistem turnamen, poin *kill* juga diperhitungkan. Contoh *game Battle Royale* populer seperti: *PUBG PC/Mobile, Free Fire, Apex Legends*.

d. *Racing & Sports*

Seperti namanya, *game* ini mengangkat tema olahraga konvensional seperti balap motor, sepakbola atau basket menjadi kompetisi elektronik. *Genre* ini juga mulai berkembang bahkan punya sistem layaknya olahraga di dunia nyata dimana pemain direkrut untuk mewakili organisasi olahraga yang sudah ada. Ada beberapa format pertandingan dalam *game racing* dan *sports*. Ada turnamen yang main 1v1, 2v2 dan 3v3. Di *e-sports* olahraga lainnya seperti balap mobil atau marathon sepeda, peralatan yang digunakan bisa berupa mesin simulasi agar sensasi pertandingan lebih nyata. Contoh *game racing & sports* yang dipertandingkan misalnya: *MotoGP, F1, PES, FIFA*.

e. *Auto Battler*

Awalnya *game* ini diperuntukan untuk main *casual* atau santai, namun antusias *gamer* yang cukup tinggi membuat *genre auto battler* cukup menarik dijadikan *e-sports*. Meski ketergantungan akan *gacha* atau keberuntungan

cukup tinggi di *game* ini, ada faktor strategi yang membuat *genre auto battler* layak dianggap sebagai kompetisi *skill*, terutama kemampuan *gamer* berpikir dan menentukan bidak-bidak terbaik. *Game* ini ibarat catur elektronik namun dengan *gameplay* berbeda dari catur konvensional. Pemain biasanya akan melawan lebih dari 1 orang namun dengan menggunakan komposisi bidak yang sama. Tiap bidak punya kemampuan tertentu dan bisa membentuk sinergi yang memberi efek kekuatan unik. Contoh *game auto battler* adalah: *Magic Chess, Chess Rush, Dota Underlords*.

f. *Collectible Card Games (CCG)*

Pertarungan *e-sports* menggunakan kartu juga punya komunitas yang kuat. Hampir sama seperti *auto battler*, tiap pemain punya *deck* atau tumpukan kartu yang berisi bidak-bidak unik dan bisa memberi kemampuan spesial. *Genre* ini menuntut kemampuan berpikir dan membaca strategi lawan. tiap ronde yang kalian menangkan akan memberi *damage* pada kubu musuh sampai batas kekuatannya habis. Contoh *card games* adalah: *Magic: The Gathering Arena, Legends of Runeterra, Gwent: The Witcher Card Games*.

g. Real Time Strategy (RTS)

Salah satu *genre e-sports* paling lawas dan masih menarik diikuti adalah RTS. *Game* RTS mengharuskan kalian membentuk satu struktur kekuatan untuk mempertahankan koloni dan menginvasi kekuatan lain. Aspek strategi dan kejelian *gamer* jadi faktor penting di *game* ini karena ada banyak unit yang bisa digunakan. Nuansa permainan RTS ibarat menjadi jendral sebuah pertempuran dan harus memberikan perintah kepada banyak divisi untuk

memenangkan pertempuran. Beberapa contoh game RTS adalah: *Starcraft*, *Warcraft*, *Command & Conquer*.

h. *Fighting Games*

Game fighting juga banyak digemari karena menawarkan ketegangan dan aksi yang sangat seru. Pemain akan diadu dengan pemain lain dalam kompetisi untuk menentukan satu juara diakhir turnamen. Ada banyak nama *game fighting* yang seru, para pemain harus mengetahui mekanik setiap karakter pilihan dan kombinasi serangan untuk mengalahkan musuhnya. Game seperti *Tekken*, *Mortal Kombat*, *Marvel vs Capcom*, *Super Smash Bros* adalah beberapa *game fighting* yang ramai dipertandingkan.

i. Lainnya

Luasnya cakupan *game e-sports* membuka *genre-genre* unik lain untuk dipertandingkan. Beberapa bahkan tak terbayangkan untuk jadi sebuah kompetisi. Misalnya, baru-baru ini adalah turnamen *e-sports* yang mempertandingkan kemampuan individu dalam menyelesaikan masalah di *Microsoft Excel*. Ada juga *game e-sports* simulasi yang mengambil tema-tema kehidupan seperti bertani atau percintaan.

Sementara Surbakti dikutip dalam (Zakiah & Ritanti, 2021, hlm. 13–14) membagi jenis *game online* menjadi:

a. MMOG (*massively online game*)

Remaja dapat memainkan game ini dengan jumlah > 100 pemain menggunakan *broadband access* internet, dan sistem permainan ini membuat

seseorang dapat saling berinteraksi di kehidupan sehari-hari. Adapun jenis dari MMOG :

- 1) MMORPG yang dikenal dengan *massively multiplayer online role playing game*
- 2) MMORFTS yang dikenal dengan *multiplayer real time strategy*
- 3) MMOFPS yang dikenal dengan *multiplayer first person shooter*
- 4) MMOSG atau disebut dengan *massively multiplayer online social game*

b. *Simulation Game*

Jenis permainan ini bertujuan untuk memberikan pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis *game* simulasi, antara lain *life simulation game* (LSG), *construction and management simulation game*, *vehicle simulation*. Prinsip bermain LSG ialah individu memiliki kewajiban atas pemenuhan kebutuhan karakter yang dimainkan seolah karakter tersebut nyata. Contoh permainannya seperti *second life*.

