

Pengaruh Olahraga Elektronik terhadap Prestasi Belajar Siswa

Rubbi Kurniawan^{a*}, Angger Aji Pangestu^b

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, IKIP Budi Utomo
E-mail: rubbikurniawan@budiutomomalang.ac.id^{a*}, anggerajipangestu02@gmail.com^b

* Penulis korespondensi

Abstract

The emergence of electronic sports provides opportunities for all levels of society to participate in competitive sports. Apart from that, electronic sports also have a negative impact on children's growth and development which, if not properly handled, will have an impact on students' learning achievements. The aim of this research is to determine the effect of electronic sports on student learning outcomes. The research method is comparative research with a quantitative approach. The research sample was 20 class VII students and 20 class VIII students. The instruments used in this research were questionnaires and documents. Data analysis was carried out using a simple regression test. The research results found that electronic sports had a negative influence on student learning outcomes. The research conclusion is that electronic sports have a negative impact on children's development if done excessively, especially learning outcomes.

Keywords: *Electronic sports, learning outcomes, Junior High School*

Abstrak

Munculnya olahraga elektronik memberikan peluang kepada semua kalangan masyarakat untuk berpartisipasi dalam cabang olahraga kompetitif. Selain itu, cabang olahraga elektronik juga memberikan dampak negatif tumbuh kembang anak yang apabila tidak mendapatkan penanganan yang baik akan berdampak pada prestasi belajar siswa. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh olahraga elektronik terhadap hasil belajar siswa. Metode penelitian adalah penelitian komparatif dengan pendekatan kuantitatif. Sampel penelitian adalah 20 siswa kelas VII dan 20 siswa kelas VIII. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa angket dan dokumen. Analisis data dilakukan menggunakan uji regresi sederhana. Hasil penelitian menemukan bahwa olahraga elektronik memiliki pengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa. Kesimpulan penelitian adalah olahraga elektronik memiliki dampak buruk bagi perkembangan anak apabila dilakukan secara berlebihan, khususnya hasil belajar.

Kata kunci: Hasil belajar, olahraga elektronik, SMP

A. PENDAHULUAN

Olahraga elektronik merupakan cabang olahraga yang menggunakan peralatan elektronik seperti smart phone, computer, console game (Kurniawan, 2019; Utama dkk, 2022). Olahraga ini sangat populer di seluruh dunia karena kemudahannya dalam bermain. Kepopuleran tersebut berdampak banyaknya kompetisi resmi yang diselenggarakan yang berskala lokal sampai dengan internasional (Aziz & Rahmania, 2021; Fahmi, 2022).

Penelitian yang dilakukan di wilayah Jawa Timur diperoleh hasil bahwa sebesar 61% masyarakat memberikan respon yang positif terhadap olahraga elektronik (Nugraha & Subagio, 2021). Penelitian lain juga menunjukkan minat yang sangat tinggi terhadap olahraga elektronik pada siswa SMA di Semarang (Idhohuddin, 2020). Hal inilah yang kemudian menjadikan dasar dari beberapa kota di Indonesia untuk menjadikan Olahraga Elektronik sebagai cabang olahraga andalan daerah mereka (Kainage dkk, 2022; Munanda & Sarbini, 2023; Sanjaya, 2022).

Munculnya olahraga elektronik memberikan peluang kepada semua kalangan masyarakat untuk berpartisipasi dalam cabang olahraga kompetitif, khususnya pada cabang olahraga elektronik. Dengan alasan tersebut, sebagian besar anak-anak berlatih secara intensif supaya kelak menjadi atlet profesional pada cabang olahraga elektronik. Secara tidak langsung, olahraga elektronik berkontribusi dalam meningkatkan ekonomi di masyarakat (Gunawan dkk, 2021; Khudzaifah dkk, 2023; Novrialdy & Atyarizal, 2019).

Selain dampak positif yang muncul, cabang olahraga elektronik juga memberikan dampak negatif tumbuh kembang anak. Olahraga elektronik memberikan candu bagi para pemainnya, yang dapat dilihat dari seringnya mereka memainkan gawai mereka selama 3 sampai 5 jam sehari untuk memainkan olahraga elektronik (Admaja & Saputro, 2021). Pengaruh negatif lain dari olahraga elektronik adalah meningkatkan emosional anak (Azwar & Mailindawati, 2020). Apabila hal tersebut tidak mendapatkan penanganan yang baik, akan berdampak pada prestasi belajar siswa.

