

Pengaruh Bermain *Game E-Sport* Terhadap Emosional Siswa Sma Negeri 2 Bukittinggi

Wildan Farhan Maulya^{1*}, Umar², Hendri Irawadi³, Ardo Okilanda⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Padang, Indonesia
Email : wildanfarhan09@gmail.com

ABSTRAK

Permasalahan penelitian adalah terdapat siswa yang memiliki emosi sangat tidak terkontrol bahkan terbawa hingga pembelajaran. Peneliti telah mengamati bahwasanya ketika anak-anak bermain *game e-sport* mereka sering lupa waktu, bahkan saat mereka kalah dalam bermain *game*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh bermain *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* 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.

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

The Effect of Playing E-Sport Games on the Emotions of Students at SMA Negeri 2 Bukittinggi

ABSTRACT

The problem in this study is that there are students who have very uncontrolled emotions that even carry over to learning. Researchers have observed that when children play e-sport games they often forget about time, even when they lose the game. When they lose the game, they often use abusive words to vent their feelings and they may hit or kick objects that are around them. The purpose of this research is to find out the effect of aiming e-sport games on the emotional state of SMAN 2 Bukittinggi students. The method in this study uses a quantitative descriptive method which aims to make a description or descriptive of a situation objectively using numbers, starting from data collection, categorizing respondents, and knowing how the influence is caused on the variable of playing e-sport games on emotions. The population in this study were all of the 383 students of SMAN 2 Bukittinggi. Sampling in this study was carried out with purposive sampling technique, namely 77 students of SMAN 2 Bukittinggi. Description of data playing the most e-sport games is in the high category of 62.34% with a frequency of 48 people, while the most emotional related data is in the high category with a frequency of 53 people or 68.8%. The correlation test states that there is an influence between playing e-sport games on the emotional state of SMAN 2 Bukittinggi students with a significance value of 0.004 (<0.05) and has a positive direction of influence, namely if the higher the intensity of playing e-sport games, the emotional level will increase, and vice versa if the intensity of playing e-sport games is lower, the emotional level at SMAN 2 Bukittinggi students will be lower.

Keyowrds: *E-sport game, Emotional, Senior High School 2 Bukittinggi*

PENDAHULUAN

Perkembangan sektor teknologi pada era industri 4.0 semakin maju pesat dan tidak dapat dihentikan. Perkembangan teknologi yang pesat telah menciptakan berbagai jenis aplikasi yang menarik perhatian berbagai kelompok manusia. Remaja dan usia dewasa berpacu dalam men-*download* aplikasi menarik di jejaring internet (*Play Store* dan *App Store*). Aplikasi yang saat ini sangat populer dan menarik perhatian publik saat ini salah satunya adalah *game online*. *Game online* merupakan salah satu permainan komputer yang menggunakan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai medianya (Gofar, 2023).

Teknologi sudah menjadi kebutuhan dasar manusia yang didukung dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dengan cepat dan pesat. Teknologi berkembang secara cepat dan terus meningkat hingga sekarang bahkan semakin mendunia, yang sederhana hingga rumit (Ulya et al., 2021). Terdapat dua jenis teknologi informasi dalam bidang komunikasi yang berkembang pada saat ini yaitu telepon selular atau *handphone* dan komputer yang memiliki jaringan internet. Kedua teknologi ini dapat digunakan sebagai penghubung seseorang dengan yang lain seperti keluarga dan kerabat tanpa ada batasan waktu dan jarak (Hamilton et al., 2014).

Kemajuan teknologi saat ini sangat mempermudah kehidupan manusia di berbagai aspek (Juliana & Juliani, 2021). Sisi lain dari teknologi dapat menjadi faktor risiko 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). 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 memanfaatkan *game* sebagai cabang olahraga utama (Kurniawan, 2019). Pengembangan bidang keolahragaan dalam tatanan nasional berkembang berdasarkan tiga pilar yaitu olahraga rekreasi, pendidikan dan prestasi (Ramdani et al., 2020). Pendidikan menjadi salah satu faktor penting dalam mencapai prestasi di bidang olahraga (Aziz & Okilanda, 2023). Banyak perbedaan pendapat antara peneliti terkait apakah *e-sport* bisa disandingkan dengan olahraga. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh 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 olahragawan 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. Pada saat bermain *game* banyak orang mengorbankan yang dimilikinya berupa uang bahkan waktu yang tersedia demi memainkan *game* yang disukai. Sebagian orang dapat memainkan *game* sepuas-puasnya dari pagi sampai sore, tetapi ada sebagian orang yang bermain *game* juga sangat bersifat adiktif atau kecanduan bahkan hingga merenggut nyawa akibat bermain *game online* (Elvandari et al., 2023). *Game addiction* dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor baik secara sosioekonomi, sosiodemografi, perilaku anak dan keluarga (Ankara & Baykal, 2022).