2.1.4. Tim E-sport Indonesia

Saat ini ada banyak tim *e-sports* yang cukup populer di Indonesia yang bukan hanya populer namun sering mengukir prestasi baik di dalam negeri bahkan sampai tingkat dunia. Berikut ini beberapa tim *e-sports* Indonesia terbaik menurut (Kemenparekraf/Baparekraf RI, 2021).

a. *EVOS E sports*

EVOS E-sports merupakan salah satu tim *e-sport* terbaik yang telah langganan juara dalam berbagai macam *event* nasional maupun internasional. Dibentuk pada 2016, EVOS memiliki beberapa divisi tim *e-sport* di antaranya: *Mobile*

Legends, *Battleground Mobile*, *Free Fire*, *Realm of Valor*, hingga *League of Legends Wild Rift*. Prestasi dari EVOS adalah juara *Mobile Legends Professional League Indonesia (MPL ID) season 7* (2021), dan *MPL season 4* (2019). Selain itu, EVOS juga pernah berhasil mendapatkan juara dunia *Mobile Legends M1 World Championship* (2019), juara 1 *Free Fire World Cup* (2019) dan masih banyak lagi. Baru-baru ini *EVOS Divine* menjadi salah satu tim *e-sport* yang mewakili Indonesia dalam final *Free Fire World Series 2021 Singapore (FFWS 2021 SG)*.

b. *ONIC E-sport*

Tim *e-sport* terbaik Indonesia selanjutnya adalah *ONIC E-sport*. Meskipun baru berdiri 2018, ONIC dikenal sebagai tim *e-sport Mobile Legends* yang tak terkalahkan pada awal musim 2019. Selain *Mobile Legends*, ONIC juga memiliki beberapa tim *e-sport* lainnya antara lain: *PUBG Mobile*, *Free Fire*, dan *Valorant*. ONIC pernah menyabet juara 1 *Mobile Legends: Bang Bang Southeast Asia Cup (MSC) 2019*. Bahkan ONIC juga berhasil menyabet gelar juara *Mobile Legends Mytel International Championship (2020)*, dan juga menjuarai *Mobile Legends: Bang Bang All Star 2019*.

c. *Rex Regum Qeon (RRQ)*

Rex Regum Qeon (RRQ) termasuk salah satu tim *e-sport* Indonesia yang cukup populer. Dibentuk 2013, kala itu RRQ merupakan tim *e-sport* yang berisikan para pemain *Dota* terbaik. Seiring berjalannya waktu RRQ mulai berekspansi ke berbagai *game* lainnya seperti *Point Blank* dan *Mobile Legends Bang Bang*. Hingga saat ini, secara keseluruhan RR memiliki enam divisi *e-sport*, yaitu

Mobile Legends, *PUBG Mobile*, *Free Fire*, *Valorant*, *FIFA*, dan *League of Legends: Wild Rift*. Selain menjadi tim *e-sport* terbaik ketiga di dunia versi *Total Cross Platform Action* (2020), RRQ telah berhasil meraih ratusan penghargaan. Salah satunya berhasil memenangkan 4 penghargaan dalam ajang *Mobile Legends Bang Bang All Star Awards 2020*.

d. *Bigetron E-sport*

Bigetron termasuk salah satu tim *e-sport* terbaik yang berhasil mengharumkan nama Indonesia. Meskipun hanya memiliki tiga tim, yaitu *PUBG Mobile*, *Mobile Legends Bang Bang*, dan *Free Fire*, namun Bigetron berhasil mendapatkan beberapa penghargaan yang mengagumkan. Bigetron berhasil menjadi tim profesional *PUBG Mobile* terbaik di Indonesia berkat menjuarai *PUBG Mobile World League (PMPL) 2020*, dan meraih juara 3 pada *MPL season 6*.

e. *BOOM E-sport*

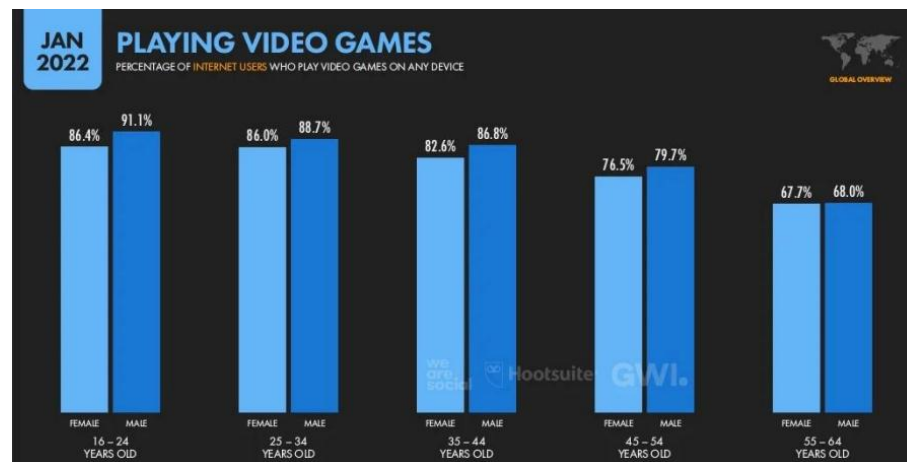
Satu lagi tim *e-sport* Indonesia terbaik adalah *BOOM E-sport*. Tim yang berdiri pada 2016 ini awalnya fokus pada *DOTA2*, namun akhirnya melebarkan sayap pada *Mobile Legends*, *Free Fire*, *CS:GO*, *League of Legends*, *PUBG Mobile*, *Hearthstone*, *League of Legends: Wild Rift*, dan *Valorant*. Memiliki lebih dari 100 *achievement*. *BOOM* termasuk salah satu tim terfavorit Indonesia pada 2021. Baru-baru ini *BOOM* berhasil menjuarai *ESL SEA Championship 2020*, peringkat ke-4 dalam turnamen *StarLadder DOTA 2 (2020)*, dan masih banyak lagi.