Prestasi merupakan hasil yang diperoleh dari hasil belajar yang telah dikerjakan. Berbagai upaya dan usaha sudah dikerjakan untuk pencapaian prestasi belajar sesuai yang diharapkan, walaupun ada hambatan dalam proses untuk menggapai prestasi (Kusmiyantika, 2023; Romdhon dkk, 2023). Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, banyak siswa tidak masuk ke kelas ketika jam pelajaran tertentu dikarenakan mereka memilih pergi ke kantin dan memainkan gawai mereka untuk berbain olahraga elektronik. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh olahraga elektronik terhadap hasil belajar siswa tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP).

B. METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan adalah penelitian kausal komparatif untuk mengetahui pengaruh olahraga elektronik (variabel bebas) terhadap prestasi belajar siswa (variabel terikat). Pendekatan dalam penelitian ini termasuk dalam pendekatan kuantitatif karena dilakukan dengan cara mengumpulkan data numerik dari sampel yang diambil dari suatu populasi kemudian ditransformasikan menjadi skor atau angka untuk dianalisis secara statistik. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII dan kelas VIII SMP Islam Pulo Tempeh yang berjumlah 40 siswa, yang terdiri dari 20 siswa dari kelas VII dan 20 siswa dari kelas VIII. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik stratified random sampling yang dimana setiap anggota kelas memiliki kesempatan yang sama menjadi anggota sampel dan memiliki kuota yang sama pada setiap kelas.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket dan dokumen. Angket yang digunakan berupa angket tertutup untuk mengetahui kebiasaan siswa dalam bermain olahraga elektronik. Angket terdiri dari 30 pertanyaan dengan 5 alternatif jawaban dan 6 indikator soal, yaitu tidak bisa lepas dari permainan, keinginan untuk bermain secara terus menerus, melarikan diri dari berbagai masalah, permasalahan kesehatan, permasalahan interaksi dengan orang lain, dan toleransi ketika bermain. Validitas angket sebesar 0,361 dan reliabilitas angket sebesar 0,939. Dokumen digunakan untuk mengetahui prestasi belajar siswa yang diambil dari nilai rapor pada dua semester yang telah di tempuh siswa. Data dianalisis melalui uji regresi sederhana menggunakan SPSS v26.0.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Aktivitas olahraga elektronik dipresentasikan dalam bentuk angket yang terdiri dari 6 indikator aktivitas olahraga elektronik yang ada dalam angket. Beberapa indikator tersebut kemudian dikembangkan dalam bentuk aktivitas olahraga elektronik yang berbeda. Hasil pengisian angket dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Pengisian Angket

No	Indikator	Rata-rata
1	Tidak bisa lepas dari permainan	2,792
2	Toleransi ketika bermain	2,772
3	Permasalahan kesehatan	2,665
4	Melarikan diri dari berbagai masalah	2,663
5	Keinginan untuk bermain terus menerus	2,638
6	Permasalahan interaksi dengan orang lain	2,584

Berdasarkan Tabel 1, hasil pengisian angket diketahui bahwa rata-rata tertinggi siswa yang bermain olahraga elektronik adalah mereka tidak bisa lepas dari permainan, yaitu sebesar 2,792.

Urutan yang selanjutnya adalah masalah toleransi ketika bermain, artinya siswa mengabaikan orang lain di sekitarnya ketika bermain dengan rata-rata sebesar 2,772. Rata-rata sebesar 2,665 siswa mengalami permasalahan kesehatan setelah mereka bermain olahraga elektronik dan rata-rata sebesar 2,663 siswa lebih cenderung nyaman ketika bermain olahraga elektronik. siswa cenderung ingin bermain secara terus menerus ketika sudah bermain dan sampai lupa waktu ketika sudah bermain olahraga elektronik dengan rata-rata sebesar 2,638 dan 2,584.

