

DAMPAK *ESPORT GAMES* TERHADAP TINGKAT EMOSIONAL DAN PRESTASI BELAJAR REMAJA DI KOTA LHOKSEUMAWE PROVINSI ACEH TAHUN 2020

Khairul Azwar^{*1}, Mailindawati²
^{1,2} STIKes Getsempena Lhoksukon

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Dampak *esport Games* Terhadap Tingkat Emosional dan Prestasi Belajar Remaja di Kota Lhokseumawe Provinsi Aceh Tahun 2020. Desain penelitian bersifat metode penelitian kuantitatif dengan rancangan penelitian korelasional. Subjek penelitian ini berjumlah 150 remaja yang tergabung dalam anggota komunitas *gaming* pada remaja di SMPN 2, SMAN I and SMKN 2 Kota Lhokseumawe. Teknik Sampling yang digunakan adalah dengan teknik sampling kuota. Ciri-ciri sampel yang digunakan dalam penelitian ini antara lain : tergabung dalam komunitas *gaming* Kota Lhokseumawe, bermain *game online* dan dibatasi oleh jenis kelamin anak laki-laki (13-17 tahun) yang aktif. Tahapan Penelitian ini dilakukan diawali dengan pengambilan data awal penelitian terhadap komunitas *game online*, selanjutnya melakukan wawancara tentang intensitas bermain *game* dan tingkat emosional remaja yang dirasakan. Setelah itu menelusuri sekolah gamer tersebut untuk menanyakan prestasi belajarnya dengan wali kelas dan guru kelasnya. Analisa data dengan uji *chi-square*. Hasil penelitian menunjukkan *e-sport games* berdampak pada tingkat emosional remaja (p value 0.000) dan *e-sport games* berdampak pada indeks prestasi belajar (p value 0.000). Hasil ini merupakan informasi awal dalam upaya penanganan dampak negatif bermain *game online* terhadap tingkat emosional remaja dan prestasi belajar siswa serta berupaya memberikan pemahaman kepada siswa berkaitan dengan dampak negatif bermain *game online*.

Kata Kunci: *e-Sport Games*, Tingkat Emosional, Prestasi Belajar

Abstract

The research design is a quantitative research method with a correlational research design. The subjects of this study were 150 adolescents who are members of the gaming community in adolescents at SMPN 2, SMAN I and SMKN 2 Kota Lhokseumawe. The sampling technique used is the quota sampling technique. The characteristics of the sample used in this study include: joining the gaming community in Lhokseumawe City, playing online games and being limited by the sex of active boys (13-17 years). The stages of this research were carried out starting with the preliminary data collection of research on the online game community, then conducting interviews about the intensity of playing games and the emotional level of adolescents who. After that, browse the gamer school to ask about their learning achievement with the homeroom teacher and class

*correspondence Address
E-mail: khairulazwar430@gmail.com
Jurnal Visipena

teacher. Data analysis using chi-square test. The results showed that e-sport games had an impact on the emotional level of adolescents (p value 0.000) and e-sport games had an impact on the learning achievement index (p value 0.000). These results are preliminary information in an effort to deal with the negative impact of playing online games on the emotional level of adolescents and student achievement as well as trying to provide understanding to students regarding the negative impact of playing online games.

Keywords: e-Sport Games, Emotional Level, Learning Achievement

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi menyebabkan masuknya budaya baru dengan nilai-nilai dan norma-norma baru memberikan pilihan lebih banyak bagi para remaja dalam berinteraksi sosial (bergaul). Banyak anak-anak yang gemar bermain game mengalami penurunan prestasi, mengalami masalah dengan kepribadiannya, menderita penyakit, dan bahkan terjerumus untuk melakukan tindak kriminal (Ayu Rini, 2011).

Pada masa remaja mengalami perkembangan mencapai kematangan fisik, mental, sosial, dan emosional. Perkembangan emosi seseorang khususnya remaja secara umum tampak jelas perubahan pada tingkah lakunya. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan emosi remaja (Desmita, 2011). Game online menyebabkan kerusakan otak tanpa disadari. Secara psikis, emosional seseorang dengan kecanduan game online juga terganggu. Misalnya tiba-tiba dia mendorong temannya, memukul dan itu sudah menjadi salah satu bukti kecanduan game online juga berpengaruh terhadap emosi remaja (Meyriana & Siregar, 2011).