2.2. Kecanduan *Game Online* (*E-Sport*)

2.2.1. Defenisi Kecanduan *Game Online* (*E-Sport*)

Pesatnya pertumbuhan dan perkembangan *game online* saat ini menyebabkan hampir seluruh orang di muka bumi ini memainkan permainan yang hanya bisa dimainkan secara *online* tersebut. Terlihat pada gambar 2.1 yang menunjukkan persentase negara pengguna internet di dunia usia 16-64 tahun yang memainkan *game online* dengan perangkat apapun menunjukkan bahwa Indonesia menempati urutan ke-3 (94,5%) sebagai negara dengan pemain *game online* terbesar. Sedangkan di urutan pertama ada negara Philipina sebesar 96,4% dan di urutan ke-2 ada negara Thailand sebesar 94,7% (Kemp, 2022).

Sedangkan pada gambar 2.2 yang menunjukkan bahwa persentase usia dan jenis kelamin pengguna internet di dunia yang memainkan *game online* dengan perangkat apapun menjelaskan bahwa pada urutan pertama di tempati oleh usia 16-24 tahun dengan jenis kelamin laki-laki sebanyak 91,1% dan perempuan sebanyak 86,4%, kemudian di urutan kedua di tempati oleh usia 25-34 tahun dengan jenis kelamin laki-laki sebanyak 88,7% dan perempuan sebanyak 86%, kemudian di urutan ketiga di tempati oleh usia 35-44 tahun dengan jenis kelamin laki-laki sebanyak 86,8% dan perempuan sebanyak 82,6%, kemudian di urutan keempat di tempati oleh usia 45-54 tahun dengan jenis kelamin laki-laki sebanyak 79,7% dan perempuan sebanyak 76,5%, dan terakhir di urutan kelima di tempati oleh usia 56-64 tahun dengan jenis kelamin laki-laki sebanyak 68% dan perempuan sebanyak 67,7% (Kemp, 2022).



Gambar 2.1. Usia Pemain Game Terbanyak (Kemp, 2022)

Defenisi kecanduan *game online* diungkapkan oleh Yee dikutip dalam (Kustiawan & Utomo, 2018, hlm. 19) bahwa kecanduan *game online* secara umum merupakan perilaku seseorang yang ingin terus bermain *game online* yang menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya.

Menurut Weinstein dikutip dalam (Wibisono dkk., 2021, hlm. 49) jika seorang pemain bermain berlebihan seakan-akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain *game* dan seolah-olah *game* ini adalah hidupnya, serta memiliki pengaruh negatif bagi pemainnya disebut dengan kecanduan *game online*. Sedangkan menurut Lemmens dikutip dalam (Isnawati, 2020, hlm. 65) kecanduan *game online* adalah penggunaan berlebihan dan kompulsif dari *computer/video game* yang mengakibatkan masalah sosial dan emosional.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* adalah suatu perilaku dimana seseorang secara terus menerus menghabiskan waktunya untuk memainkan permainan *game online*

tanpa bisa mengontrol atau mengendalikan diri untuk beehenti bermain sehingga menimbulkan dampak yang negatif untuk diri sendiri.

2.2.2. Faktor Risiko Kecanduan *Game Online* pada Remaja

Munculnya perilaku kecanduan *game online* pada remaja disebabkan oleh banyak hal, salah satunya disebabkan karena remaja tidak akan pernah bisa menyelesaikan *game* secara tuntas (Zakiah & Ritanti, 2021, hlm. 15). Sedikitnya terdapat dua faktor yang menyebabkan remaja mengalami kecanduan *game online* menurut (Nasya & Candra, 2016) yakni faktor internal dan faktor eksternal:

a. Faktor Internal

Berikut ini faktor internal yang menjadi penyebab kecanduan *game online* pada remaja.

- 1) Adanya keinginan yang kuat untuk mendapatkan nilai tinggi dalam *game online*.
- 2) Perasaan bosan yang dialami remaja saat berada di rumah atau sekolah.
- 3) Ketidakmampuan menetapkan prioritas untuk kegiatan penting lainnya, seperti belajar, makan, membersihkan diri.
- 4) Kurangnya pengendalian diri dalam mencegah dampak negatif yang ditimbulkan dari bermain *game online*.

b. Faktor Eksternal

Berikut ini faktor eksternal yang menjadi penyebab kecanduan *game online* pada remaja.

- 1) Lingkungan yang kurang terkontrol akibat banyak teman sebaya yang bermain *game online*.

- 2) Hubungan sosial yang kurang baik sehingga remaja memilih alternatif bermain *game online* sebagai kegiatan yang menyenangkan.
- 3) Harapan orangtua yang tinggi terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus atau les privat dalam menempuh pendidikan, sehingga kebutuhan utama anak seperti kebersamaan dengan keluarga, dan kebutuhan bermain menjadi terlupakan.

2.2.3. Aspek-Aspek Kecanduan *Game Online* pada Remaja

Remaja yang mengalami kecanduan *game online* akan menunjukkan beberapa kriteria atau gejala atau aspek-aspek dari kecanduan *game online*. Berikut ini Chen dan Chang dikutip dalam (Kustiawan & Utomo, 2018, hlm. 22–24) menjelaskan aspek-aspek kecanduan *game online* dalam *Asian Journal of Health and Information Sciences* yang mana menurut mereka terdapat empat aspek kecanduan *game online* pada remaja, yakni:

a. *Compulsion* (Kompulsif)

Suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus-menerus bermain *game online*.

b. *Withdrawal* (Penarikan Diri)

Suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan *game online* merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*.

c. *Tolerance* (Toleransi)

Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*. Dan kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.

d. *Interpersonal and health-related problems* (Masalah Hubungan Interpersonal dan Kesehatan)

Persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu *game online* kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur.

