

**HUBUNGAN KECANDUAN *E-SPORT* TERHADAP HASIL BELAJAR PJOK
SISWA SMP NEGERI 4 RAMBAH HILIR**

SKRIPSI



Oleh :
CARLES RITONGA
NIM. 1934038

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN OLAH RAGA DAN KESEHATAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PASIR PENGARAIAN
PASIR PENGARAIAN
2023**

**HUBUNGAN KECANDUAN *E-SPORT* TERHADAP HASIL BELAJAR
PJOK SISWA SMP NEGERI 4 RAMBAH HILIR**

SKRIPSI



*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*

Oleh :

CARLES RITONGA
NIM. 1934038

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN OLAH RAGA DAN KESEHATAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PASIR PENGARAIAN
PASIR PENGARAIAN
2023**

LEMBAR PENGESAHAN DEKAN

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Pasir Pengaraian

menyatakan bahwa

CARLES RITONGA

NIM. 1934038

Telah menyelesaikan ujian akhir untuk Pendidikan Strata 1 (S1)

Pada Program Studi Pendidikan Olahraga dan Kesehatan

Pada tanggal 06 Juli 2023

Dekan FKIP



Dr. PIPIT RAHAYU, M.Pd

NIP.198601312009032002

LEMBAR PENGESAHAN TIM PEMBIMBING

**HUBUNGAN KECANDUAN *E-SPORT* TERHADAP HASIL BELAJAR
PJOK SISWA SMP NEGERI 4 RAMBAH HILIR**

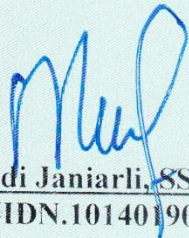
Skripsi

Disusun oleh:

Nama : Carles Ritonga
NIM : 1934038
Program Studi : Pendidikan Olahraga dan Kesehatan

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Masdi Janiarli, SST, M.Kes
NIDN.1014019004

Pembimbing II



Dr. Ardo Yulpiko Putra, M.Kes
NIDN. 1019078901

Mengetahui,

Ketua Program Studi
Pendidikan Olahraga dan Kesehatan



Muarif Arhas Putra, M.Pd
NIDN. 1009039101

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dengan ini menyatakan bahwa

CARLES RITONGA
NIM. 1934038

Telah dipertahankan di depan dewan penguji dari Program Studi Pendidikan Olahraga dan Kesehatan FKIP UPP pada tanggal 06 Juli 2023 sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Dewan Penguji

Tanda Tangan

1. **Masdi Janiarli, SST, M.Kes**
NIDN. 1014019004
Ketua
2. **Dr. Ardo Yulpiko Putra, M.Kes**
NIDN. 1019078901
Sekretaris
3. **Ridwan Sinurat, S.Pd., M.Or., AIFO**
NIDN. 1003039301
Anggota
4. **Lolia Manurizal, M.Pd., AIFO**
NIDN. 1002039001
Anggota
5. **Dr. Deri Putra, M.Pd**
NIDN. 1028098901
Anggota

.....
.....
.....
.....
.....

LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Carles Ritonga
NIM : 1934038
Program Studi : Pendidikan Olahraga dan Kesehatan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Pasir Pengaraian

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi saya dengan judul : “Hubungan Kecanduan *E-Sport* Terhadap Hasil Belajar PJOK Siswa SMP Negeri 4 Rambah Hilir”, adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat saya terbukti melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik institusi Universitas Pasir Pengaraian maupun di masyarakat dan hukum negara. Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Pasir Pengaraian, 6 Juli 2023

Yang menyatakan



CARLES RITONGA
NIM. 1934038

HUBUNGAN KECANDUAN *E-SPORT* TERHADAP HASIL BELAJAR PJOK SISWA SMP NEGERI 4 RAMBAH HILIR

CARLES RITONGA
NIM: 1934038

Program Studi Pendidikan Olahraga dan Kesehatan
Universitas Pasir Pengaraian
2023

