

**DAMPAK *E-SPORT GAMES* TERHADAP KONTROL EMOSIONAL
SISWA BUDI CENDIKIA ISLAMIC AL-AZHAR**










PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

AGUSTUS, 2023

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama	Tanda Tangan	Tanggal		
Pembimbing I				
Dr. Kurnia Tahki. M.Pd NIP. 195901121989031001		10-8-2023		
Pembimbing II				
Dr. Albert Wolter Aridan Tangkudung, S.Sos., M.Pd NIP. 198308272015041001		10-8-2023		
No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
1	Prof. Dr. Ramdan Pelana, M.Or NIP. 197908112005011001	Ketua		15-8-2023
2	Dinan Mitsalina, S.Or., M.Or NIP. 199504252020122016	Sekertaris		8-8-2023
3	Dr. Kurnia Tahki. M.Pd NIP. 195901121989031001	Anggota		10-8-2023
4	Dr. Albert Wolter Aridan Tangkudung, S.Sos., M.Pd NIP. 198308272015041001	Anggota		10-8-2023
5	Dr. Ir. Fatah Nurdin, M.M NIP. 196806282001121002	Anggota		10-8-2023

Tanggal Lulus : 2 Agustus 2023



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : M. Faqih Addin
NIM : 1603619035
Fakultas/Prodi : FIK / Ilmu Keolahragaan
Alamat email : muhammadfaqihaddin@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

" Dampak E-Sport Games Terhadap kontrol Emosional
Siswa Budi Cendekia Islamic Al-Azhar "

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta , 18 Agustus 2023

Penulis

(Muh. Faqih Addin)
nama dan tanda tangan

PERNYATAAN ORISINAL

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di perguruan tinggi lain.
2. Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan dari pihak lain, kecuali arahan dosen pembimbing.
3. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena skripsi ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 18 Agustus 2023
Yang membuat pernyataan,



(Muhammad Faqih Addin)
No. Reg. 1603619035

DAMPAK *E-SPORT GAMES* TERHADAP KONTROL EMOSIONAL SISWA BUDI CENDIKIA ISLAMIC AL-AZHAR

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat Kontrol Emosional Siswa yang bermain *E-Sport Games* dengan yang tidak bermain *E-Sport Games* di Sekolah BCI Al-Azhar dan juga untuk mengetahui Kontrol Emosional Siswa Terhadap *E-Sport Games* pada siswa berjenis kelamin laki-laki dan perempuan. Penelitian ini dilakukan dengan metode deskriptif kuantitatif untuk memecahkan atau menjawab permasalahan yang sedang dihadapi pada penelitian ini. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 100 responden yang bermain *E-Sport Games* dan 58 responden yang tidak bermain *E-Sport Games* diambil dengan cara *purposiv sampling*. Pengumpulan data menggunakan kuesioner dan analisis data menggunakan analisis deskriptif persentase. Hasil penelitian menunjukkan tingkat Kontrol Emosional Siswa yang memainkan *E-Sport Games* secara keseluruhan dominan berada pada tingkat emosional kategori sedang sebanyak 74 siswa (74%), tingkat kategori tinggi sebanyak 14 siswa (14%) dan tingkat emosional kategori rendah sebanyak 12 siswa (12%). Sedangkan hasil penelitian bagi siswa yang tidak memainkan *E-Sport Games* berada pada tingkat Kontrol Emosional dominan di kategori sedang sebanyak 44 siswa (76%), tingkat kategori tinggi sebanyak 4 siswa (7%) dan tingkat kategori rendah sebanyak 10 responde (17%). Berdasarkan hasil data yang telah dihitung menggunakan *software SPSS Versi 22* dapat diartikan bahwa siswa yang bermain maupun yang tidak memainkan *E-Sport Games* memiliki tingkat emosional rendah.

Kata Kunci : Emosional, *E-Sport Games*, Siswa

THE IMPACT OF E-SPORT GAMES ON EMOTIONAL CONTROL OF AL-AZHAR CENDIKIA ISLAMIC STUDENTS

ABSTRACT

This study aims to determine the level of Emotional Control of Students who play E-Sport Games and those who do not play E-Sport Games at BCI Al-Azhar School and also to determine Students' Emotional Control of E-Sport Games in male and female students . This research was conducted using a quantitative descriptive method to solve or answer the problems being faced in this study. The sample in this study was 100 respondents who played E-Sport Games and 58 respondents who did not play E-Sport Games were taken by purposive sampling. Data collection used a questionnaire and data analysis used descriptive analysis of percentages. The results showed that the level of Emotional Control of students who played E-Sport Games as a whole was dominant in the medium emotional level category of 74 students (74%), the high category level of 14 students (14%) and the low category emotional level of 12 students (12 %). While the results of the study for students who did not play E-Sport Games were at the dominant Emotional Control level in the medium category as many as 44 students (76%), the high category level was 4 students (7%) and the low category level was 10 respondents (17%) . Based on the results of data that have been calculated using SPSS Version 22 software, it can be interpreted that students who play or do not play E-Sport Games have a low emotional level.