Sedangkan aspek kecanduan *game online* menurut Griffiths dan Davies dikutip dalam (Fitri dkk., 2018) yang menjelaskan bahwa terdapat 7 aspek atau kriteria kecanduan *game online*, yakni *salience*, *tolerance*, *mood modification*, *withdrawal*, *relapse*, *conflict*, dan *problems*. Masing-masing penjelasan aspek kecanduan *game online* adalah sebagai berikut:

a. *Salience*

Apabila bermain game menjadi aktivitas yang sangat penting dalam hidup seseorang dan mendominasi pemikiran, perasaan, dan tingkah lakunya.

b. *Tolerance*

Saat dimana seseorang mulai bermain lebih sering, sehingga meningkatnya waktu yang dibutuhkan untuk bermain.

c. *Mood modification*

Hal ini mengacu pada pengalaman subjektif melalui bermain game, mereka mengalami perasaan yang menggairahkan atau merasakan ketenangan.

d. *Withdrawal*

Perasaan tidak nyaman atau efek fisik yang timbul ketika kegiatan bermain game dikurangi atau dihentikan, misalnya tremor, murung, mudah marah.

e. *Relapse*

Kecenderungan untuk melakukan kegiatan bermain game secara berulang, kembali ke pola awal (kambuh) atau bahkan lebih buruk.

f. *Conflict*

Mengacu kepada konflik antara pemain game dan orang-orang disekitar mereka (konflik interpersonal), konflik dengan kegiatan lain (pekerjaan, sekolah, kehidupan sosial, hobi dan minat) atau dari dalam individu itu sendiri yang khawatir karena terlalu banyak menghabiskan waktu bermain game (konflik intrapsikis).

g. *Problem*

Mengarah pada masalah yang diakibatkan oleh penggunaan game yang berlebih. Masalah bisa timbul terhadap individu itu sendiri seperti konflik intrapsikis dan perasaan subjektif kehilangan kontrol.

2.2.4. Dampak Positif dan Negatif Kecanduan *Game Online*

Game saat ini memberikan dampak yang cukup signifikan bagi para pengguna atau pemainnya. Menurut (Ridoi, 2018, hlm. 6–10) dampak positif yang dihasilkan dari penggunaan *game online* diantaranya adalah melatih fisik, kebugaran dan nutrisi, melatih ketangkasan, keterampilan social, meningkatkan kemampuan belajar, meningkatkan sportivitas, mengurangi stress, membentuk tim kerja, mengalihkan rasa sakit, dan membuat bahagia. Sedangkan menurut (Tomasoa, 2022, hlm. 107–108) dampak positif yang bisa diperoleh dari penggunaan *game online* ialah Mampu berpikir secara efektif, Mampu berpikir cepat, Menambah aktivitas otak, Menjadi pribadi yang teliti dan penuh konsentrasi, Melatih rasa kesportifan terhadap lawan, dan Membiasakan diri dengan lebih dari satu aktivitas.

Dampak yang diberikan *game online* bukan hanya dampak secara positif saja namun juga dampak secara negatif. Dampak negatif dari *game online* yang dijelaskan oleh (Ridoi, 2018, hlm. 6–10) diantaranya adalah Kurang tidur, Hidup kotor, Isolasi diri, Depresi, Stres, *Arthritis* dan *Carpal Tunnel Syndrome*, Makan kurang sehat, Perilaku agresif, Gaya hidup buruk, dan Berbohong.

Menurut King & Delfabbro (2018); Sandy & Hidayat (2019) dikutip dalam (Asri dkk., 2022) dampak yang timbul dari kebiasaan adiksi *game online* mencakup 5 aspek diantaranya:

- a. Aspek kesehatan

Kecanduan *game online* mengakibatkan kesehatan remaja menurun. Remaja yang kecanduan *game online* memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, kurang waktu tidur, dan sering terlambat makan.

b. Aspek psikologis

Banyaknya adegan game online yang memperlihatkan tindakan kriminal dan kekerasan secara tidak langsung telah memengaruhi alam bawah sadar remaja bahwa kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti di dalam *game online* tersebut. Ciri-ciri remaja yang mengalami gangguan mental akibat pengaruh *game online*, yakni mudah marah, emosional, dan mudah mengucapkan kata-kata kotor.

c. Aspek akademik

Siswa yang mengalami kecanduan *game online* cenderung prestasi akademiknya menurun. Sehingga ia akan malas belajar dan konsentrasi belajar akan terganggu, dalam menerima materi yang diterangkan oleh guru dikelas pun tidak bisa diterima dengan maksimal karena fokus belajarnya terbagi dengan memikirkan permainan yang belum selesai di *game online*.

d. Aspek sosial

Beberapa gamer merasa menemukan jati dirinya ketika bermain *game online* melalui keterikatan emosional dalam pembentukan avatar, yang menyebabkannya tenggelam dalam dunia fantasi yang diciptakannya sendiri. Meskipun ditemukan bahwa terjadi peningkatan sosialisasi secara *online* namun di saat yang sama juga ditemukan penurunan sosialisasi di kehidupan nyata.

e. Aspek keuangan

Bermain *game online* terkadang membutuhkan biaya, untuk membeli *voucher* saja supaya tetap bisa memainkan salah satu jenis *game online* dibutuhkan biaya yang tidak sedikit. Remaja yang belum memiliki penghasilan sendiri dapat melakukan kebohongan (kepada orang tuanya) serta melakukan berbagai cara termasuk pencurian agar dapat memainkan *game online*. Bermain *game online* membutuhkan uang, dan memerlukan kuota internet untuk melakukannya, sehingga seseorang harus membayar uang terlebih dahulu untuk mendapatkan kuota internet.

Kecanduan *game online* yang dialami pada masa remaja dapat memberikan pengaruh pada aspek sosial remaja dikarenakan banyaknya waktu yang dihabiskan remaja di dunia maya yang mengakibatkan remaja menjadi kurang dalam berinteraksi dengan orang lain di dunia nyata. Terbentuknya perilaku agresif, mengalami *gaming disorder*, dan terjadi masalah komunikasi (Tomasoa, 2022, hlm. 115).

2.3. Hasil Belajar

2.3.1. Defenisi Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan pengetahuan, keterampilan, serta nilia-nilai dan sikap yang diperoleh seseorang setelah mengikuti kegiatan belajar (Suryadi & Dianto, 2018). Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang dari proses belajar yang telah dilakukannya (Pranoto, 2023, hlm. 14).