ABSTRAK

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 beehenti bermain sehingga menimbulkan dampak yang negatif untuk diri sendiri. Remaja dengan kecanduan *game online* tersebut akan mengalami berbagai dampak negatif seperti penurunan prestasi akademik.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan kecanduan *e-sport* terhadap hasil belajar PJOK siswa SMP Negeri 4 Rambah Hilir. Jenis penelitian adalah kuantitatif. Populasi penelitian adalah keseluruhan siswa kelas VII dan VIII yang berjumlah 48 siswa. Sampel penelitian menggunakan *quota sampling* dengan jumlah 33 sampel sesuai dengan kriteria sampel. Penelitian ini menggunakan analisis uji korelasi *spearman rank*.

Hasil analisis diperoleh nilai *p-value* (0,000) dan nilai korelasi (-0,761). Artinya ada hubungan yang sangat kuat dan tidak searah antara kecanduan *game online* dengan hasil nilai PJOK siswa. Hal ini menunjukkan semakin tinggi nilai kecanduan *game online*, maka semakin rendah hasil nilai PJOK. Begitu juga sebaliknya, jika nilai kecanduan *game online* rendah, maka hasil nilai PJOK tinggi.

Kata kunci: kecanduan, *e-sport*, *game online*, hasil belajar

**THE RELATIONSHIP BETWEEN E-SPORT ADDICTION TO PJOK
LEARNING OUTCOMES OF SMP NEGERI 4 RAMBAH HILIR STUDENTS**

CARLES RITONGA
NIM: 1934038

*Sport and Health Education Study Program
Faculty of Teacher Training and Education
University of Pasir Pengaraian
Rokan Hulu Regency
2023*

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 determine 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

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat, nikmat dan kasih sayang-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Penelitian dengan judul “**Hubungan Kecanduan *E-Sport* Terhadap Hasil Belajar PJOK Siswa SMP Negeri 4 Rambah Hilir**” ini dengan baik. Penelitian ini merupakan tugas akhir sebagai persyaratan menyelesaikan Pendidikan Strata Satu (S-1) pada Program Studi Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasir Pengaraian. Dalam penyusunannya, peneliti mendapat banyak bimbingan serta dorongan penuh cinta dari berbagai pihak. Oleh karena itu, Peneliti ingin mengucapkan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kesempatan, kemudahan serta kelancaran pada peneliti, sehingga bisa menimba ilmu yang bermanfaat hingga berada pada titik ini.
2. Bapak Dr. Hardianto, M.Pd selaku Rektor Universitas Pasir Pengaraian yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan perkuliahan.
3. Ibu Dr. Pipit Rahayu, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan pelayanan yang optimal selama mengikuti perkuliahan, sehingga Peneliti dapat menyelesaikan Penelitian ini.
4. Bapak Muarif Arhas Putra, M.Pd selaku ketua program Studi Pendidikan Olahraga dan Kesehatan yang telah meluangkan waktu untuk memberikan masukan dan arahan dalam penyusunan Penelitian ini.

5. Bapak Masdi Jarniarli, SST, M.Kes selaku Pembimbing I dan Bapak Dr. Ardo Yulpiko Putra, M.Kes selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, saran serta motivasi, sehingga peneliti bisa menyelesaikan Penelitian ini.
6. Bapak Ridwan Sinurat, S.Pd.,M.Or.,AIFO selaku Penguji I, Ibu Lolia Manurizal, M.Pd.,AIFO selaku Penguji II, dan Bapak Dr. Deri Putra, M.Pd selaku Penguji III yang telah meluangkan waktu untuk menguji dan memberikan masukan guna penyempurnaan Penelitian ini.
7. Bapak Ibu Tata Usaha FKIP yang dengan sabar dan banyak meluangkan waktu untuk selalu memberikan pelayanan terbaiknya kepada peneliti hingga Penelitian ini selesai.
8. Kedua orang tua tercinta Ayahanda Irwan Ritonga dan Ibunda Siti Saniah Pasaribu yang telah memberikan do'a bimbingan serta dukungan moral dan materil, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Penelitian ini.
9. Teman-teman satu angkatan 2019 yang tidak dapat disebutkan satu persatu atas kebersamaan dan kekeluargaan yang sangat luar biasa memberikan dukungan, semangat dan doa satu sama lain. Terimakasih untuk memori indahnyanya.
10. Seluruh pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan dan penelitian Penelitian ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terimakasih atas semua doa dan dukungannya. Tanpa kalian mungkin saya tidak akan sanggup untuk penyelesaian Penelitian ini.