Tingkat kompetisi yang tinggi dari jenis game MOBA (*Massive Online Battle Arena*) ini menarik banyak perhatian pemain game hingga sering diselenggarakan turnamen atau kompetisi resmi baik berskala regional maupun internasional. Kompetisi ini disebut dengan istilah turnamen e-Sports. Kompetisi permainan ini menjadi sebuah ajang bergengsi bagi pemain game online karena mendapatkan beragam hadiah yang menarik dari merchandise game hingga uang tunai. Pada tahun 2013 terdapat sekitar 71,5 juta peminat *e-Sports* di seluruh dunia (Meyriana & Siregar, 2011).

Remaja yang ketergantungan terhadap kegiatan game akan berkurang waktu belajarnya dan waktu untuk bersosialisasi bersama teman sebaya. Jika ini berlangsung dalam waktu lama, dampaknya remaja akan menarik diri dari pergaulan sosialnya, kurang peka terhadap lingkungan, maupun membentuk kepribadian asosial, yaitu tidak adanya kemampuan adaptasi yang baik dengan lingkungan sosialnya.

Masa remaja yang penuh dengan problem disebabkan tidak stabilnya emosi. Dengan intensitas yang berlebihan game dapat berpengaruh pada mental anak yaitu persepsinya pada lingkungan. Misalnya berkata yang kasar, berperilaku agresif, serta meniru karakter yang ada pada game tersebut (Tridhonanto, 2011).

Penelitian yang dilakukan Jap, Tiatri, Jaya, & Suteja (2013) mengungkapkan bahwa 10,15% remaja di Indonesia terindikasi mengalami kecanduan game online. Artinya, 1 dari 10 remaja di Indonesia terindikasi mengalami kecanduan game online. Fenomena kecanduan game online ini semakin meluas dan semakin memprihatinkan, terutama karena banyaknya remaja yang menjadi pecandu game online.

Game online bersifat kecanduan bagi pemainnya, yang terlihat dalam sehari-hari mereka yang dapat membuang waktu dengan sia-sia 3 jam sampai 5 jam dalam sehari dihabiskan. Dampaknya dapat mempengaruhi prestasi belajar anak. 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. Salah satunya adalah game online yang sangat marak saat ini. Remaja yang suka bermain game online secara umum merupakan siswa yang menyenangkan tantangan.

Oleh sebab itu siswa ini memiliki kecenderungan tidak menyukai proses pada belajar mengajar akademis sekolah karena kurang rangsangan serta daya tariknya yang lemah, tidak menantang, monoton dan lamban. Suasana di kelas seolah adalah penjara untuk jiwanya. Sehingga akan menjadi malas dalam belajar serta seringnya bolos dari sekolah guna bermain game online (Silaban, 2011).

Berdasarkan penelitian Nanda (2017) memperoleh hasil penelitian bahwa nilai t_{hitung} 32,342 lebih besar dari t_{tabel} 2,019 pada taraf signifikansi 5% dengan dk $43 - 2 = 41$, hal tersebut menunjukkan ada pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa kelas XI SMK PGRI 4 Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017. Game online berdampak negatif bagi motivasi belajar para siswa. Seorang anak yang sudah kecanduan game online akan mempengaruhi motivasi dalam belajarnya dan jika motivasi belajarnya terganggu maka akan mempengaruhi pula prestasi belajarnya. Seseorang yang sudah kecanduan game online membutuhkan penanganan khusus.

Kehadiran game online ini memberikan suatu warna baru dalam kehidupan pergaulan remaja, dan menimbulkan efek-efek negatif yang ditimbulkan, seperti efek kecanduan bagi penggemarnya, anak sering bolos sekolah, malas belajar, bergadang malam dan mengantuk di kelas yang berdampak terhadap prestasi belajar.

Fenomena kecanduan game mempunyai kecenderungan merusak, selain dampak segi kesehatan, juga menimbulkan efek pada kehidupan sosial dan emosional pecandunya, apabila keinginannya tidak terpenuhi untuk main game, maka anak mudah marah-marah serta tidak terkontrol emosinya.

Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Azni (2017) terhadap anak pengguna game online yang aktif di Kebun Sayur RT 05 / RW 02, Bangko dalam pengujian hipotesis diperoleh persamaan regresi $Y = 48.553348 + 0,2092501X$ terlihat bahwa pengaruh game online (variabel x) , Perkembangan sosial-emosional anak. (Variabel y) Kebun Sayur RT 05 / RW 02, Bangko dihitung dengan menggunakan regresi linier sederhana didapat $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $5.0124 > 4.196$, maka H_0 ditolak. Demikian perbedaan yang signifikan antara bermain game online terhadap perkembangan sosial-emosional anak. di Kebun Sayur RT 05 / RW 02, Bangko. Game online yang telah membuat anak tersebut mulai kehilangan batas waktu yang penting dalam hidupnya, menghabiskan lebih sedikit waktu dengan keluarga, dan perlahan-lahan menarik diri dari rutinitas normal kehidupan anak. Anak melalaikan hubungan sosial dengan teman dan akhirnya hidupnya menjadi tidak terkelola karena adanya internet, termasuk game online.

E-sport games berdampak pula pada emosional anak dan remaja. Pertumbuhan perubahan remaja buka semata-mata peralihan dari anak-anak dan dewasa tetapi masa ini merupakan masa pencarian jati diri.

Pengamatan awal pada siswa SMA dan SMP yang bermain game online setiap hari memiliki rasa tanggungjawab belajar yang rendah, tidak mengerjakan pekerjaan rumah, semangat siswa mengikuti kegiatan belajar juga rendah, sering terlambat masuk kelas, sering bolos, tidak berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran dan mengantuk di kelas. Pengakuan beberapa orang tua yang anaknya sering bermain game online mengatakan bahwa anaknya sering marah bila keinginannya tidak dipenuhi, bertengkar, dan lebih susah bila diatur.

Telah banyak penelitian yang dilakukan tentang kecanduan game online, namun dampak *e-sport game* terhadap tingkat emosional remaja dan prestasi belajar siswa.

Tujuan penelitian ini adalah Dampak *eSport Games* Terhadap Tingkat Emosional Remaja dan Prestasi Belajar. Keutamaan penelitian ini adalah menganalisis dampak *e-Sport Games* Terhadap Tingkat Emosional Remaja dan Prestasi Belajar, sehingga dapat mencegah masalah psikososial yang lebih buruk akibat kecanduan *eSport Games*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode secara kuantitatif melalui rancangan penelitian bersifat korelasional. Penelitian ini dilakukan di Wilayah Kota Lhokseumawe. Waktu penelitian dilakukan dari bulan Februari – Oktober tahun 2020.

Populasi penelitian ini berjumlah 150 remaja yang tergabung didalam kelompok komunitas *gaming* di Kota Lhokseumawe. Teknik Sampling yang digunakan adalah dengan teknik sampling kuota yaitu teknik dalam pengambilan sampel dari populasi dengan ciri-ciri tertentu sampai kuota terpenuhi sesuai yang diinginkan (Sugiyono, 2012). Ciri-ciri sampel yang digunakan dalam penelitian ini antara lain : tergabung dalam komunitas *gaming* Kota Lhokseumawe, bermain *game online* dan dibatasi oleh jenis kelamin anak laki-laki (13-17 tahun) yang aktif yang berjumlah 150 orang.

Penelitian ini menggunakan instrumen intensitas bermain *game online* dan tingkat emosional pada remaja untuk pengumpulan data. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Prestasi belajar dalam penelitian ini adalah nilai semester yang diperoleh remaja. Skala kematangan emosi dalam penelitian ini dirincikan dalam bentuk pernyataan. Skala tersebut disusun berdasarkan skala likert.

Instrumen penelitian yang digunakan lembar pengamatan atau lembar checklist kuisioner. Teknik analisa data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data *uji chi-square*. Analisis dilakukan dengan menggunakan bantuan program *SPSS versi 21.0 for windows*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Komunitas Games di Kota Lhokseumawe yang tersebar di 3 sekolah yaitu siswa dan siswi SMA Negeri I Kota Lhokseumawe, SMK Negeri 2 Kota Lhokseumawe, dan SMP Negeri 2 Kota Lhokseumawe dari tanggal 15 Mei sampai 12 September tahun 2020 untuk melihat Dampak *e-Sport Games* Terhadap Tingkat Emosional Remaja dan Prestasi Belajar Pada Komunitas Games di Kota Lhokseumawe terhadap 150 responden, dimana data yang dikumpulkan berdasarkan masing-masing kuesioner maka hasil dan penyajian dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