Hasil belajar adalah hasil seseorang setelah mereka menyelesaikan belajar dari sejumlah mata pelajaran dengan dibuktikan melalui hasil tes yang berbentuk

nilai hasil belajar. Penyelesaian belajar ini bisa berbentuk hasil dalam satu sub pokok bahasan, maupun dalam beberapa pokok bahasan yang dilakukan dalam satu test, yang merupakan hasil dari usaha sungguh-sungguh untuk mencapai perubahan prestasi belajar siswa yang dilakukan dengan penuh tanggung jawab. Sedangkan belajar (Sinar, 2018, hlm. 22).

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).

Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perolehan nilai yang diperoleh oleh siswa setelah melewati ujian atau ulangan dari suatu kegiatan pembelajaran. Hasil belajar ini nantinya akan digunakan untuk melihat kemampuan siswa dalam menerima pembelajaran yang diberikan atas aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

2.3.2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar seseorang. Menurut Purwanto dikutip dalam (Pande & Marheni, 2015) faktor yang mempengaruhi prestasi belajar adalah:

a. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar si pelajar (siswa) yang meliputi:

- 1) Lingkungan alam dan lingkungan sosial
- 2) Instrumentasi yang berupa kurikulum, guru ataupun pengajar, sarana dan fasilitas serta administrasi.

b. Faktor Internal

Faktor internal merupakan semua faktor yang berasal dari dalam diri si pelajar (siswa) itu sendiri yang meliputi:

- 1) Fisiologi yang berupa kondisi fisik dan kondisi pancaindra
- 2) Psikologi yang berupa bakat, minat, kecerdasan, motivasi, dan kemampuan kognitif.
- 3) *Game online* merupakan faktor luar yang ditengarai berhubungan dengan prestasi belajar. Menurut (Suryadi & Dianto, 2018) peserta didik yang berkebiasaan bermain *game online* akan banyak menghabiskan waktu di tempat bermain sehingga mereka mengabaikan tugas-tugas dan pekerjaan lain seperti membantu orang tua, belajar, lalai dengan shalat bahkan meninggalkannya sehingga hal itu akan menurunkan minat belajar peserta didik dan tentunya akan mempengaruhi hasil belajarnya.

Sedangkan menurut (Wirda Yendri dkk., 2020, hlm. 11–39) faktor-faktor determinan hasil belajar adalah ukuran rombongan belajar (*class size*), kepemimpinan intruksional (*instructional leadership*), status sosial ekonomi (*social economy status*), metakognisi, tutor sebaya (*peer tutoring*), pembinaan (*mentoring*), kepemilikan dan penggunaan tik, umpan balik (*feedback*), pembelajaran kolaboratif (*collaborating learning*), pembelajaran individual

(*individualized instructions*), iklim sekolah, keterlibatan orang tua (*parental engagement*), dan kesehatan siswa.

2.3.3. Klasifikasi Hasil Belajar

Benjamin S. Bloom dikutip dalam (Haryanto, 2021) membagi hasil belajar ke dalam tiga ranah, yaitu:

a. Ranah kognitif

Ranah kognitif (berkaitan dengan daya pikir, pengetahuan, dan penalaran) berorientasi pada ranah siswa dalam berfikir dan bernalar yang mencakup ranah siswa dalam mengingat sampai memecahkan masalah, yang menuntut siswa untuk menggabungkan konsep-konsep yang telah dipelajari sebelumnya.

b. Ranah Afektif

Menurut Krochwall Bloom ranah afektif terdiri dari penerimaan, partisipasi, penilaian, dan penentuan sikap, organisasi, dan pembentukan pola hidup

c. Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor berorientasi kepada ketrampilan fisik, ketrampilan motorik, atau ketrampilan tangan yang berhubungan dengan anggota tubuh atau tindakan yang memerlukan koordinasi antara syaraf dan otot. Simpson menyatakan bahwa ranah psikomotor terdiri dari tujuh jenis perilaku yaitu: persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan yang terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan, dan kreativitas.

2.3.4. Penilaian Hasil Belajar

Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan menerangkan bahwa penilaian adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik. Penilaian hasil pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah menggunakan berbagai teknik penilaian sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dikuasai. Teknik penilaian tersebut berupa tes tertulis, observasi, tes praktek, dan penugasan perseorangan atau kelompok.

Penilaian pendidikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah terdiri atas menurut Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan (Republik Indonesia, 2005):

a. Penilaian hasil belajar oleh pendidik

Penilaian hasil belajar oleh pendidik dilakukan secara berkesinambungan untuk memantau proses, kemajuan, dan perbaikan hasil dalam bentuk ulangan harian, ulangan tengah semester, ulangan akhir semester, dan ulangan kenaikan kelas.

b. Penilaian hasil belajar oleh satuan pendidikan

Penilaian hasil belajar oleh satuan pendidikan bertujuan menilai pencapaian standar kompetensi lulusan untuk semua mata pelajaran. Penilaian ini untuk semua mata pelajaran pada kelompok ilmu pengetahuan dan teknologi dilakukan melalui ujian sekolah/madrasah untuk menentukan kelulusan peserta didik dari satuan pendidikan.

c. Penilaian hasil belajar oleh pemerintah

Penilaian hasil belajar oleh pemerintah bertujuan untuk menilai pencapaian kompetensi lulusan secara nasional pada mata pelajaran tertentu dalam kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan teknologi dan dilakukan dalam bentuk ujian nasional.

Menurut Sumadi Suryabrata dikutip dalam (Darmadi, 2017, hlm. 303) menjelaskan bahwa nilai merupakan perumusan terakhir yang dapat diberikan oleh guru mengenai kemajuan atau prestasi belajar siswa selama masa tertentu. Dengan nilai rapor, kita dapat mengetahui prestasi belajar siswa. Siswa yang nilai rapornya baik dikatakan prestasinya tinggi, sedangkan yang nilainya jelek dikatakan pprestasi belajarnya rendah.

