

**PENGARUH BERMAIN *GAME E-SPORTS* TERHADAP EMOSIONAL
SISWA SMA NEGERI 2 BUKITTINGGI**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagai persyaratan memperoleh gelar sarjana
Program Studi Kepeleatihan Olahraga*

**Dosen Pembimbing:
Dr. Umar M.S., AIFO**



**Oleh :
WILDAN FARHAN MAULYA
NIM. 18087145**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA
DEPARTEMEN KEPELATIHAN
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2024**

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Pengaruh Bermain *Game E-Sports* Terhadap Emosional
Siswa Sma Negeri 2 Bukittinggi

Nama : Wildan Farhan Maulya

NIM/BP : 18087145 / 2018

Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga

Departemen : Kepelatihan

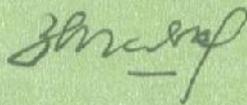
Fakultas : Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang

Padang, Februari 2024

Disetujui Oleh:

Kepala Departemen

Pembimbing



Dr. Masrun, M. Kes., AIFO
NIP.19631104 198703 1 002



Dr. Umar, MS, AIFO
NIP.19610615 198703 1 003

PENGESAHAN TIM PENGUJI

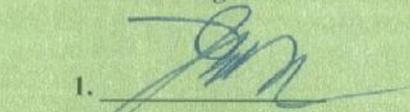
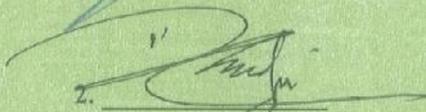
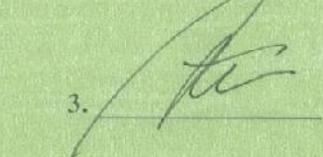
Nama : Wildan Farhan Maulya

NIM / BP : 18087145 / 2018

**Dinyatakan Lulus Setelah Mempertahankan Skripsi Di Depan Tim
Penguji
Skripsi Program Studi Pendidikan Keperawatan Olahraga
Departemen Keperawatan Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Padang
Dengan Judul**

**Pengaruh Bermain *Game E-Sports* Terhadap Emosional Siswa SMA
Negeri 2 Bukittinggi**

Padang, Februari 2024

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dr. Umar M.S. AIFO	1. 
2. Anggota : Dr. Hendri Irawadi M.Pd	2. 
3. Anggota : Dr. Ardo Okilanda M.Pd	3. 

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tugas akhir berupa skripsi dengan judul “**Pengaruh Bermain Game E-Sports Terhadap Emosional Siswa SMA Negeri 2 Bukittinggi**”, adalah hasil karya saya sendiri.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali dari pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini, tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah dengan menyebutkan pengarang dan dicantumkan pada kepustakaan.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan apabila terdapat penyimpangan didalam pernyataan ini saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 28 Februari 2024

Yang membuat pernyataan,



Wildan Farhan Maulya
NIM. 18087145

ABSTRAK

Wildan Farhan Maulya, 2024. “Pengaruh Bermain Game E-Sports Terhadap Emosional Siswa SMA Negeri 2 Bukittinggi”

Permasalahan pada penelitian ini adalah terdapat siswa yang memiliki emosi yang sangat tidak terkontrol bahkan terbawa hingga pembelajaran. Peneliti telah mengamati bahwasanya ketika anak-anak bermain *game e-sport* mereka sering lupa akan waktu, bahkan pada saat mereka kalah dalam bermain *game*, mereka sering menggunakan kata-kata kasar untuk melampiaskan perasaan mereka serta mereka bisa saja memukul atau menendang benda yang berada di sekitar mereka. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh ber,aim *game e-sport* terhadap emosional siswa SMAN 2 Bukittinggi.

Metode pada penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk membuat gambaran atau deskriptif tentang suatu keadaan secara objektif menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, pengkategorian responden, dan mengetahui bagaimana pengaruh yang ditimbulkan pada variable bermain *game e-sport* terhadap emosional. Populasi pada penelitian ini adalah keseluruhan dari siswa SMAN 2 Bukittinggi yang berjumlah 383 orang. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *purposive sampling* yaitu 77 orang siswa SMAN 2 Bukittinggi.

