

ANALISIS PENGARUH GAME E-SPORT TERHADAP ASPEK KOGNITIF PESERTA DIDIK DI SMAN 7 BALIKPAPAN

Fadhlur Sani¹, Dody Tri Iwandana²

Program Studi Ilmu Keolahragaan, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan
Universitas Mercu Buana Yogyakarta: Indonesia^{1,2}
sani300401@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game e-sport terhadap aspek kognitif peserta didik di SMAN 7 Balikpapan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan sampel penelitian yaitu anggota ekstrakurikuler e-sport di SMA 7 Balikpapan "SMAVEN ERA" yang berjumlah sebanyak 45 orang. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket untuk selanjutnya diolah menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistik 26. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 45 peserta didik sebanyak 35 (77,78%) bermain e-sport dengan kategori sedang dan sebanyak 10 (22,22%) orang bermain e-sport dengan kategori tinggi. Sementara itu ditinjau dari aspek kognitif diketahui bahwa dari 45 peserta didik terdapat sebanyak 6 (13,3%) memiliki aspek kognitif dengan kategori sangat baik, sebanyak 29 (64,4%) peserta didik dengan aspek kognitif kategori baik dan 10 (22,2%) peserta didik dengan kategori kognitif cukup baik. Analisis lebih lanjut melalui perhitungan secara parsial diperoleh nilai t sebesar 0,773 yang berarti bahwa e-sport tidak berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap kognitif peserta didik. Sementara itu, koefisien korelasi antara variabel e-sport terhadap kognitif menunjukkan nilai sebesar 0,044 dengan koefisien determinasi 0,002 yang berarti bahwa e-sport 0,02% berpengaruh terhadap aspek kognitif sedangkan sisanya sebesar 99,08% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Dengan demikian disimpulkan bahwa meskipun game e-sport populer di kalangan peserta didik, namun tidak berpengaruh signifikan terhadap aspek kognitif peserta didik, penting bagi guru dan orang tua dalam memberikan pemahaman yang baik tentang penggunaan yang bijak terhadap game e-sport serta memperhatikan Pendidikan Jasmani Kesehatan Olahraga (PJOK) dalam upaya meningkatkan kesehatan dan kognitif peserta didik secara keseluruhan.

Kata Kunci : *E-sport*, Kognitif, Pendidikan Jasmani Kesehatan Olahraga (PJOK).

ABSTRACT

The students in SMAN 7 Balikpapan were the subjects of this research. The research method employed was quantitative, with a sample consisting of members of the e-sports extracurricular activity at SMA 7 Balikpapan, known as "SMAVEN ERA," totaling 45 individuals. Data collection for this study utilized a questionnaire as the instrument, which was subsequently processed using the IBM SPSS Statistics 26 software. The research findings revealed that out of the 45 students, 35 (77.78%) played e-sports at a moderate level, while 10 (22.22%) played e-sports at a high level. Regarding the cognitive aspect, it was determined that out of the 45 students, 6 (13.3%) exhibited a highly proficient cognitive aspect, 29 (64.4%) had a good cognitive aspect, and 10 (22.2%) had a reasonably good cognitive aspect. Further analysis through partial

calculations yielded a t-value of 0.773, indicating that e-sports did not have a positive and significant influence on the students' cognitive abilities. Additionally, the correlation coefficient between the e-sports variable and cognitive ability showed a value of 0.044, with a determination coefficient of 0.002. This suggests that e-sports had a 0.02% influence on the cognitive aspect, while the remaining 99.08% was influenced by other unexamined variables. Therefore, it can be concluded that although e-sports are popular among students, they do not have a significant impact on the students' cognitive aspects. It is important for teachers and parents to provide a proper understanding of responsible usage of e-sports and to prioritize Physical Education, Health, and Sports (PJOK) in efforts to improve the overall health and cognitive development of the students.