1. Analisa Univariat

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Intensitas Bermain *E-Sport Games*, Tingkat Emosional Remaja dan Indeks Prestasi Belajar Pada Komunitas Game Di Kota Lhokseumawe Tahun 2020

| No | Kategori | Frekuensi (f) | Persentase (%) |
|----|----------|------------------|-------------------|
| 1 | Tinggi | 56 | 37,3 |
| 2 | Sedang | 70 | 46,7 |
| 3 | Rendah | 24 | 16,9 |
| 1 | Tinggi | 58 | 38,7 |
| 2 | Sedang | 83 | 55,3 |
| 3 | Rendah | 9 | 6 |
| 1 | Baik | 80 | 53,3 |
| 2 | Kurang | 70 | 46,7 |
| | Baik | | |
| | Jumlah | 150 | 100 |

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat bahwa Intensitas Bermain *e-Sport Games* pada komunitas games di Kota Lhokseumawe mayoritas sedang yaitu sebanyak 70 orang (46,7%). Tingkat emosional remaja pada komunitas games di Kota Lhokseumawe mayoritas sedang yaitu sebanyak 83 orang (55,3%) dan indeks prestasi belajar pada komunitas games di Kota Lhokseumawe mayoritas baik yaitu sebanyak 80 orang (53,3%).

2. Analisa Bivariat

a. Dampak *e-Sport Games* Terhadap Tingkat Emosional Remaja

Tabel 2. Dampak *E-Sport Games* Terhadap Tingkat Emosional Remaja Pada Komunitas Game Di Kota Lhokseumawe Tahun 2020

| No | Tingkat Emosional Remaja | Dampak e-Sport Games | | | | | | Total | | α | ρ Value |
|----|--------------------------|----------------------|------|--------|------|--------|------|-------|-----|-------------|--------------|
| | | Tinggi | | Sedang | | Rendah | | F | % | | |
| | | F | % | F | % | F | % | | | | |
| 1 | Tinggi | 41 | 70,7 | 17 | 29,3 | 0 | 0 | 58 | 100 | 0,05 | 0,000 |
| 2 | Sedang | 15 | 18,1 | 50 | 60,2 | 18 | 21,7 | 83 | 100 | | |
| 3 | Rendah | 0 | 0 | 3 | 33,3 | 6 | 66,7 | 9 | 100 | | |
| | | 56 | 37,3 | 70 | 46,7 | 24 | 16 | 150 | 100 | | |

Dampak *e-sport games* terhadap indeks prestasi belajar menunjukkan bahwa dari 56 responden yang tinggi intensitas bermain *e-sport games* sebagian besar indeks prestasi belajarnya kurang baik yaitu sebanyak 68,6% dan dari 24 responden yang rendah intensitas bermain *e-sport games* sebagian besar indeks prestasi belajarnya baik yaitu sebanyak 23,8%. Hasil analisis dengan menggunakan uji *chi-square* pada *level of significant* $\alpha = 0,05$ menunjukkan *e-sport games* berdampak pada indeks prestasi belajar (*p value* 0.000) atau $p < 0,05$.

B. Pembahasan

1. Dampak e-Sport Games Terhadap Tingkat Emosional Remaja

Dari hasil penelitian didapatkan bahwa Dampak *e-sport games* terhadap tingkat emosional remaja menunjukkan bahwa dari 56 responden yang tinggi intensitas bermain *e-sport games* sebagian besar tingkat emosionalnya tinggi yaitu sebanyak 70,7%. Dari 24 responden dengan dampak *e-sport games* rendah dominan mengalami tingkat emosional yang rendah yaitu 66,7%. Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan uji *chi-square* pada *level of significant* $\alpha = 0,05$ menunjukkan *e-sport games* berdampak pada tingkat emosional remaja (*p value* 0.000) atau $p < 0,05$.