Deskripsi data bermain *game e-sport* paling banyak berada pada kategori tinggi sebesar 62,34% dengan frekuensi sebanyak 48 orang, sedangkan data terkait emosional paling banyak berada pada kategori tinggi dengan frekuensi sebesar 53 orang atau 68,8%. Uji korelasi menyatakan bahwasanya terdapat pengaruh antara bermain *game e-sport* terhadap emosional siswa SMAN 2 Bukittinggi dengan nilai signifikansi sebesar 0,004 ($<0,05$) dan memiliki arah pengaruh positif yaitu jika semakin tinggi intensitas bermain *game e-sport*, maka Tingkat emosional akan semakin meningkat, demikian sebaliknya jika intensitas bermain *game e-sport* semakin rendah, maka Tingkat emosional pada siswa SMAN 2 Bukittinggi akan semakin rendah.

Kata Kunci: *Game e-sport*, Emosional, SMAN 2 Bukittinggi

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamiin, segala puji bagi Allah SWT, rasa syukur yang tak terhingga penulis ucapkan atas curahan karunia dan ridho-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian yang berjudul "Pengaruh Bermain Game E-Sports Terhadap Emosional Siswa SMA Negeri 2 Bukittinggi" Skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Strata Satu (S1) pada Departemen Kepelatihan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang. Tidak lupa penulis ucapkan terima kasih untuk pihak-pihak yang secara integrative memiliki andil dalam penyelesaian skripsi ini:

1. Teristimewa kepada kedua orang tua tercinta yaitu papa Yusra Damri dan mama Ermaneli yang telah memberikan dorongan, semangat dan doa sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.
2. Saudara Genta, zikri yang telah memberi saya arahan dan bimbingan dalam pengerjaan skripsi.
3. Dr. Umar, M. S., AIFO., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, dan petunjuk yang sangat membantu dalam penulisan skripsi.
4. Dr. Hendri Irawadi, M. Pd., dan Dr. Ardo Okilanda, M. Pd., selaku dosen Kontributor yang telah memberikan dukungan serta arahan dan koreksi maupun nasehatnya selama perancangan skripsi.
5. Dr. Masrun, M.Kes., AIFO selaku Ketua Departemen Kepelatihan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan berbagai kemudahan dan

pelayanan yang optimal sehingga penulis dapat mengikuti perkuliahan dengan baik sampai akhirnya bisa menyelesaikan skripsi ini.

6. Bapak Drs. Nurul Ihsan, S.Pd, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan UNP yang telah memberikan fasilitas untuk kuliah di Fakultas Ilmu Keolahragaan.
7. Prof. Drs. Ganefri, M.Pd., Ph.D. selaku Rektor UNP yang telah memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu sehingga nantinya bisa memperoleh gelar sarjana.
8. Rekan-rekan mahasiswa FIK UNP yang senasib dan seperjuangan yang telah memberikan bantuan dan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
9. Seluruh Staf pengajaran Fakultas Ilmu Keolahragaan UNP yang telah memberikan ilmunya kepada penulis selama mengikuti perkuliahan.
10. Seluruh keluarga besa SMA Negeri 2 bukittinggi dan juga para siswa yang mau terlibat dalam pembuatan skripsi ini.

Akhirnya penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang terlibat dan membantu dalam pembuatan skripsi ini. Semoga ALLAH SWT memberikan balasan yang setimpal dan skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, Februari 2024

Wildan Farhan Maulya

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	i
PERNYATAAN.....	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II.....	8
A. Kajian Teori	8
1. <i>Game online (E-Sports)</i>	8
a. Pengertian <i>game online (E-Sports)</i>	8
b. Jenis-Jenis <i>Game online</i>	10
c. Indikator Bermain <i>Game online</i>	13
d. Aspek-Aspek Kecanduan <i>Game online</i>	14
e. Dampak Emosional Bermain <i>Game online</i>	15
2. Emosional	18
a. Pengertian Emosional	18
b. Macam -Macam Emosional.....	19
B. Penelitian Relevan.....	22
C. Kerangka Konseptual.....	23
D. Pertanyaan Penelitian.....	24

BAB III	25
A. Desain Penelitian.....	25
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	26
C. Definisi Operasional.....	26
D. Populasi dan Sampel	27
E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	29
F. Teknik Analisis Data.....	32
1. Analisis Deskriptif.....	32
2. Analisis Hipotesis.....	34
G. Uji Validitas dan Reliabilitas	35
1. Uji Validitas	35
2. Uji Reliabilitas.....	36
BAB IV	38
A. Deskripsi Subjek Penelitian	38
B. Deskripsi Data Penelitian.....	38
1. Deskripsi Data Bermain <i>Game E-Sport</i>	40
2. Deskripsi Data Emosional	41
3. Uji Normalitas	42
4. Uji Linearitas	43
5. Uji Korelasi	43
C. Pembahasan Hasil Penelitian	45
D. Pengaruh Bermain <i>Game e-sport</i> dengan Emosional	47
BAB V.....	49
A. Kesimpulan	49
B. Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA	51

DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
Tabel 3. 1 Populasi	27
Tabel 3. 2 Skor Skala Likert	30
Tabel 3.3 Kriteria Skor Variabel X dan Y	33
Tabel 3. 4 Uji Reliabilitas Bermain Game e-sport.....	36
Tabel 3. 5 Uji Reliabilitas Emosional	36
Tabel 4. 1 Deskripsi Data Penelitian.....	39
Tabel 4. 2 Deskripsi Data Bermain Game e-sport	40
Tabel 4. 3 Deskripsi Data Emosional.....	41
Tabel 4. 4 Uji Normalitas.....	42
Tabel 4. 5 Uji Linearitas.....	43
Tabel 4. 6 Uji Korelasi	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual	24
Gambar 2. 2 Pembagian Kertas Kuisisioner	67
Gambar 2. 3 Penjelasan Mengenai Cara Pengisian Kuisisioner	67
Gambar 2. 4 Siswa Ketika Pengisian Kuisisioner	68
Gambar 2. 5 Tampak Belakang Dari Proses Penelitian	68
Gambar 2. 6 Proses Siswa Mengisi Kuisisioner Penelitian	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Data Variabel X	54
Lampiran 2 Data Variabel Y	57
Lampiran 3. Uji Normalitas	60
Lampiran 4. Uji Linearitas	61
Lampiran 5. Uji Korelasi.....	62
Lampiran 6. Tabel Uji Validitas dan Reabilitas	63
Lampiran 7. Uji Validitas dan Reabilitas	65
Lampiran 8. Foto Penelitian	67
Lampiran 9. Angket Penelitian.....	70
Lampiran 10. Surat Validasi Angket Psikologi.....	73
Lampiran 11. Surat Validasi Angket Bahasa	74
Lampiran 12. Surat Izin Percobaan angket	75
Lampiran 13. Surat Izin Penelitian.....	76
Lampiran 14. Surat Pernyataan	79
Lampiran 15. Surat Balasan	80

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi di era industri 4.0 sudah sangat pesat dan tidak bisa dibendung. Perkembangan teknologi yang pesat telah melahirkan berbagai jenis aplikasi yang menarik perhatian berbagai kalangan masyarakat. Kalangan muda maupun kalangan orang dewasa berlomba lomba mengunduh aplikasi menarik yang disajikan di internet (*Play Store* dan *App Store*). Salah satu aplikasi yang sangat populer dan menyita perhatian publik saat ini adalah *game online*. *Game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai medianya.(Gofar, 2023) *Game online* lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah jenis permainan.(Sara et al., 2019) Yaitu sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain dengan sesama pemain lainnya, yang dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.

Teknologi yang menjadi kebutuhan dasar manusia didukung dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang pesat. Perkembangan teknologi secara drastis dan terus berevolusi hingga sekarang dan semakin mendunia, yang sederhana hingga rumit.(Ulya et al., 2021) Terdapat dua jenis teknologi informasi dalam bidang komunikasi yang berkembang saat ini yaitu telepon selular atau *handphone* dan komputer berjaringan internet (Kasemin, 2015). Kedua teknologi ini yang dapat digunakan untuk menghubungkan seseorang dengan yang lain tanpa ada batasan jarak dan waktu (Hamilton et al., 2014).