Keywords: *E-sports, Cognitive, Physical Education, Health, and Sports (PJOK).*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor kunci yang berperan penting dalam kemajuan suatu negara. Sebuah sistem pendidikan yang berkualitas memiliki dampak positif yang luas pada berbagai aspek kehidupan masyarakat. Pendidikan yang baik dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, mendorong inovasi dan pengembangan teknologi, memperkuat kapasitas perekonomian, menurunkan tingkat kemiskinan, serta memperkuat kewarganegaraan (Nurhuda, 2022). Pendidikan sekolah dasar menjadi langkah awal yang krusial dalam perjalanan pendidikan seseorang karena pada periode ini terjadi perkembangan kognitif, sosial, dan emosional yang signifikan pada siswa (Sabani, 2019). Salah satu mata pelajaran yang wajib disekolah dasar adalah Pendidikan Jasmani Kesehatan Olahraga (PJOK) (Ramadhani et al., 2022).

Pendidikan jasmani kesehatan olahraga memiliki peran penting dalam proses pembelajaran anak sekolah dasar guna mempromosikan gaya hidup sehat dan meningkatkan kesehatan fisik. Pendidikan jasmani juga membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan motorik melalui koordinasi antara mata, tangan, keseimbangan dan kontrol tubuh. Selain itu, dalam pelajaran PJOK siswa juga belajar untuk bekerjasama dan menghormati aturan yang berkontribusi dalam perkembangan sosial. Dalam jangka panjang, PJOK memiliki manfaat dalam meningkatkan konsentrasi siswa dan kesehatan mental (Sari, Ulfani, Ramos, & Padli, 2024)

Sama halnya dengan pembelajaran lain, pendidikan jasmani dan kesehatan olahraga juga memerlukan inovasi khususnya pada era saat ini. Penggunaan game sebagai media pendidikan atau yang dikenal sebagai game edukasi bermula dari perkembangan video game yang pesat dan kini menjadi alternatif dalam kegiatan pembelajaran. Game

edukatif merupakan permainan yang dirancang untuk merangsang berpikir, meningkatkan konsentrasi, dan memecahkan masalah. Kemajuan teknologi dalam bidang olahraga juga berdampak pada pola permainan game seperti berkembangnya e-sport yang merupakan salah satu inovasi bidang olahraga menggunakan game online sebagai bidang kompetitif yang mendapatkan dukungan dari pemerintah atau Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) (Hellyana, Fadlilah, Wijianto, & Ade Putra, 2023).

E-Sport merupakan olahraga digital yang terorganisir dengan pelatihan khusus mirip dengan atlet profesional dalam olahraga seperti sepak bola, bulu tangkis, atau basket. E-Sport telah menjadi sangat populer dalam beberapa tahun terakhir dan diakui sebagai cabang olahraga dalam ajang Asian Games 2018. E-Sport melibatkan permainan kompetitif antara pemain profesional dan sering kali dilakukan secara daring. Meskipun mengandalkan keterampilan motorik halus seperti catur dan bridge, e-Sport dapat diklasifikasikan sebagai olahraga (Kurniawan, 2020). Namun, bermain game dapat memiliki dampak positif maupun negatif bagi peserta didik. Dampak positifnya adalah meningkatkan kemampuan berpikir logis dan analitis, karena dalam game terdapat tantangan yang memerlukan pemecahan masalah. Namun, kecanduan bermain game dapat berdampak negatif pada kognitif seseorang dengan mengabaikan kegiatan di dunia nyata, terutama tugas-tugas sekolah, dan menghambat keterlibatan dalam kegiatan lainnya, termasuk proses belajar. Oleh karena itu, penting bagi peserta didik untuk menjaga keseimbangan, mengatur waktu dengan bijak, dan tidak terjebak dalam kecanduan game yang dapat mengganggu perkembangan kognitif dan prestasi akademik (Izzah, Sari, Saputra, & Afandi, 2024; Prasetyo, Rondli, & Ermawati, 2023; Satura & Rifayani, 2024).