2.4. Penelitian Relevan

Dalam melaksanakan penelitian ini maka digunakan beberapa penelitian terdahulu yang relevan yang dijadikan sebagai referensi dalam melaksanakan penelitian ini, antara lain ialah:

- a. (Pande & Marheni, 2015) “Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta”. Metode penelitian yang digunakan adalah studi korelasi dengan jumlah sampel 55 siswa yang dipilih menggunakan metode *purposive sampling*. Hasil penelitian menemukan adanya hubungan negatif signifikan antara kecanduan *game online* dan prestasi belajar dengan koefisien korelasi -0,472.
- b. (Julia, 2018) “Hubungan Kecanduan *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa SD Negeri 53 Banda Aceh”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis korelasi. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 25

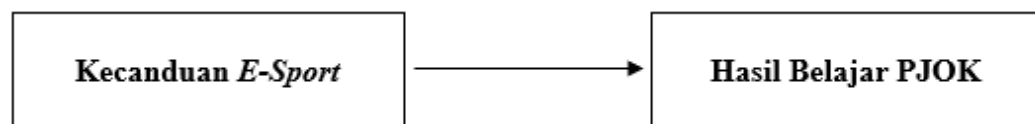
orang yang ditentukan dengan menggunakan *purposive sampling*. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya hubungan yang signifikan hubungan antara kecanduan *game online* terhadap prestasi belajar siswa serta menunjukkan adanya korelasi yang sangat kuat antar variabel dengan nilai r_{xy} sebesar 1,00.

- c. (Suryadi & Dianto, 2018) “Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Hasil Belajar Siswa”. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif jenis deskriptif korelasional. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa kecanduan siswa pada *game* tergolong tinggi sedangkan hasil belajar siswa tergolong rendah. Serta adanya hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan hasil belajar dengan koefisien korelasi (r_{xy}) sebesar -0,225.
- d. (Sahara & Nasution, 2021) “Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Prestasi Belajar Siswa-Siswi MAPN-4 Medan”. Metode analisa data yang digunakan adalah Analisis Korelasi *Product Moment* dengan sampel berjumlah 70 siswa yang dipilih menggunakan teknik *random sampling*. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan prestasi belajar siswa/i MAPN-4 Medan. Dengan nilai (R_{xy})= - 0,574 dan nilai $p = 0,000 < 0,005$. Kecanduan *game online* memberikan kontribusi sebesar 32,9%.
- e. (Suryaningrum & Hastuti, 2022) “Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Prestasi Belajar Siswa SMA Pangudi Luhur St. Vincentius Griwoyo”. Teknik pengumpulan data menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan kuesioner. Sampel yang digunakan berjumlah 50 siswa kelas X dan XI. Analisa data menggunakan uji korelasional. Hasil penelitian ini menjelaskan

adanya hubungan yang negatif dan signifikan antara intensitas bermain game online dengan prestasi belajar dengan nilai signifikansi $0,002 < 0,05$ dan hasil interpretasinya termasuk kategori sedang.

2.5. Kerangka Konsep

Berikut ini kerangka konsep dalam penelitian ini yang menghubungkan variabel Kecanduan *E-Sport* dengan variabel Hasil Belajar PJOK.



Gambar 2.2. Kerangka Konsep Penelitian

2.6. Hipotesis

Hipotesis asal katanya *hypo* (kurang) dan *thesis* (pendapat) dari bahasa Sanskerta. Maka hipotesis adalah pendapat atau jawaban sementara terhadap suatu permasalahan yang diajukan yang kebenarannya perlu dibuktikan (Hermawan, 2019, hlm. 31). Berikut ini hipotesis yang terdapat dalam penelitian ini:

Ha: Ada hubungan kecanduan *game online (e-sport)* terhadap hasil belajar PJOK siswa SMP Negeri 4 rambah Hilir

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Jenis dan Desain 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, hlm. 5). Desain *cross-sectional* hanya mengukur perbedaan di antara berbagai orang, subyek atau fenomena, bukan proses perubahan (Nurdin & Hartati, 2019, hlm. 37).

Tujuan digunakan jenis dan desain penelitian ini adalah untuk mengamati hubungan kecanduan *game online* terhadap hasil belajar pada siswa SMP N 4 Rambah Hilir.

3.2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 4 Rambah Hilir Desa Muara Nikum dan dilaksanakan pada tanggal 12 Juni 2023 Pukul 09.00 WIB sampai selesai.

3.3. Populasi dan Sampel

3.3.1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII dan VIII di SMP Negeri 4 Rambah Hilir yang berjumlah 48 siswa.

3.3.2. Sampel

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *quota sampling*. *Quota sampling* (penarikan sample secara jatah) merupakan teknik sampling yang dilakukan atas dasar jumlah atau jatah yang telah ditentukan (Nasrudin, 2019, hlm. 28). Maka jumlah sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini sebanyak 33 siswa yang memenuhi kriteria sampel penelitian.

Kriteria sampel penelitian:

- a. Siswa kelas VII dan VIII di SMP Negeri 4 Rambah Hilir
- b. Pemain *game online*
- c. Telah memperoleh nilai Ujian Semester Genap

3.3.3. Definisi Operasional

Definisi operasional dari masing-masing variabel pada penelitian ini adalah:

- a. Kecanduan *Game Online (E-Sport)*

Suatu perilaku dimana seseorang secara terus menerus menghabiskan waktunya untuk memainkan permainan *game online* tanpa bisa mengontrol

atau mengendalikan diri untuk berhenti bermain sehingga menimbulkan dampak yang negatif untuk diri sendiri.

b. Hasil Belajar PJOK

Hasil belajar PJOK adalah suatu hasil nyata yang dicapai oleh peserta didik dalam usaha menguasai kecakapan jasmani dan rohani di sekolah yang diwujudkan dalam bentuk rapor pada setiap semester. Untuk mengetahui perkembangan sampai di mana hasil yang telah dicapai oleh seseorang dalam belajar, maka harus dilakukan evaluasi (Asmar dkk., 2020, hlm. 81).