Kemajuan teknologi memang mempermudah kehidupan manusia di berbagai aspek. Sisi lain dari teknologi telah menjadi sumber lahirnya kegelisahan bagi para orang tua. Salah satunya yang menyebabkan kegelisahan itu adalah *Game Online*. Kerena *Game online* seakan-akan menularkan zat adiktif kepada generasi muda dan menimbulkan kegelisahan yang meruyak dikalangan orang tua (Girard et al., 2013). *Game online* merupakan permainan yang dapat diakses oleh beberapa pemain dimana para pemain dihubungkan melalui suatu jaringan umumnya menggunakan jaringan internet. Saat ini pemain *game* sudah bisa bermain dengan pemain-pemain lain antar negara ataupun antar bangsa.(Juliana & Juliani, 2021) Sejalan dengan perkembangan zaman, perkembangan *game online* pun semakin pesat sehingga menghasilkan istilah khusus yang digunakan untuk menjelaskan fenomena akrab dengan istilah seputar *game online*, yang saat ini lebih dikenal sebagai *e-sport*. *E-sport* merupakan bidang olahraga yang menggunakan *game* sebagai bidang olahraga kompetitif utama (Kurniawan, 2019). Pengembangan bidang keolahragaan dalam tatanan nasional berkembang berdasarkan tiga pilar yaitu olahraga rekreasi, pendidikan dan prestasi (Ramdani et al., 2020). Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam pencapaian prestasi di bidang olahraga (Aziz & Okilanda, 2023). Banyak perbedaan pendapat antara peneliti terkait apakah *e-sport* bisa disandingkan dengan olahraga. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya, maka dapat diimplikasikan bahwa *e-sport* mencakup lima dari tujuh kategori integrasi olahraga (Nawawi, 2014). Pemain *esport* sendiri tidak memiliki tingkat

aktivitas motoric skill tinggi, akan tetapi pemain *esport* memiliki detak jantung sekitar 160-180 dpm, maka hal ini hamper setara dengan orang-orang yang berolahraga di bidang lari atau marathon.(Sitompul, 2022) Untuk dapat menjadi pemain *esport* professional itu sendiri butuh waktu dan latihan yang rutin. Sehingga hal ini dapat memberikan kecanduan kepada pemain *esport* yang belum memasuki dunia professional. Dampak dari *game addiction* dan kesamaan hobi tersebut menimbulkan bentuk baru dalam interaksi sosial.

Saat bermain *game* banyak orang mengorbankan yang dimilikinya selain uang bahkan waktu yang tersedia demi memainkan *game* yang disukai. Untuk sebagian orang memainkan *game* sepuas-puasnya dari pagi sampai sore, tetapi ada sebagian orang yang bermain *game* juga sangat bersifat adiktif atau kecanduan bahkan sampai meninggal dunia akibat bermain *game online* (Van Rooij et al., 2011). *Game addiction* dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor baik secara sosioekonomi, sosiodemografi, perilaku anak dan keluarga (Ankara dan Baykal, 2022). Kecanduan bermain *game online* pada orang tua terutama Ibu, berkorelasi positif terhadap kecanduan oleh anak-anak mereka (Ankara dan Baykal, 2022).

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 (Azwar & Mailindawati, 2020).

Ranah dalam dunia pendidikan yang biasa digunakan yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Emosi termasuk kedalam ranah afektif, emosi banyak berpengaruh terhadap fungsi psikis lainnya, seperti pengamatan, tanggapan, pemikiran, dan kehendak. Individu akan mampu melakukan pengamatan juga akan memberikan tanggapan yang positif terhadap suatu objek mana kala disertai dengan emosi yang positif pula. Sebaliknya individu akan melakukan pengamatan atau tanggapan negatif terhadap sesuatu objek jika disertai oleh emosi negatif terhadap objek tersebut (Ali & Asrori, 2014).

Emosional merujuk pada suatu perasaan dan pikiran-pikiran yang khas, suatu keadaan biologis dan psikologis, dan serangkaian kecenderungan untuk bertindak. Masa remaja merupakan puncak emosionalitas yaitu perkembangan emosi yang tinggi. Pada masa usia remaja awal, perkembangan emosinya menunjukkan sifat yang sensitif dan reaktif yang sangat kuat terhadap berbagai peristiwa atau situasi sosial, emosinya bersifat negatif dan temperamental (Yusuf, 2008). Seperti yang di ungkapkan oleh Putri dan Fauziah (2022) yaitu Salah satu penyimpangan yang dilakukan oleh remaja akibat kecanduan *game online* adalah *game online* itu sendiri, termasuk perilaku kekerasan. Remaja yang mengaku kalah saat bermain *game online* menjadi tidak stabil secara emosional dan terlibat dalam perilaku kekerasan. Oleh karena itu, banyak anak muda yang berlomba-lomba dalam permainan *online* untuk mendapatkan kepuasan psikologis.