Peneliti menyadari bahwa Penelitian ini masih jauh dari kata sempurna disebabkan oleh terbatasnya pengetahuan dan kemampuan peneliti. Kritik dan saran yang membangun sangat dibutuhkan bagi peneliti guna tercapainya Penelitian yang lebih baik. Peneliti berharap semoga penelitian Penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak terutama peneliti, pembaca, maupun almamate

Pasir Pengaraian, Juli 2023

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN DEKAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN TIM PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	6
1.3. Batasan Masalah.....	7
1.4. Rumusan Masalah.....	7
1.5. Tujuan Penelitian.....	7
1.6. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. <i>Game Online (E-sport)</i>	9
2.1.1. Konsep <i>Game Online (E-sport)</i>	9
2.1.2. Sejarah <i>E-sport</i>	10
2.1.3. Jenis-Jenis Permainan <i>Game Online (E-sport)</i>	14
2.1.4. Tim <i>E-sport</i> Indonesia	19
2.2. Kecanduan <i>Game Online (E-Sport)</i>	22
2.2.1. Defenisi Kecanduan <i>Game Online (E-Sport)</i>	22
2.2.2. Faktor Risiko Kecanduan <i>Game Online</i> pada Remaja	24
2.2.3. Aspek-Aspek Kecanduan <i>Game Online</i> pada Remaja	25
2.2.4. Dampak Positif dan Negatif Kecanduan <i>Game Online</i>	28
2.3. Hasil Belajar	30
2.3.1. Defenisi Hasil Belajar.....	30
2.3.2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	31
2.3.3. Klasifikasi Hasil Belajar	33
2.3.4. Penilaian Hasil Belajar.....	34
2.4. Penelitian Relevan	35

2.5. Kerangka Konsep	37
2.6. Hipotesis	37
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1. Jenis dan Desain Penelitian	38
3.2. Lokasi dan Waktu Penelitian	39
3.3. Populasi dan Sampel.....	39
3.4. Instrumen Penelitian	40
3.5. Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian.....	42
3.6. Persyaratan Analisis	44
3.7. Analisa Data	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1. Hasil Penelitian.....	48
4.2. Pembahasan	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1. Kesimpulan.....	53
5.2. Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN.....	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2. Usia Pemain <i>Game</i> Terbanyak (Kemp, 2022)	23
Gambar 2.3. Kerangka Konsep Penelitian	37
Gambar 4.1. Grafik Perbandingan Nilai Kedua Variabel	49

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1.	Skoring Variabel Kecanduan <i>Game Online</i>	41
Tabel 3.3.	Kategori Hasil Belajar.....	42
Tabel 4.1.	Deskriptif Data Penelitian	48
Tabel 4.2.	Hasil Uji Normalitas	49
Tabel 4.3.	Hasil Uji <i>Spearman Rank</i>	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Angket dan Validasi Angket.....	58
Lampiran 2. Data Mentah Penelitian	62
Lampiran 3. Perbandingan Nilai Kecanduan Game Online dan Nilai PJOK	65
Lampiran 4. Uji Normalitas	66
Lampiran 5. Uji Korelasi Spearman Rank	67
Lampiran 6. Surat Penelitian.....	68
Lampiran 7. Dokumentasi Penelitian.....	70
Lampiran 8. Surat Keterangan Abstrak Pusat Bahasa	73
Lampiran 9. Petugas Pengumpul dan Pemberi Data Penelitian.....	74
Lampiran 10. Motto	75
Lampiran 11. Riwayat Hidup.....	76