3.4. Instrumen Penelitian

Instrumen instrumen penelitian yang digunakan untuk masing-masing variabel dalam penelitian ini adalah:

a. Kecanduan *E-Sport*

Variabel kecanduan *game online* diukur menggunakan aspek-aspek kecanduan *game online* dari Griffiths dan Davies (2005) yang terdiri atas *salience*, *tolerance*, *mood modification*, *relapse*, *withdrawal*, *conflict*, dan *problems*. Instrumen ini memiliki 28 item pernyataan yang bersifat positif dan negatif. Pernyataan positif berjumlah 10 pernyataan yang terdapat pada item nomor 4, 8, 11, 14, 17, 18, 19, 22, 24, dan 27, sedangkan pernyataan negatif berjumlah 18 pernyataan yang terdapat pada item nomor 1, 2, 3, 5, 6, 7, 9, 10, 12, 13, 15, 16, 20, 21, 23, 25, 26, dan 28.

Berikut ini nilai skor masing-masing jawaban atas pernyataan dalam kuesioner variabel kecanduan *game online*.

Tabel 3.1. Skoring Variabel Kecanduan *Game Online*

Respon Positif	Skor	Respon Negatif	Skor
Sangat Setuju	5	Sangat Setuju	1
Setuju	4	Setuju	2
Kurang Setuju	3	Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2	Tidak Setuju	4
Sangat Tidak Setuju	1	Sangat Tidak Setuju	5

Sumber: (Penelitian, 2023)

b. Hasil Belajar PJOK

Instrumen untuk mengukur variabel hasil belajar menggunakan hasil penilaian oleh pendidik berupa hasil ulangan kenaikan kelas yang diperoleh dari nilai rapor masing-masing reponden. Dalam penelitian ini akan dilihat nilai rapor kenaikan kelas berdasarkan nilai satu KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditentukan oleh masing-masing satuan pendidikan. KKM adalah kriteria ketuntasan belajar yang ditentukan oleh satuan pendidikan dengan mengacu pada standar kompetensi lulusan, dan setidaknya memperhatikan 3 (tiga) aspek berikut, yaitu karakteristik peserta didik (intake), karakteristik mata pelajaran (kompleksitas materi/kompetensi), dan kondisi satuan pendidikan (daya dukung) pada proses pencapaian kompetensi. Dalam menetapkan KKM, satuan pendidikan melibatkan kepala sekolah, pendidik, dan tenaga kependidikan lainnya (Tim Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama, 2017, hlm. 15). Dalam penelitian ini nilai hasil belajar yang digunakan adalah nilai Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) siswa SMP Negeri 4 Rambah Hilir. Penentuan kategori hasil belajar dapat dilakukan dengan rumus berikut ini (Tim Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama, 2017):

$$\text{Nilai satu KKM} = \frac{\text{Nilai maksimum} - \text{Nilai KKM}}{3}$$

Berikut ini contoh predikat untuk satu KKM dengan nilai KKM sekolah sebesar 60.

Tabel 3.2. Kategori Hasil Belajar

Interval Total Skor	Predikat	Kategori
88 – 100	A	Sangat Baik
74 – 87	B	Baik
60 – 73	C	Cukup
< 60	D	Kurang

Sumber : (Tim Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama, 2017)

Hasil belajar PJOK adalah suatu hasil nyata yang dicapai oleh peserta didik dalam usaha menguasai kecakapan jasmani dan rohani di sekolah yang diwujudkan dalam bentuk rapor pada setiap semester. Untuk mengetahui perkembangan sampai di mana hasil yang telah dicapai oleh seseorang dalam belajar, maka harus dilakukan evaluasi (Asmar dkk., 2020, hlm. 81).

3.5. Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian

3.5.1. Validitas

Pada prinsipnya, semua jenis instrumen penelitian perlu diuji validitasnya untuk memastikan bahwa aspek-aspek tertentu dari alat pengukuran mengukur secara akurat apa yang dimaksudkan untuk diukur dan bahwa hasilnya dapat diterapkan pada situasi yang sebenarnya. Validitas dalam penelitian pada dasarnya menunjukkan ketepatan metode untuk mengukur sesuatu. Jika perangkat atau alat tertentu mengukur hal-hal dan hasil yang akurat terkait erat dengan nilai-nilai yang sebenarnya maka itu dianggap valid (H. Kurniawan, 2021, hlm. 48).

Uji validitas instrumen dalam penelitian ini dilakukan bersama ahli. Sehingga instrumen yang digunakan sudah *valid* berdasarkan pemeriksaan ahli sebelumnya.

3.5.2. Reliabilitas

Suatu alat ukur dikatakan reliable (terandalkan) bila alat ukur itu dapat menghasilkan suatu gambaran yang benar-benar dapat dipercaya. Jika alat ukurnya terandal, maka pengukuran yang dilakukan berkali-kali dengan menggunakan alat ukur yang sama terhadap objek dan subjek yang sama, hasilnya akan tetap atau relatif sama. Alat ukur yang baik harus tinggi derajat reliabilitasnya (Fenanlampir & Faruq, 2015, hlm. 21).

Uji reliabilitas instrumen dalam penelitian ini dilakukan bersama ahli. Sehingga instrumen yang digunakan sudah *reliabel* berdasarkan pemeriksaan ahli sebelumnya.

3.5.3. Teknik Pengumpulan Data

Arikunto dikutip dalam (Nugroho, 2018, hlm. 6) menjelaskan bahwa metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data penelitiannya. Maka dari itu dapat dikatakan bahwa metode penelitian adalah cara yang dipergunakan untuk mengumpulkan data yang di perlukan dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Kuesioner atau Angket

Angket menurut Arikunto dikutip dalam (Nugroho, 2018, hlm. 7) adalah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadi atau hal-hal yang ia ketahui.