Hal ini sejalan dengan teori PPTI (2018), yang menyatakan bahwa game online memberikan pengaruh negatif bagi para pemain game online. Hal ini terutama karena sebagian besar pemain game yang kecanduan yaitu tentang kekerasan dalam pertempuran dan perkelahian. Orang tua serta media berpikir dan percaya bahwa permainan game dapat merusak otak anak-anak. Namun, banyak psikolog, pakar anak, dan para ilmuwan percaya bahwa permainan ini sebenarnya bermamfaat bagi pertumbuhan anak-anak. Terdapat dampak positif dan negatif bermain game online. Menurut Darma (2011), akibat negatif bermain game online pada siswa atau anak-anak salah satunya adalah mudah cemas dan mudah marah apabila tidak bermain game online serta mengalami emosional yang tinggi.

Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan Nurazmi, Elita dan Dewi (2018) tentang Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Regulasi Emosi Pada Remaja di SMK Negeri 2 Pekanbaru, diperoleh hasil penelitian hasil uji Chi-square diperoleh hasil *p value* lebih kecil dari nilai alpha ($0,000 < \alpha (0,05)$). Hal ini berarti H_0 ditolak dan dapat disimpulkan bahwa ada hubungan kecanduan bermain game online terhadap regulasi emosi pada remaja.

Di Indonesia sendiri, 10 anak di Banyumas didiagnosis mengalami gangguan mental akibat kecanduan game online dan harus mendapat terapi di RSUD Banyumas (Aziz, 2018). Penelitian lain juga dilakukan oleh Ariani (2012) tentang hubungan kecanduan game online dengan depresi pada remaja Kelurahan Jebres sebanyak 35 orang responden, hasil penelitian menunjukkan bahwa pada seseorang dengan ketergantungan game online memiliki resiko 1,61 kali lebih besar mengalami depresi daripada remaja tanpa ketergantungan game online.

Anak remaja dengan kecanduan game online, emosinya tidak bisa terkendali, mudah sekali marah, tersinggung, serta emosi yang meledak-ledak terhadap keluarganya, temennya dan sekitarnya. Bermain *e-sport games* secara terus menerus akan banyak menghabiskan waktunya dan apabila kalah, dia akan tergiur untuk terus bermain, tingkat emosionalnya akan mudah tidak terkendali, apabila orang tua menyuruh untuk berhenti dan mengerjakan pekerjaan rumah, dia akan terburu-buru dan mudah emosi, apalagi bila diganggu oleh keluarganya yang lain.

2. Dampak *e-Sport Games* Terhadap Indeks Prestasi Belajar

Dari hasil penelitian didapatkan bahwa Dampak *e-sport games* terhadap indeks prestasi belajar menunjukkan bahwa dari 56 responden yang tinggi intensitas bermain *e-sport games* sebagian besar indeks prestasi belajarnya kurang baik yaitu sebanyak 68,6% dan dari 24 responden yang rendah intensitas bermain *e-sport games* sebagian besar indeks prestasi belajarnya baik yaitu sebanyak 23,8%. Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan uji *chi-square* pada *level of significant* $\alpha = 0,05$ menunjukkan *e-sport games* berdampak pada tingkat emosional remaja (*p value* 0.000) atau $p < 0,05$.

Hal ini sejalan dengan teori Wirawan (2012), yang menyatakan bahwa dampak negatifnya bermain game online pada remaja atau anak-anak yaitu anak lebih banyak untuk menghabiskan waktu dalam permainan game online di luar jam sekolah, konsentrasi belajar menurun karena pikirannya hanya terfokus pada game online, tertidur di jam sekolah, tidak mengerjakan tugas serta tanggungjawab sebagai siswa di sekolah.

Dampak remaja yang candu bermain game online berakibat kurang baik terhadap kegiatan belajar, olah raga dan merasa gelisah saat tidak dapat bermain game online (Jannah, Mudjiran, & Nirwana, 2015). Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Rocky Sainaqri (2014) dengan judul "Pengaruh Bermain Game Online terhadap Aktivitas Belajar Siswa di Kelas VIII SMP Negeri 1 Jatiroto Kabupaten Wonogiri". Hasil yang diperoleh bahwa Game Online berdampak pada aktivitas belajar mengajar siswa terganggu disebabkan lebih menyenangi game online, kurang semangat dalam proses belajar, kurang perhatian terhadap yang dijelaskan guru, dan keinginan menjawab pertanyaan dari guru sangat minim sekali.