Siswa yang mengalami kecanduan *game online* memiliki beberapa ciri-ciri seperti yang diungkapkan oleh Laili (2015) ada 10 yaitu 1) bermain *game* yang

sama bisa lebih dari 3 jam sehari 2) rela mengeluarkan banyak uang untuk bermain *game*. 3) lebih dari satu bulan masih bermain *game* yang sama. 4) bisa punya teman atau komunitas sesama pecinta *game* tersebut. 5) kesal dan marah jika dilarang total bermain *game* tersebut. 6) senang menularkan hobi orang lain di sekitarnya. 7) sangat antusias sekali jika ditanya masalah *game* tersebut. 8) anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game* pada jam-jam di luar sekolah. 9) tertidur si dekolah, sering tidak mengerjakan tugas sekolah dan nilai menjadi jelek. 10) lebih memilih bermain *game* dari pada bermain dengan teman. Seperti yang diungkapkan oleh Darwis, Amril dan Reymond (2020) bahwa dampak dari kecanduan *game online* adalah gangguan tidur terjadi akibat stimulus berlebihan yang terjadi pada otak ketika anak bermain *game online* dalam jangka waktu panjang. Gangguan tidur yang biasa terjadi pada anak yang kecanduan *game online* antara lain *insomnia*, *narcolepsy*, *sleep apnea*, *nocturnal myoclonus* dan *parasomnia*.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilaksanakan di SMA Negeri 2 Bukittinggi, peneliti menemukan permasalahan dimana terdapat siswa yang memiliki emosi yang sangat tidak terkontrol bahkan terbawa hingga pembelajaran. Observasi yang peneliti lakukan saat anak-anak bermain *game online* mereka kerap lupa waktu saat bermain, bahkan saat kalah dalam *game online* yang sedang dimainkan kadang sebagian dari siswa ada yang berkata-kata kasar karena melampiaskan emosi serta bisa memukul atau menendang benda yang ada di sekitar mereka. Kenyataan itulah yang menarik perhatian peneliti untuk memperoleh gambaran realitas secara jelas bahwa bermain *game*

online dapat mempengaruhi emosional siswa, walaupun *game* memiliki dampak positif bagi penggunanya akan tetapi jika lepas dari kontrol, maka siswa akan ketagihan bermain *game online*. Salah satu cara yang ditempuh untuk mempelajari secara dalam kasus tersebut, maka peneliti ingin mengadakan penelitian dengan judul “**Pengaruh Bermain Game E-sport Terhadap Emosional Siswa SMA Negeri 2 Bukittinggi**”.

B. Identifikasi Masalah

Mencermati permasalahan yang telah dikemukakan dalam latar belakang masalah, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Terdapat siswa yang tidak dapat mengontrol emosi saat pembelajaran
2. Terdapat siswa yang tidak fokus dalam belajar
3. Adanya perasaan merasa gelisah ketika tidak bermain *game e-sport*.
4. Terdapat siswa yang emosi ketika kalah bermain *game e-sport*.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah di atas, menurut pengamatan peneliti pada saat melaksanakan kegiatan Praktek Lapangan di SMA Negeri 2 Bukittinggi, terdapat siswa yang memiliki emosi yang tidak terkontrol. mengingat waktu, tenaga dan keahlian yang peneliti teliti, maka dalam penelitian ini peneliti membatasi permasalahan hanya pada :

Pengaruh bermain *game e-sport* terhadap emosi siswa di SMA Negeri 2 Bukittinggi yang bermain *game e-sport*, dengan melakukan identifikasi terhadap

kondisi emosional siswa dalam bermain *game e-sport* dan akan dihubungkan dengan durasi bermain *game e-sport* setiap harinya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti merumuskan masalah yang nantinya akan dibahas dan diteliti. Rumusan masalah tersebut adalah “apakah ada pengaruh *game e-sport* terhadap tingkat emosional siswa SMA Negeri 2 Bukittinggi?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian yang ingin dicapai oleh peneliti yaitu mengetahui pengaruh *game e-sport* terhadap emosional siswa SMA Negeri 2 Bukittinggi.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat bermanfaat bagi :

- a. Peneliti, sebagai penunjang bagi peneliti dalam melakukan berbagai kegiatan serta sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Ilmu Keolahragaan.
- b. Memberikan informasi serta ilmu pengetahuan terutama pada emosional siswa dan mengetahui dampak *game e-sport* terhadap emosional siswa.
- c. Untuk mahasiswa FIK UNP sebagai bahan kepustakaan dalam penulisan karya ilmiah.