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan di SMAN 7 Balikpapan menunjukkan bahwa rata-rata nilai Ujian Tengah Semester (UTS) siswa tahun ajaran 2020/2021 materi PJOK hanya sebesar 54.78, sedangkan KKM yang ditetapkan sekolah adalah 65. Didukung oleh temuan lapangan bahwa dari 20 siswa, terdapat sebanyak 16 (80%) siswa memperoleh nilai di bawah KKM dan 4 (20%) orang siswa lainnya telah mencapai nilai di atas kriteria ketuntasan minimal 70. Sehingga hasil belajar kognitif pada peserta didik SMAN 7 Balikpapan tahun ajaran 2020/2021 merupakan urgensi dalam penelitian ini. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penting dilakukannya penelitian terkait pengaruh game e-sport terhadap aspek kognitif peserta

didik di SMAN 7 Balikpapan.

METODE

Metode penelitian yang akan digunakan penelitian ini adalah kuantitatif dengan analisis data dalam bentuk angka. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur semua variabel bebas dan variabel terikat menggunakan angka-angka yang diolah melalui analisis statistik dengan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistik 26. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 7 Balikpapan dengan populasi penelitian yaitu anggota ekskul e-sport di SMA 7 Balikpapan “SMAVEN ERA” yang berjumlah sebanyak 45 anggota dan keseluruhan menjadi sampel dalam penelitian ini. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket.

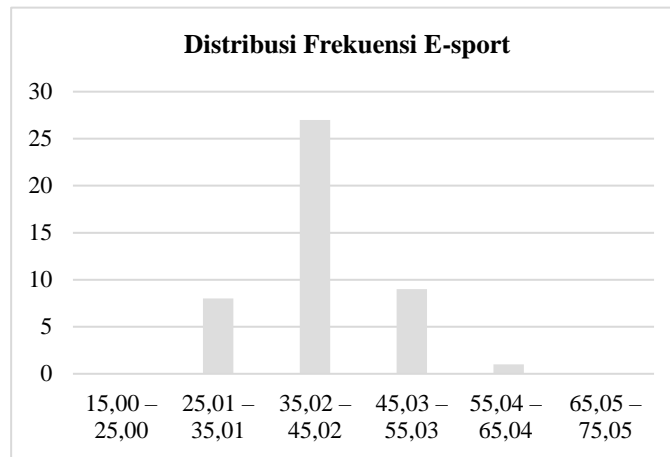
HASIL PENELITIAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Populasi pada penelitian ini adalah siswa SMAN 7 Balikpapan yang merupakan anggota ekstrakurikuler e-sport yang disebut SMAVEN ERA yang berjumlah sebanyak 45 siswa.

Variabel *E-sport*

Data e-sport diperoleh melalui angket penelitian yang terdiri dari 15 butir pertanyaan dengan jumlah 45 responden. Perhitungan Mean (M), Median (Me), Modus (Mo) dan Standar Deviasi (SD) dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics 26 diperoleh hasil Mean (M) sebesar 41,69; Median (Me) sebesar 42,00; Modus (Mo) sebesar 44; Standar Deviasi (SD) sebesar 6.056. Berdasarkan tabel distribusi frekuensi e-sport dapat diketahui bahwa semua interval memiliki frekuensi yang berbeda. Interval 15,00 – 25,00 mempunyai frekuensi berjumlah 0, interval 25,01 – 35,01 berjumlah 8, interval 35,02 – 45,02 berjumlah 27, interval 45,03 – 55,03 berjumlah 9, interval 55,04 – 65,04 berjumlah 1, dan interval 65,05 – 75,05 berjumlah 0. Berdasarkan tabel distribusi frekuensi e-sport dapat digambarkan diagram batang sebagai berikut:



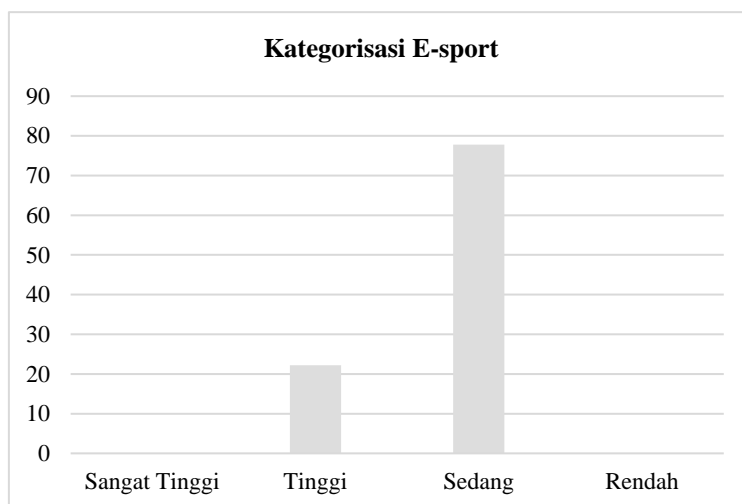
Gambar 1. Distribusi Frekuensi E-sport

Berdasarkan perhitungan didapatkan Mean Ideal (M_i) sebesar 45 dan Standar Deviasi Ideal (SD_i) sebesar 10. Maka kategori variabel e-sport yakni sebagai berikut:

Tabel 1. Kategorisasi Frekuensi E-sport

Kategori	Interval	Frekuensi	Presentase (%)
Sangat Tinggi	$X > 60$	0	0%
Tinggi	$45 < X \leq 60$	10	22,2%
Sedang	$30 < X \leq 45$	35	77,8%
Rendah	$X \leq 30$	0	0%
Total			100%

Berdasarkan tabel variabel e-sport dapat diketahui bahwasannya interval lebih dari 60 memiliki frekuensi sebesar 0 atau 0%. Interval $45 < X \leq 60$ memiliki frekuensi sebesar 10 atau 22,2%. Interval $30 < X \leq 45$ memiliki frekuensi sebesar 35 atau 77,8% dan interval $X \leq 30$ memiliki frekuensi sebesar 0 atau 0%. Berdasarkan tabel distribusi e-sport tersebut dapat disajikan ke dalam sebuah grafik diagram sebagai berikut:



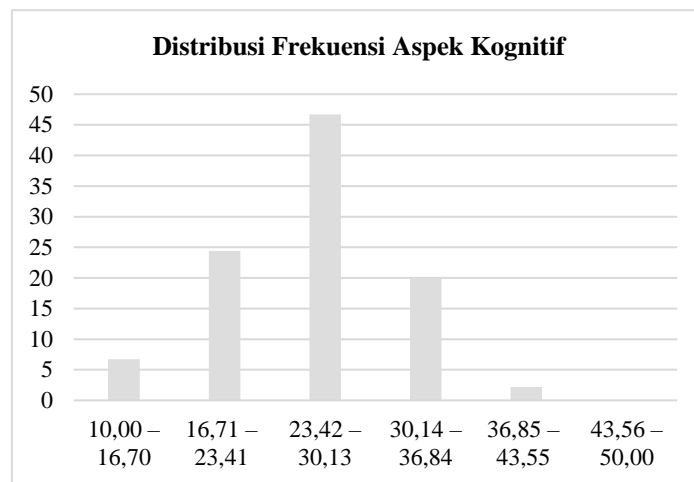
Gambar 2. Kategorisasi E-sport

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa dari 45 peserta didik sebanyak 35 (77,78%) bermain e-sport dengan kategori sedang, dan sebanyak 10 orang (22,22%) bermain e-sport dengan kategori tinggi. Berdasarkan perhitungan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa frekuensi bermain *e-sport* dapat dikategorikan sedang.

Variabel Kognitif

Data variabel kognitif diperoleh melalui angket penelitian yang terdiri dari 10 butir pertanyaan dengan jumlah 45 responden. Perhitungan Mean (M), Median (Me), Modus (Mo) dan Standar Deviasi (SD) dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics 26 diperoleh hasil Mean (M) sebesar 35,00; Median (Me) sebesar 35,00; Modus (Mo) sebesar 36; Standar Deviasi (SD) sebesar 5.099.