Penelitian yang lainnya juga dilakukan oleh Fernandor (2018)⁷ tentang hubungan antara bermain Game Online dengan perilaku sosial dan prestasi belajar. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa terdapat hubungan bermakna antara bermain Game Online terhadap perilaku sosial dan prestasi belajar. Perhitungan uji

korelasi Rank Spearman menunjukkan bahwa nilai sig 0,001($p < 0,05$). Adapun nilai R_s sebesar -0,462 menunjukkan bahwa ada hubungan negatif antara bermain game online dengan perilaku sosial.

Penelitian lain yang mendukung yang dilakukan oleh Penelitian yang dilakukan oleh Jedang dan Hudaya (2015) tentang pengaruh adiktif game online terhadap prestasi belajar siswa kelas X SMAN 1 Cileungsi, hasil penelitian menunjukkan bahwa diperoleh persamaan regresi linier. Dari persamaan tersebut menunjukkan setiap kenaikan satu unit adiktif game online akan mempengaruhi prestasi belajar siswa sebesar -0,645 unit secara signifikan ($t_{hitung} = -9,32$ lebih kecil dari $t_{tabel} 2,03$) ceteris paribus. Lebih lanjut hasil perhitungan koefisien korelasi sebesar $r =$ skor ini menunjukkan bahwa adiktif game online memiliki pengaruh sangat tinggi dan negatif terhadap prestasi belajar siswa dengan kontribusi sebesar 69,5%, dan sisanya 30,5% dipengaruhi oleh faktor lain. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa adiktif game online memiliki pengaruh negatif terhadap prestasi belajar siswa kelas X SMAN 1 Cileungsi.

Anak-anak yang kecanduan bermain *e-sport games* tentu akan berdampak terhadap prestasi belajarnya yang menurun, sebab banyak waktunya yang dihabiskan untuk bermain dan bertanding *e-sport games*. Tidak ada event pertandingan yang ditinggalkannya, sehingga waktu luangnya selalu digunakan untuk bermain *e-sport games*. Waktu istirahatnya juga amat sedikit, sehingga anak mudah mengantuk di sekolah.

Kecanduan game online dapat memberikan akibat yang buruk pada remaja. Perlu upaya agar remaja terhindar dari kecanduan *e-sport games*. Dampak negatif game online pada siswa atau anak-anak yaitu anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain game online pada jam-jam di luar sekolah, konsentrasi belajar terganggu karena pikiran siswa cenderung mengarah pada permainan yang ada di dalam game online, tertidur di sekolah, sering melalaikan tugas dan tanggungjawab sebagai siswa, berbohong soal berapa lama waktu yang sudah dihabiskan untuk bermain game online dan nilai di sekolah menurun.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti dapat menyimpulkan, dengan uraian sebagai berikut :

1. *E-sport games* berdampak pada tingkat emosional remaja (p value 0.000) atau $p < 0,05$.
2. *E-sport games* berdampak pada indeks prestasi belajar (p value 0.000) atau $p < 0,05$.

B. Saran

Adapun saran dalam penelitian ini yaitu :

1. Diharapkan pada remaja pada komunitas games online untuk lebih memperhatikan dampak *eSport Games* Terhadap Tingkat Emosional Remaja dan Prestasi Belajar, sehingga dapat mencegah masalah psikososial yang lebih buruk akibat kecanduan *eSport Games*.
2. Diharapkan pada remaja agar lebih mementingkan prestasi belajarnya dan waktu luangnya untuk belajar, bukan bermain *e-sport games*, lebih mengatur waktunya untuk hal-hal yang positif, dan boleh diselingi dengan bermain *e-sport games*, tapi tidak kecanduan.
3. Diharapkan orang tua dan guru yang mempunyai anak remaja lebih proaktif memantau game anaknya serta dapat mengurangi intensitasnya, baik dirumah maupun diluar rumah serta melihat kemungkinan-kemungkinan masalah emosional dan prestasi belajar yang muncul akibat kecanduan *eSport Games*.
4. Bagi orang tua disarankan agar lebih mengawasi anak saat bermain, sehingga orangtua pun mengetahui apa yang dimainkan anak. Adanya penjadwalan waktu bermain juga baik dipergunakan apalagi pada masa tumbuh kembang anak di usia sekolah mereka mulai mempelajari peraturan yang dibuat sehingga nantinya dapat mengerjakan kedisiplinan pada anak.
5. Bagi peneliti selanjutnya disarankan agar dapat meneliti lebih jauh tentang faktor-faktor yang mempengaruhi *ee-sport games* terhadap perkembangan perilaku anak dan remaja dengan metodologi penelitian yang lebih komplit dan sampel yang lebih besar.