Rata-rata skor yang diperoleh dari seluruh siswa sebesar 80,6 dengan skor maximum sebesar 117 dan skor minimum sebesar 43 (Tabel 2). Berdasarkan data tersebut maka dapat diketahui bahwa intensitas bermain olahraga elektronik siswa SMP Islam Pulo dapat dikategorikan cukup tinggi.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Selama 2 Semester

No	Komponen	Nilai
1	Rata-rata	74,203
2	Variasi data	13,96
3	Std. Deviasi	3,736
4	Nilai Minimum	70,43
5	Nilai Maksimum	82,5

Rata-rata hasil belajar siswa selama 2 semester adalah sebesar 74,203 dengan variasi data sebesar 13,96 dan standard deviasi sebesar 3,736. Nilai maksimum hasil belajar siswa sebesar 82,5 dan nilai minimum adalah sebesar 70,43. Berdasarkan data tersebut maka diketahui bahwa hasil belajar siswa masuk dalam kategori cukup. Hasil analisis data dengan uji regresi dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Analisis Data

No	Komponen	Nilai
1	Koef. R	0,673
2	R Square	45,3%
3	Sig. F	0,00
4	Konstanta	9,664
5	Koef. Regresi	-0,094
6	Sig. Koef. Regresi	0,00

Hasil analisis data (Tabel 3) diperoleh bahwa nilai koefisien korelasi sebesar 0,673 dan dapat diinterpretasikan bahwa variabel olahraga elektronik dan variabel hasil belajar siswa memiliki hubungan yang kuat. Koefisien determinasi atau *R Square* diperoleh nilai sebesar 45,3% yang dapat ditafsirkan bahwa olahraga elektronik berpengaruh sebesar 45,3% terhadap hasil belajar, sisanya sebesar 54,7% dipengaruhi oleh faktor lain diluar olahraga elektronik. Uji signifikansi F diperoleh sebesar 0,00 ($p < 0,05$), dengan demikian model persamaan regresi memenuhi kriteria linieritas. Model persamaan regresi

berdasarkan data tersebut adalah $Y = 9,664 - 0,94X$ dengan nilai signifikansi koefisien korelasi sebesar 0,00. Hal ini berarti bahwa olahraga elektronik berpengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Harahap dan Ramadan yang dilakukan pada siswa kelas V SDN 0703 Hutaraja Tinggi pada tahun 2021. Penelitian tersebut menguji pengaruh olahraga elektronik terhadap hasil belajar siswa yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berfikir (kognitif) siswa semakin tinggi karena sudah terbiasa menyelesaikan misi yang ada di dalam olahraga elektronik. Tetapi disisi lain, minat belajar (afektif) siswa semakin menurun karena siswa kecanduan bermain olahraga elektronik dan interaksi siswa dengan siswa yang lain semakin menurun dan cenderung mengasingkan diri dari lingkungannya. Pengaruh yang lain adalah olahraga elektronik menjadikan anak cenderung malas untuk bergerak/psikomotor menurun (Harahap & Ramadan, 2021; Kurnada & Iskandar, 2021).

Salah satu masalah yang menjadi perhatian khusus adanya olahraga elektronik adalah menyebabkan kecanduan pada anak. Kecanduan menyebabkan seseorang tidak bisa mengembangkan kemampuan atau kecakapannya dalam berhubungan dengan orang lain sehingga membuat hubungan sosial dan interaksi mereka dengan keluarga, teman, dan orang disekitarnya menjadi kurang baik (Irawan & Siska, 2021; Yuliani, 2023). Seseorang yang sudah kecanduan olahraga elektronik tidak mampu mengontrol, mengurangi, menghentikan permainan, mengabaikan aktifitas lain sehingga membuat hubungan sosial dan interaksi mereka dengan keluarga, teman, dan orang disekitarnya menjadi kurang baik serta prestasi akademik dan motivasi belajar menurun dan makin memburuk. Kecanduan olahraga elektronik berhubungan dengan penurunan prestasi belajar, karena olahraga elektronik membuat siswa terbiasa dengan stimulus dinamis yang kaya warna seperti yang ditemukannya dalam game online, sehingga mengganggu stimulus tak bergerak dengan warna yang monoton seperti buku dan tulisan di papan tulis membosankan.