Keywords : Emotional, E-Sport Games, Student

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena dengan karunia-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Dampak *E-Sport Games* Terhadap Kontrol Emosional Siswa di Sekolah Budi Cendikia Islamic Al-Azhar” meskipun banyak hambatan yang saya alami dalam proses pengerjaannya, tapi saya berhasil menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya.

Saya **Muhammad Faqih Addin** mengucapkan terima kasih banyak kepada **Bapak Dr. Johansyah Lubis, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta; **Bapak Dr. Yasep Setiakarnawijaya, M.Kes.** selaku Ketua Program Studi Ilmu Keolahragaan, **Bapak Dr. Kurnia Tahki, M.Pd.** selaku Dosen Pembimbing I dan **Bapak Dr. Albert Wolter Aridan Tangkudung, M.Pd.** selaku Dosen Pembimbing II yang telah membantu dan membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Saya juga mengucapkan terima kasih kepada teman-teman dan orang tua yang juga sudah memberi kontribusi baik langsung maupun tidak langsung dalam pembuatan proposal skripsi ini. Tentunya ada hal-hal yang ingin saya berikan kepada masyarakat dari hasil skripsi ini. Karena itu saya berharap semoga skripsi ini dapat menjadi sesuatu yang berguna bagi kita semua.

Adapun tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah untuk memperoleh gelar sarjana olahraga. Saya sebagai penyusun sangat menyadari bahwa

dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saya sangat mengharapkan kritik dan saran para pembaca yang ditujukan untuk membangun agar menjadi lebih baik lagi untuk kedepannya.

Jakarta, 18 Agustus 2023

Penulis



Muhammad Faqih Addin



DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I.....	Error! Bookmark not defined.
PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Latar Belakang Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
B. Identifikasi Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
C. Pembatasan Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
D. Perumusan Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
E. Kegunaan Hasil Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II	Error! Bookmark not defined.
KAJIAN TEORETIK	Error! Bookmark not defined.
A. Kerangka Konseptual.....	Error! Bookmark not defined.
1. Hakikat Pengetahuan <i>E-Sport</i>	Error! Bookmark not defined.
a. Karakteristik dalam Olahraga <i>E-Sport</i>	Error! Bookmark not defined.
b. Genre <i>E-Sport Games</i>	Error! Bookmark not defined.
c. Faktor Internal dan Eksternal.....	Error! Bookmark not defined.
2. Hakikat Pengetahuan Emosional.....	Error! Bookmark not defined.
a. Manfaat Kontrol Emosional.....	Error! Bookmark not defined.
b. Faktor Kontrol Emosional.....	Error! Bookmark not defined.
B. Kerangka Berpikir.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III.....	Error! Bookmark not defined.
METODOLOGI PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
A. Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
C. Metode Penelitian	Error! Bookmark not defined.
D. Populasi dan Sampel.....	Error! Bookmark not defined.
1. Populasi	Error! Bookmark not defined.
2. Sampel	Error! Bookmark not defined.
E. Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.