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi aspek kognitif dapat diketahui bahwa semua interval memiliki frekuensi yang berbeda. Interval 10,00 – 16,70 mempunyai frekuensi berjumlah 0, interval 16,71 – 23,41 berjumlah 1, interval 23,42 – 30,13 berjumlah 9, interval 30,14 – 36,84 berjumlah 21, interval 36,85 – 43,55 berjumlah 11, dan interval 43,56 – 50,00 berjumlah 3. Berdasarkan tabel distribusi frekuensi aspek kognitif dapat digambarkan diagram batang sebagai berikut:



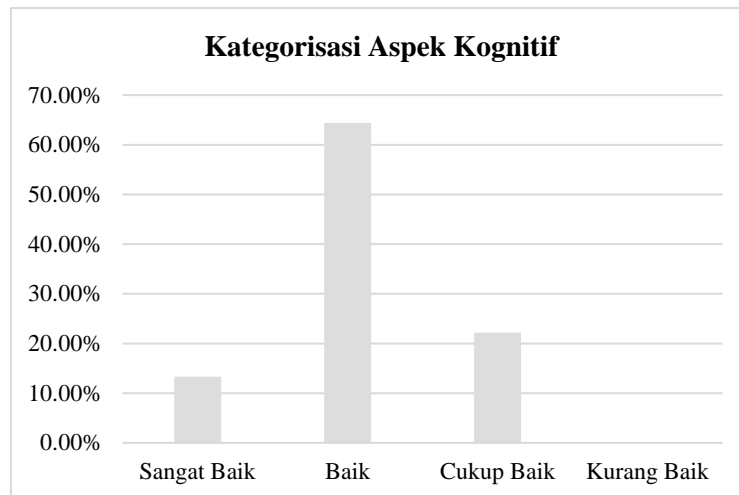
Gambar 3. Distribusi Frekuensi Aspek Kognitif

Berdasarkan tabel diagram batang di atas, frekuensi variabel aspek kognitif paling tinggi terletak pada interval 30,14 – 36,84 sebanyak 21 (46,7%). Sedangkan frekuensi variabel aspek kognitif paling rendah terletak pada interval 10,00 – 16,70 yang berjumlah 0 (0%). Berdasarkan perhitungan didapatkan Mean Ideal (Mi) sebesar 45 dan Standar Deviasi Ideal (SDi) sebesar 10. Maka kategori variabel aspek kognitif yakni sebagai berikut:

Tabel 1. Kategorisasi Variabel Aspek Kognitif

Kategori	Interval	Frekuensi	Presentase (%)
Sangat Baik	$X > 40,05$	6	13,3%
Baik	$30 < X \leq 40,05$	29	64,4%
Cukup Baik	$19,5 < X < 30$	10	22,2%
Kurang Baik	$X \leq 19,5$	0	0%
Total			100%

Berdasarkan tabel variabel aspek kognitif dapat diketahui bahwasannya interval lebih dari 40,05 memiliki frekuensi sebesar 6 atau 13,3%. Interval $30 < X \leq 40,05$ memiliki frekuensi sebesar 29 atau 64,4%. Interval $19,5 < X < 30$ memiliki frekuensi sebesar 10 atau 22,2% dan interval $X \leq 19$ memiliki frekuensi sebesar 0 atau 0%. Berdasarkan tabel distribusi aspek kognitif tersebut dapat disajikan ke dalam sebuah grafik diagram sebagai berikut:

**Gambar 4. Kategorisasi Aspek Kognitif**

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa dari 45 peserta didik sebanyak 6 (13,3%) memiliki aspek kognitif dengan kategori sangat baik, selanjutnya sebanyak 29 peserta didik (64,4%) memiliki aspek kognitif dengan kategori baik, dan sebanyak 10 orang (22,2%) memiliki aspek kognitif dengan kategori cukup baik. Berdasarkan perhitungan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa frekuensi aspek kognitif dapat dikategorikan baik.

Hasil Uji Hipotesis

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dengan aplikasi *IBM SPSS Statistics 23*, hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Uji Normalitas

Variabel	Signifikansi	Keterangan
<i>E-sport</i> * Aspek Kognitif	0,200	Normal

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai signifikansi *Kolmogorov-Smirnov* sebesar 0,200. Nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan dengan menggunakan Uji F dengan aplikasi *IBM SPSS Statistics 26*. Hasil uji linearitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Uji Linearitas

Variabel	Harga F		Signifikansi	Keterangan
	Hitung	Tabel		
<i>E-sport</i> * Aspek kognitif	4.06	1,230	0,311	Linear

Berdasarkan data di atas diperoleh nilai *Sig. Deviation from Linearity* lebih besar dari 0,05 ($0,311 > 0,05$) yang berarti terdapat hubungan linear antara variabel *e-sport* (X) terhadap aspek kognitif peserta didik (Y).

Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian korelasional ini menggunakan Regresi Linier Sederhana dengan bantuan aplikasi *IBM SPSS Statistics 26*. Hasil perhitungan yang diperoleh dapat dilihat pada tabel dibawah sebagai berikut.

Tabel 4. Data Uji Hipotesis

Variabel	Koefisien
R	0,044
R ²	0,002
Fhitung	4,06
Thitung	0,84
Konstanta (a)	33.450
Koefisien Regresi (b)	0,037
Signifikansi	0,773

Hasil analisis data regresi linear sederhana didapat nilai konstanta (a) sebesar 33.450 sedangkan koefisien garis regresi X (b) adalah 0,037. Berdasarkan hal tersebut persamaan garis regresinya dapat dituliskan sebagai berikut:

$$Y = 33.450 + 0,037X$$

Persamaan garis regresi tersebut dapat diartikan bahwa jika nilai X atau *e-sport* satu atau meningkat 1 satuan, maka aspek kognitif meningkat 0,228. Jika nilai X atau *e-sport* tidak ada kenaikan nilai, maka nilai Y atau kognitif yakni 33.450. Pernyataan

tersebut menjelaskan bahwa koefisien regresi tersebut bernilai positif, dapat disimpulkan bahwa arah pengaruh *e-sport* terhadap aspek kognitif yaitu positif.

Koefisien korelasi antara variabel *e-sport* terhadap kognitif menunjukkan nilai sebesar 0,044 dengan koefisien determinasi 0,002. Nilai tersebut menunjukkan bahwa pengaruh *e-sport* terhadap aspek kognitif yakni sebesar 0,02%, sedangkan sisanya sebesar 99,08% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Penafsiran terhadap koefisien determinasi sebesar 0,002 tersebut dapat diinterpretasikan sangat rendah karena berada pada interval koefisien 0,000 - 0,199.

Uji simultan (F) digunakan untuk mengetahui apakah *e-sport* berpengaruh terhadap kognitif peserta didik. Berdasarkan hasil perhitungan secara simultan diperoleh nilai Fhitung sebesar 4,06 dengan nilai signifikansi F sebesar 0,773. Karena nilai signifikansi $F > 0,05$ maka pengetahuan tentang *e-sport* tidak berpengaruh terhadap aspek kognitif atau hipotesis yang berbunyi “Ada pengaruh yang positif dan signifikan antara *e-sport* terhadap kognitif peserta didik” ditolak.

Uji parsial (t) digunakan untuk menunjukkan pengaruh secara individu variabel bebas terhadap variabel terikat. Berdasarkan hasil perhitungan secara parsial diperoleh nilai thitung sebesar 0,84 dengan nilai signifikansi t sebesar 0,773. Karena nilai signifikansi $> 0,05$ dan koefisien regresi sebesar 0,037 bernilai positif maka *e-sport* tidak berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap kognitif peserta didik. Kemudian apabila thitung sebesar 0,84 dibandingkan dengan ttabel sebesar 2.01669, maka thitung $< ttabel$, sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Atas dasar tersebut maka hipotesis yang berbunyi “Ada pengaruh yang positif dan signifikan antara *e-sport* terhadap kognitif peserta didik” ditolak.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis variabel *e-sport* diperoleh hasil Mean (M), Median (Me), Modus (Mo) dan Standar Deviasi (SD) dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics 26 diperoleh hasil Mean (M) sebesar 41,69; Median (Me) sebesar 42,00; Modus (Mo) sebesar 44; Standar Deviasi (SD) sebesar 6.056. Selanjutnya menentukan tingkat gejala yang diambil dari variabel *e-sport* dibagi menjadi empat kategori, yakni sangat tinggi, tinggi, sedang, dan kurang. Dari data dapat diketahui bahwa dari 45 peserta didik sebanyak 35 (60%) bermain *e-sport* dengan kategori sedang, dan sebanyak 10 orang (22,2%) bermain *e-sport* dengan kategori tinggi. Berdasarkan perhitungan tersebut maka

dapat disimpulkan bahwa frekuensi bermain *e-sport* dapat dikategorikan sedang.