Penelitian yang dilakukan oleh Nurazmi pada tahun 2018 yang melibatkan 267 siswa di Pekanbaru menemukan bahwa remaja bermain olahraga elektronik selama 7-9 jam per harinya memiliki tingkat emosi yang tinggi (Nurazmi dkk, 2018). Penelitian yang lain juga menemukan bahwa sebanyak 30% responden bermain game online lebih dari 20 jam dalam seminggu akan mengalami kecanduan dengan ciri-ciri remaja akan berpikir setiap saat untuk selalu bermain olahraga elektronik, durasi waktu bermain akan semakin bertambah, remaja akan meluapkan emosional mereka melalui olahraga elektronik, merasa gelisah jika tidak bermain, mudah bertengkar dengan orang lain jika ada

masalah, serta remaja akan fokus pada olahraga elektronik dan tidak melakukan aktivitas lainnya sehingga timbul dampak negatif terhadap aktivitas sosialnya (Suplig, 2017; Zahra, 2023).

Bermain olahraga elektronik berlebihan akan membuat remaja menjadi malas belajar karena mereka banyak menggunakan waktu mereka untuk bermain serta jika mereka telah kecanduan, mereka akan menggunakan waktu belajar mereka untuk bermain game online dan menjadi lupa waktu. Semakin tinggi intensitas dalam bermain game online maka semakin tinggi pula perilaku untuk menunda tugas belajar (Kurniawan, 2017). Sebanyak 20,76% responden mempunyai prestasi belajar yang rendah akibat (Masya & Candra, 2016). Oleh karena itu kecanduan game online tidak dapat dianggap masalah yang mudah karena dapat mempengaruhi prestasi akademik menjadi menurun serta para remaja mengorbankan hobi, tidur, pendidikan dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya (Kuss & Griffiths, 2017).

D. KESIMPULAN

Disimpulkan bahwa olahraga elektronik memiliki pengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa. Olahraga elektronik memang memiliki dampak buruk bagi perkembangan anak apabila dilakukan secara berlebihan. Oleh karena itu, temuan ini penting bagi orang tua untuk meningkatkan pengawasan dan pendampingan kepada anak ketika bermain olahraga elektronik agar dampak negatifnya dapat dikurangi atau diminimalisir.

DAFTAR RUJUKAN

- Admaja, A. T., & Saputro, Y. A. (2021). Perkembangan E-Sport pada Pelajar Remaja Usia 13-16 Tahun pada Masa Pandemi Covid-19. *Journal Physical Health Recreation (JPHR)*, 2(1), 69-73. <https://doi.org/10.55081/jphr.v2i1.521>
- Aziz, M. I. M., & Rahmania, T. (2021). Perkembangan E-Sport dari Perspektif Pelaku E-Sport (*Event Organizer dan Team Esport*) di Kabupaten Pandeglang. *E-Jurnal Pendidikan Mutiara*, 6(2), 42-48. <https://ejurnal.stkipmutiarabanten.ac.id/index.php/jpm/article/view/55>
- Azwar, K., & Mailindawati, M. (2020). Dampak Esport Games terhadap Tingkat Emosional dan Prestasi Belajar Remaja di Kota Lhokseumawe Provinsi Aceh Tahun 2020. *Visipena*, 11(2), 255-265. <https://doi.org/10.46244/visipena.v11i2.1208>
- Fahmi, A. M. (2022). *E-Sport Menjadi Salah Satu Cabang Olahraga*. *Jurnal Edukasimu*, 2(3), 1-9. <http://edukasimu.org/index.php/edukasimu/article/view/95>
- Gunawan, A., Hidayatullah, A., & Hidayat, A. (2021). Pengembangan E-Sport dan Industri Gaming Menggunakan Analisis SWOT. *Jurnal Syntax Transformation*, 2(04), 409-411. <https://doi.org/10.46799/jst.v2i4.266>
- Harahap, S. H., & Ramadan, Z. H. (2021). Dampak *Game Online Free Fire* terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 5(3), 1304-1311. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.895>