F. Teknik Pengumpulan Data.....	Error! Bookmark not defined.
G. Uji Validitas dan Reliabilitas	Error! Bookmark not defined.
1. Validitas.....	Error! Bookmark not defined.
2. Reliabilitas	Error! Bookmark not defined.
H. Teknik Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
BAB IV	Error! Bookmark not defined.
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
A. Deskripsi Data.....	Error! Bookmark not defined.
1. Karakteristik Berdasarkan Jenis Kelamin.....	Error! Bookmark not defined.
a. Siswa yang bermain <i>E-Sport Games</i>	Error! Bookmark not defined.
b. Siswa yang tidak bermain <i>E-Sport Games</i>	Error! Bookmark not defined.
2. Data Kontrol Emosional	Error! Bookmark not defined.
a. Siswa yang bermain <i>E-Sport Games</i>	Error! Bookmark not defined.
b. Siswa yang tidak bermain <i>E-Sport Games</i>	Error! Bookmark not defined.
3. Aspek Kontrol Emosional Siswa yang Bermain <i>E-Sport Games</i>	Error! Bookmark not defined.
Bookmark not defined.	
a. Aspek Mengenali Emosi Diri.....	Error! Bookmark not defined.
b. Aspek Mengelola dan Mengekspresikan Emosi Diri	Error! Bookmark not defined.
Bookmark not defined.	
c. Aspek Memotivasi Diri.....	Error! Bookmark not defined.
d. Aspek Mengenali Orang Lain (Empati)...	Error! Bookmark not defined.
e. Aspek Membina Hubungan	Error! Bookmark not defined.
4. Aspek Kontrol Emosional Siswa tidak Bermain <i>E-Sport Games</i>	Error! Bookmark not defined.
Bookmark not defined.	
a. Aspek Mengenali Emosi Diri.....	Error! Bookmark not defined.
b. Aspek Mengelola dan Mengekspresikan Emosi Diri	Error! Bookmark not defined.
Bookmark not defined.	
c. Aspek Memotivasi Diri.....	Error! Bookmark not defined.
d. Aspek Mengenali Orang Lain (Empati)...	Error! Bookmark not defined.
e. Aspek Membina Hubungan	Error! Bookmark not defined.
B. Pembahasan.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V.....	Error! Bookmark not defined.
KESIMPULAN DAN SARAN	Error! Bookmark not defined.
A. Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
B. Saran	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR PUSTAKAError! Bookmark not defined.
LAMPIRAN.....Error! Bookmark not defined.
DAFTAR RIWAYAT HIDUPError! Bookmark not defined.



DAFTAR TABEL

- Tabel 3. 1 Kisi-kisi Angket Uji Coba**.....Error! Bookmark not defined.
- Tabel 3. 2 Tabel Skala Likert**.....Error! Bookmark not defined.
- Tabel 3. 3 Hasil Validasi Kisi-Kisi Kuisisioner**Error! Bookmark not defined.
- Tabel 3. 4 Hasil Penilaian Kontrol Emosional**Error! Bookmark not defined.
- Tabel 4. 1 Data Karakteristik Berdasarkan Jenis Kelamin**Error! Bookmark not defined.
- Tabel 4. 2 Analisis Deskriptif Statistik Kontrol Emosional**Error! Bookmark not defined.
- Tabel 4. 4 Persentase Kontrol Emosional (Laki-Laki)**Error! Bookmark not defined.
- Tabel 4. 5 Persentase Kontrol Emosional (Perempuan)**Error! Bookmark not defined.
- Tabel 4. 6 Analisis Deskriptif Aspek Mengenal Emosi Diri**Error! Bookmark not defined.
- Tabel 4. 7 Distribusi Frekuensi**Error! Bookmark not defined.
- Tabel 4. 8 Analisis Deskriptif Aspek Mengelola dan Mengekspresikan Emosi Diri**Error! Bookmark not defined.
- Tabel 4. 9 Distribusi Frekuensi**Error! Bookmark not defined.
- Tabel 4. 10 Analisis Deskriptif Aspek Memotivasi Diri**Error! Bookmark not defined.
- Tabel 4. 11 Distribusi Frekuensi**Error! Bookmark not defined.
- Tabel 4. 12 Analisis Deskriptif Aspek Mengenal Orang Lain (Empati)**..Error! Bookmark not defined.
- Tabel 4. 13 Distribusi Frekuensi**Error! Bookmark not defined.
- Tabel 4. 14 Analisis Deskriptif Aspek Membina Hubungan**Error! Bookmark not defined.
- Tabel 4. 15 Distribusi Frekuensi**Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 3. 1 Distribusi R-Tabel**Error! Bookmark not defined.
- Gambar 4. 1 Diagram Data Kontrol Emosional** ...Error! Bookmark not defined.
- Gambar 4. 2 Diagram Persentase Kontrol Emosional (Laki-Laki)**Error! Bookmark not defined.
- Gambar 4. 3 Diagram Persentase Kontrol Emosional (Perempuan)**Error! Bookmark not defined.
- Gambar 4. 4 Diagram Data Aspek Mengenal Emosi Diri**Error! Bookmark not defined.
- Gambar 4. 5 Diagram Data Aspek Mengelola dan Mengekspresikan Emosi Diri**.....Error! Bookmark not defined.
- Gambar 4. 6 Diagram Data Aspek Motivasi Diri** .Error! Bookmark not defined.
- Gambar 4. 7 Diagram Data Aspek Mengenal Orang Lain (Empati)**.....Error! Bookmark not defined.
- Gambar 4. 8 Diagram Data Aspek Membina Hubungan**Error! Bookmark not defined.