DAFTAR PUSTAKA

- AL. Tridhonanto & Beranda Agency. (2011). *Optimalkan potensi anak dengan game*, Jakarta, PT Elex Media Komputindo.
- Anhar. (2010). *Panduan Bijak Belajar Internet Untuk Anak*, Jakarta: Adamsains.
- Ariani, S. (2012). Hubungan Kecanduan Online Game Dengan Depresi Pada Remaja Laki-Laki Pengunjung Game Centre Di Kelurahan Jebres. *Internet, Tersedia Dalam* : <http://diglib.uns.ac.id>, (G 0009202). (Diakses Juni 2019).
- Ayu Rini. (2011). *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina.
- Aziz, A. (2018). Kecanduan game online, 10 anak Banyumas alami gangguan mental. *Internet, Tersedia dalam*: dari <https://www.merdeka.com/peristiwa/kecanduan-game-online-10-anak-dibanyumas-alami-gangguanmental.html>. (Diakses Juni 2019).
- Azni. (2017). Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Internet, Tersedia Dalam* : <http://kolokium.ppj.unp.ac.id/index.php/kolokium-pls/article/view/28>. (Diakses Juni 2019).
- Darma. (2011). *Buku Pintar Menguasai Internet*, Jakarta: Mediakita.
- Dalyono. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Desmita. (2011). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Fernandor (2018). Hubungan Antara Bermain Game Online Dengan Perilaku Sosial Dan Prestasi Belajar. *Journal Research and Development Journal Of Education Vol. 2 No. 1 Oktober 2015*. Sumber : digilib.unila.ac.id/30458/. (Diakses Juni 2019).
- Fitri, A. R. (2013). *Emosi : Aplikasi Psikologi Dalam Kehidupan Pribadi Muslim*. (Arisman, Ed.). Pekanbaru: Suska Press.
- Hurlock, E. B. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Jannah, N., Mudjiran, M., & Nirwana, H. (2015). Hubungan Kecanduan Game Dengan Motivasi Belajar Siswa Dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling. *Konselor, 4(4)*, 200–207. doi: 10.24036/02015446473-0-00
- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. (2013). The development of Indonesian online game addiction questionnaire. *PLoS ONE, 8(4)*, 4–8. doi: 10.1371/journal.pone.0061098.
- Jenang dan Hudaya. (2015). [Pengaruh Adiktif Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMAN 1 Cileungsi. Journal Digital Repository UNILA. Tersedia di https://journal.lppmunindra.ac.id](https://journal.lppmunindra.ac.id) (Diakses September 2020)

- Latifah, E. (2012). Pengantar psikologi pendidikan. Yogyakarta:Pedagogia. 2012
- Meyriana, A., & Siregar, E. (2017). Bahaya Candu Game Online. Internet, Tersedia Dalam: <http://http://www.liputan6.com/news/read/3201814/bahaya-Candu-GimOnline>. (Diakses Juni 2019).
- Nurazmi, Elita dan Dewi (2018). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Regulasi Emosi Pada Remaja. Jurnal [JOM FKp, Vol. 5 No. 2 \(Juli-Desember\) 2018](https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMPSTIK/article). Sumber: <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMPSTIK/article>
- PPTI. (2018). Dampak Bermain Game e-Sport. Internet, Tersedia di: <https://www.ppti.org/esport-dampak-positif-bermain-game/>
- Putra, Nanda Khakin Wardhana. 2017. Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMK PGRI 4 Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017 (Online)
- Rocky Sainaqri, (2014). "Pengaruh Bermain Game Online terhadap Aktivitas Belajar Siswa di Kelas VIII SMP Negeri 1 Jatiroto Kabupaten Wonogiri, Jurnal Pendidikan, Volume II/1/2014, Yogyakarta: UNY.
- Silaban, Sabam. (2010).12 Kunci Menjadi Pelajar Efektif. Jakarta: QSEE.
- Yusuf, S. (2011). Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.