Selanjutnya, berdasarkan variabel aspek kognitif mendapatkan perhitungan nilai *Mean* (M), *Median* (Me), *Modus* (Mo) dan *Standar Deviasi* (SD) dengan menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistics 26* diperoleh hasil *Mean* (M) sebesar 35,00; *Median* (Me) sebesar 53,00; *Modus* (Mo) sebesar 36; *Standar Deviasi* (SD) sebesar 5.099. Selanjutnya menentukan tingkat gejala yang diambil dari variabel aspek kognitif dibagi menjadi empat kategori, yakni sangat baik, baik, cukup, dan kurang. Diketahui bahwa dari 45 peserta didik sebanyak 6 (13,3%) memiliki aspek kognitif dengan kategori sangat baik, selanjutnya sebanyak 29 peserta didik (64,4%) memiliki aspek kognitif dengan kategori baik, dan sebanyak 10 orang (22,2%) memiliki aspek kognitif dengan kategori cukup baik. Berdasarkan perhitungan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa frekuensi aspek kognitif dapat dikategorikan baik.

Berdasarkan hasil data statistik, diketahui tidak adanya pengaruh *e-sport* terhadap aspek kognitif peserta didik. Hasil analisis data regresi linear sederhana didapat nilai konstanta (a) sebesar 33.450 sedangkan koefisien garis regresi X (b) adalah 0,037. Persamaan garis regresi tersebut dapat diartikan bahwa jika nilai X atau *e-sport* satu atau meningkat 1 satuan, maka aspek kognitif meningkat 0,228. Jika nilai X atau *e-sport* tidak ada kenaikan nilai, maka nilai Y atau kognitif yakni 33.450. Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa koefisien regresi tersebut bernilai positif, dapat disimpulkan bahwa arah pengaruh *e-sport* terhadap aspek kognitif yaitu positif.

Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa aktivitas bermain game *e-sport* tidak memiliki dampak langsung pada aspek kognitif. Meskipun game *e-sport* melibatkan interaksi dan pemecahan masalah yang kompleks, tidak ada bukti yang menunjukkan bahwa hal tersebut secara signifikan meningkatkan kemampuan kognitif. Namun, penting untuk diingat bahwa temuan ini bersifat umum dan berdasarkan pada sampel peserta didik yang diteliti. Setiap individu dapat memiliki respons yang berbeda terhadap bermain game *e-sport*, dan faktor-faktor lain seperti durasi bermain, jenis permainan, dan kebiasaan sehari-hari juga dapat mempengaruhi dampaknya pada aspek kognitif (Ningning & Wenguang, 2023).

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi dampak bermain game *e-sport* pada aspek kognitif adalah durasi bermain. Jika seseorang menghabiskan banyak waktu dalam sesi bermain yang panjang, kemungkinan besar hal itu akan mengganggu waktu yang

seharusnya digunakan untuk kegiatan lain yang lebih bermanfaat, seperti belajar atau berinteraksi sosial. Dalam hal ini, bermain game e-sport dapat menjadi penghalang bagi perkembangan kognitif yang optimal (Azwar & Mailindawati, 2020).

Selain itu, faktor motivasi juga dapat memainkan peran penting dalam dampak bermain game e-sport pada aspek kognitif. Jika seseorang memainkan game e-sport dengan motivasi intrinsik, seperti keinginan untuk meningkatkan keterampilan dan mencapai pencapaian pribadi, maka bermain game dapat memberikan stimulasi kognitif yang lebih positif. Namun, jika motivasi ekstrinsik, seperti tekanan dari lingkungan atau dorongan untuk memperoleh hadiah ekonomi, menjadi faktor utama dalam bermain game e-sport, maka dampaknya pada aspek kognitif dapat terganggu. Motivasi yang sehat dan berpusat pada peningkatan diri dapat meningkatkan manfaat kognitif yang mungkin terkait dengan bermain game e-sport (Azwar & Mailindawati, 2020).