- Idhohuddin, M. (2020). Minat Siswa Putra Kelas XI Tahun Ajaran 2019/2020 terhadap E-Sport (*Electronic Sport / Olahraga Elektronik*) Divisi *Mobile Legends* Bang-Bang di SMA Negeri 11 Semarang. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 1(1), 41-49. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/inapes/article/view/38947>
- Irawan, S., & Siska W., Dina. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1), 9-19. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/view/5646>
- Kainage, Y. A. A., Tarore, R. D. C., & Moniaga, I. L. (2022). E-Sport Arena di Manado: High-tech Architecture. *Jurnal Arsitektur DASENG*, 11(2), 62-72. <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/daseng/article/view/49760>
- Khudzaifah, K., Kristiyanto, A., Aprilijanto, T., & Riyadi, S. (2023). Analisis E Sport sebagai Cabang Olahraga Baru. *Prosiding Simposium Nasional Multidisiplin (SinaMu)*, 4(0), 416-423. <https://doi.org/10.31000/sinamu.v4i1.7923>
- Kurnada, N., & Iskandar, R. (2021). Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5660-5670. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1738>
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas Pgris Yogyakarta. *JURNAL KONSELING GUSJIGANG*, 3(1), 97-103. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/view/1120>
- Kurniawan, F. (2019). E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), 61-66. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v15i2.29509>
- Kusmiyantika, E. K. E. (2023). Korelasi Kemampuan Siswa dalam Berinteraksi Selama Kegiatan Belajar Mengajar terhadap Prestasi Belajar Matematika. *ALFARISI: Jurnal Pendidikan MIPA*, 4(3), 226-231. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/alfarisi/article/view/8174>
- Kuss, D., & Griffiths, M. (2017). Social Networking Sites and Addiction: Ten Lessons Learned. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 14(3), 311. MDPI AG. <http://dx.doi.org/10.3390/ijerph14030311>
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 3(2), 103-118. <https://doi.org/10.24042/kons.v3i2.575>
- Munanda, N. W., & Sarbini, G. N. (2023). Pusat Pembinaan dan Pengembangan E-Sport di Kota Banjarbaru. *LANTING JOURNAL OF ARCHITECTURE*, 12(1), 205-214. <http://jtam.ulm.ac.id/index.php/lanting/article/view/1345>
- Novrialdy, E., & Atyarizal, R. (2019). Online Game Addiction in adolescent: What Should School Counselor Do? *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 7(3), 97-103. <https://jurnal.konselingindonesia.com/index.php/jkp/article/view/327>
- Nugraha, W. H. A., & Subagio, I. (2021). Minat Masyarakat terhadap Esports sebagai Olahraga Prestasi di Jawa Timur. *Jurnal Prestasi Olahraga*, 4(12), 44-52. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-prestasi-olahraga/article/view/43368>
- Nurazmi, A., Elita, V., & Dewi, W. N. (2018). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online terhadap Regulasi Emosi Pada Remaja. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Ilmu Keperawatan*, 5(2), 555-562. <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMPSIK/article/view/21294>
- Romdhon, D. M., Hidayat, S., & Mulyadi, S. (2023). Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Kelas V SDIT Atikah Musadad. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(2), 553-563. <https://jurnal.uns.ac.id/jdc/article/view/74734>

- Sanjaya, J. S. (2022). Fasilitas Pelatihan dan Gelanggang Olahraga E-Sport di Surabaya. *eDimensi Arsitektur Petra*, 10(1), 57-64. <https://publication.petra.ac.id/index.php/teknik-arsitektur/article/view/12525>
- Suplig, Maurice Andrew. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta di Makassar. *Jurnal Jaffray*, 15(2), 177-200. <https://doi.org/10.25278/jj71.v15i2.261>
- Utama, F. H., Purwoto, S. P., Handayani, H. Y., & Widodo, H. M. (2022). Sosialisasi Dampak E-sports pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Berkarya Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 1-5. <http://jba.ppj.unp.ac.id/index.php/jba/article/view/92>
- Yuliani, A. P. (2023). Dampak Game Online terhadap Perkembangan Sosial dan Emosi Peserta Didik Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2384-2393. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/9972>
- Zahra, Annisa D. (2023). Dampak Paparan Game Online pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Edukasi Anak*, 2(1), 156-165. <https://journal.umpalopo.ac.id/index.php/jpea/article/view/238>