Sedangkan menurut Sugiyono dikutip dalam (Nugroho, 2018, hlm. 7) angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner atau angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur tingkat kecanduan *game online* dan kualitas tidur remaja di SMP N 4 Rambah Hilir.

b. Dokumentasi

Menurut Arikunto dikutip dalam (Nugroho, 2018, hlm. 8) dokumentasi adalah mencari dan mengumpulkan data mengenai hal-hal yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, notulen, rapor, agenda dan sebagainya. Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data-data lain yang dapat menambah khasanah penelitian ini.

3.6. Persyaratan Analisis

3.6.1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data adalah uji untuk mengukur apakah data yang didapatkan memiliki distribusi normal atau tidak normal, sehingga pemilihan statistik dapat dilakukan dengan tepat. Untuk uji statistik parametrik mutlak mensyaratkan data harus terdistribusi secara normal, sedangkan untuk uji statistik non parametrik sering mengabaikan uji normalitas (Riyanto & Hatmawan, 2020, hlm. 81).

Uji kolmogorov-smirnov merupakan pengujian normalitas yang banyak dipakai, terutama setelah adanya banyak program statistik yang beredar. Kelebihan dari uji ini adalah sederhana dan tidak menimbulkan perbedaan persepsi diantara satu pengamat dengan pengamat yang lain, yang sering terjadi

pada uji normalitas dengan menggunakan grafik (Sugiyono, 2010). Secara analitis uji normalitas data dilakukan melalui perhitungan (Riyanto & Hatmawan, 2020, hlm. 85).

a. Kolmogorov-Smirnov

Kriteria normal : Nilai kemaknaan (p) $> 0,05$ (sampel besar > 50)

b. Shapiro-wilk

Kriteria normal : Nilai kemaknaan (p) $> 0,05$ (sampel besar ≤ 50).

3.7. Analisa Data

Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkannya kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusunnya ke dalam pola, memilih mana yang penting dan akan dipelajari, serta membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh dirinya sendiri atau orang lain (Hermawan, 2019, hlm. 150).

3.7.1. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji *Spearman Rank* atau *Rank Spearman*. Korelasi *rank spearman* diperkenalkan oleh C. Spearman pada tahun 1904. Korelasi rank spearman ada sebagai solusi ketika data memiliki skala pengukuran berupa kategori bertingkat (ordinal). Koefisien korelasi ini juga dapat digunakan untuk data penelitian yang memiliki skala pengukuran variabel berbeda. Nilai korelasi *Spearman Rank* dilambangkan dengan r_s dengan nilai korelasi berada antara -1 hingga 1 ($-1 \leq r_s \leq 1$). Koefisien r_s merupakan korelasi *rank spearman* yang diperoleh dari data sampel, sehingga untuk menduga

koefisien korelasi data populasi perlu dilakukan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis jenis ini tidak perlu asumsi bahwa data berdistribusi normal. Skala pengukuran yang dapat digunakan untuk uji ini minimal skala ordinal (Mufarrikoh, 2020, hlm. 86–87).

Prosedur pengujian hipotesis uji *Spearman Rank* adalah sebagai berikut (Mufarrikoh, 2020, hlm. 88):

- a. Menentukan hipotesis yang digunakan

Hipotesisi pada uji *reank spearman* adalah:

H_0 : Tidak ada hubungan antara variabel A dan B

H_1 : Ada hubungan antara variabel A dan variabel B

- b. Menentukan nilai α yang akan digunakan

Biasanya peneliti dan *default* SPSS menggunakan $\alpha = 5\%$

- c. Menentukan statistik uji yang akan digunakan

Statistik uji pada uji *rank spearman* menggunakan nilai dengan perhitungan sebagai berikut:

$$t_{hitung} = r_s \sqrt{\frac{n-2}{1-r_s^2}}$$

Di mana n adalah jumlah sampel, dan r_s adalah koefisien *rank spearman*.

Namun jika mengalami kesulitan dalam perhitungan dapat digunakan nilai peluang statistik uji atau biasa disebut *p-value*.

- d. Menentukan kriteria pengujian hipotesis

H_0 ditolak jika nilai $t_{hitung} > t_{(n-2;\alpha)}$ atau nilai $p\text{-value} \leq \alpha$

- e. Menghitung nilai statistik uji dengan data sampel yang diperoleh

- f. Membuat kesimpulan dari hasil perhitungan yang disesuaikan dengan kriteria penerimaan dan penolakan H_0 .

Correlation Coefficient, digunakan untuk menghitung korelasi berdasarkan data yang berbentuk peringkat (*ranking*). Berdasarkan kondisi dalam data, terdapat dua cara dalam penghitungan koefisien korelasi Spearman, yaitu:

- a. Apabila tidak terdapat peringkat yang “kembar/sama” (“*tied rank*”).

Rumus yang digunakan untuk menghitung korelasi Spearman tanpa peringkat sama, yaitu:

$$r_s = 1 - \frac{6\sum d_i^2}{(n^3 - n)}$$

- b. Apabila terdapat peringkat yang “kembar/sama” (“*tied rank*”).

Rumus yang digunakan jika terdapat ranking kembar, yaitu: Rumus yang digunakan jika terdapat ranking kembar, yaitu:

$$r_s = \frac{\sum X^2 + \sum y^2 + \sum d_i^2}{2\sqrt{\sum X^2 \sum y^2}}$$

Keterangan:

$$\sum X^2 = \frac{n^3 - n}{12} - \sum T_x$$

$$\sum y^2 = \frac{n^3 - n}{12} - \sum T_y$$

$$\sum T_x = \frac{\sum (T_x^3 - T_x)}{12}$$

$$\sum T_y = \frac{\sum (T_y^3 - T_y)}{12}$$