Secara keseluruhan, dampak bermain game e-sport pada aspek kognitif adalah fenomena yang kompleks dan dipengaruhi oleh berbagai faktor. Durasi bermain, motivasi, lingkungan sosial, dan pemilihan permainan adalah beberapa faktor yang dapat mempengaruhi dampak tersebut. Meskipun penelitian menunjukkan bahwa tidak ada peningkatan kognitif yang signifikan secara langsung, penting untuk memahami bahwa respons individu terhadap bermain game e-sport dapat bervariasi. Oleh karena itu, penting bagi individu untuk mempertimbangkan faktor-faktor tersebut dan menjaga keseimbangan yang sehat dalam bermain game e-sport untuk mendukung perkembangan kognitif yang optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa e-sport tidak berpengaruh signifikan terhadap aspek kognitif peserta didik, penting bagi peserta didik untuk menjaga keseimbangan antara bermain game e-sport dan kegiatan akademik serta kehidupan sehari-hari. Guru dan orang tua perlu memberikan pemahaman yang baik tentang penggunaan yang bijak dan sehat terhadap game e-sport. Selain itu, perlu diberikan dorongan kepada peserta didik untuk terlibat dalam beragam kegiatan di luar game e-sport yang dapat memberikan stimuli kognitif yang lebih luas, seperti membaca, olahraga, atau kegiatan seni.

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, K., & Mailindawati. (2020). Dampak Esport Games terhadap Tingkat Emosional dan Prestasi Belajar Remaja di Kota Lhokseumawe Provinsi Aceh Tahun 2020. *Jurnal Visipena*, 11(2), 255–265. <https://doi.org/10.46244/visipena.v11i2.1208>
- Hellyana, C. M., Fadlilah, N. I., Wijianto, R., & Ade Putra, K. A. (2023). Game Edukasi “Perjalanan Si Koko” Sebagai Media Pembelajaran. *Informatics and Computer Engineering Journal*, 3(1), 88–96. <https://doi.org/10.31294/icej.v3i1.1784>
- Izzah, F. U., Sari, T. M., Saputra, I. W., & Afandi, M. (2024). Analisis Dampak Game Onlin pada Interaksi Sosial Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Research and Develompment Student (JIS)*, 2(2), 171–179. <https://doi.org/https://doi.org/10.59024/jis.v2i2.771>
- Kurniawan, F. (2020). E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), 61–66. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v15i2.29509>
- Ningning, W., & Wenguang, C. (2023). The Effect of Playing E-Sports Games on Young People’s Desire to Engage in Physical Activity: Mediating Effects of Social Presence Perception and Virtual Sports Experience. *PLoS ONE*, 18(7 July), 1–18. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0288608>
- Nurhuda, H. (2022). Masalah-Masalah Pendidikan Nasional; Faktor-Faktor yang Ditawarkan. *Disarah: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar*, 5(2), 127–137. <https://doi.org/https://doi.org/10.51476/dirasah.v5i2>
- Prasetyo, A., Rondli, W. S., & Ermawati, D. (2023). Dampak Permainan Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 9(1), 333–340. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4733>
- Ramadhani, A., Tarigan, B. S., Nabillah, A. A., Lestari, E. A., Safei, I., & Iwandana, D. T. (2022). Tingkat Kebugaran Jasmani Siswa Kelas V SD Negeri 1 Natar Lampung Selatan. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(1), 1–5. <https://doi.org/10.55081/jurdip.v3i1.678>
- Sabani, F. (2019). Perkembangan Anak - Anak Selama Masa Sekolah Dasar (6 - 7 Tahun). *Didakta: Jurnal Kependidikan*, 8(2), 89–100. Retrieved from <https://jurnaldidaktika.org>
- Sari, Y. Y., Ulfani, D. P., Ramos, M., & Padli. (2024). Pentingnya Pendidikan Jasmani Olahraga terhadap Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(2), 478–488. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v6i2.1657>
- Satura, A., & Rifayani, H. (2024). Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Keterampilan Sosial Individu : Analisis Dampak dan Implikasi. *Observasi: Jurnal Publikasi Ilmu Psikologi*, 2(1), 219–233. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/observasi.v2i1.224>