Kecanduan terhadap game memiliki kecenderungan merusak, dampak buruk pada aspek kesehatan, juga menimbulkan efek pada emosional dan kehidupan sosial para pecandunya, ketika keinginan seorang pecandu tidak terpenuhi untuk bermain *game*, maka anak mudah marah serta labil dan emosinya yang tidak terkontrol (Azwar & Mailindawati, 2020). Emosional mengarah pada sebuah perasaan dan pemikiran-pemikiran yang khusus, suatu keadaan biologis dan psikologis, serta kecenderungan untuk melakukan suatu tindakan (Syukri et al., 2020). Kehidupan masa remaja merupakan puncak perkembangan emosi yang tinggi. Pada masa remaja awal, perkembangan emosinya menunjukkan kepekaan dan reaktivitas yang sangat kuat terhadap berbagai peristiwa dan situasi sosial, emosinya bersifat negatif dan cenderung kepada emosi tempramental (Pramono et al., 2021)

Seperti yang di ungkapkan oleh (Putri & Ningsih, 2020) yaitu salah satu penyimpangan yang terjadi pada kalangan remaja akibat kecanduan *game online* adalah ketika *game online* itu dapat menimbulkan tindakan kekerasan. Remaja yang sedang mengalami kekalahan saat bermain *game online* menjadi tidak stabil secara emosi dan menunjukkan perilaku tindak kekerasan. Oleh sebab itu, terdapat banyak generasi muda pada saat ini yang mengikuti *game online* untuk mendapatkan kepuasan psikologis.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Darwis et al., 2020) bahwa dampak yang diakibatkan dari kecanduan *game online* adalah gangguan tidur. Hal ini terjadi akibat stimulus berlebihan pada otak ketika anak bermain *game online* dalam intensitas waktu panjang. Gangguan tidur pada anak yang kecanduan *game online* antara lain *insomnia*, *narcolespy*, *sleep apnea*, *nocturnal mycolonus* dan *parasomnia*.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang 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 ketika anak-anak bermain *game online* adalah mereka seringkali lupa waktu pada saat mereka bermain, bahkan saat mereka kalah pada *game online* yang sedang mereka mainkan kadang sebagian dari siswa ada yang mengucapkan kata-kata kasar dengan tujuan untuk melampiaskan emosi serta bisa menendang atau memukul benda yang ada di sekitar mereka. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk memahami secara jelas bagaimana permainan *game online* mempengaruhi emosional siswa. *Game online* memang memberikan dampak positif bagi penggunanya, namun jika dibiarkan maka para siswa akan menjadi kecanduan bermain *game online*.

METODE

Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian deskriptif kuantitatif korelasional. Populasi penelitian ini terdiri dari 383 siswa SMAN 2 Bukittinggi dan sampel penelitian berjumlah 77 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa kuesioner dengan menggunakan skala likert. Selanjutnya dilakukan analisis statistik nonparametrik yaitu korelasi antara kedua variabel penelitian yang dikembangkan oleh Spearman.

HASIL

Berdasarkan pengolahan data yang dilakukan, hasil penelitian berdasarkan tujuan penelitian yaitu mengetahui pengaruh *game e-sport* terhadap emosional siswa SMA Negeri 2 Bukittinggi.

1. Deskripsi Data Bermain *Game E-sport*

Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan instrumen bermain *game e-sport* yang berjumlah 15 item pertanyaan dengan sampel 77 siswa SMAN 2 Bukittinggi, diperoleh nilai rata-rata skor sebesar 41,78. Sedangkan data yang diperoleh terkait bermain *game e-sport* pada siswa di SMAN 2 Bukittinggi secara menyeluruh dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Interval	Kategori	f	%
≥ 51	ST	6	7,8
39-50	T	48	62,34
27-38	R	20	25,97
≤ 26	SR	3	3,89
Total		77	100.0

Berdasarkan tabel diatas dapat ditarik kesimpulan bahwasanya dari keseluruhan subjek penelitian yang berjumlah 77 siswa SMAN 2 Bukittinggi, diketahui bahwa bermain game *e-sport* siswa paling banyak berada pada kategori tinggi dengan frekuensi sebanyak 48 orang dengan presentase sebesar 62,34%, pada kategori rendah dengan frekuensi sebanyak 20 orang dengan presentase sebesar 25,97%, pada kategori sangat tinggi dengan frekuensi sebanyak 6 orang dengan presentase sebesar 7,8%, dan terakhir sebanyak 3siswa pada kategori sangat rendah dengan presentase sebesar 3,89%.

2. Deskripsi Data Emosional

Hasil pengolahan data melalui instrumen angket emosional berjumlah 15 item dengan sampel sebanyak 77 siswa SMAN 2 Bukittinggi, bahwasanya diperoleh rata-rata skor capaian sebesar 41,39. Data yang diperoleh mengenai emosional pada siswa di SMAN 2 Bukittinggi secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Interval	Kategori	f	%
≥ 51	ST	2	2.6
39-50	T	53	68.8
27-38	R	22	28.6
≤ 26	SR	0	0.0
Total		77	100.0

Berdasarkan data pada tabel diatas dapat diketahui bahwa dari keseluruhan subjek penelitian yang berjumlah 77 siswa SMAN 2 Bukittinggi, dapat diketahui bahwa emosional siswa SMAN 2 Bukittinggi berada pada kategori tinggi dengan frekuensi 53 dan presentase

68,8%, pada kategori rendah dengan frekuensi 22 dan presentase 28,6, selanjutnya pada kategori sangat tinggi dengan frekuensi 2 dan presentase 2,6%, terakhir terdapat 0 siswa pada kategori sangat rendah.

3. Uji Korelasi

Uji korelasi pada penelitian ini dilakukan dengan program SPSS menggunakan *Product Moment Correlation* sehingga diperoleh hasil sebagai berikut:

Correlations			
		BERMAIN GAME <i>E-SPORT</i>	EMOSIONAL
Bermain Game <i>E-sport</i>	Pearson Correlation	1	,325**
	Sig. (2- tailed)		0.004
	N	77	77
Emosional	Pearson Correlation	,325**	1
	Sig. (2- tailed)	0.004	
	N	77	77

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Menurut data pada tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi menunjukkan angka sebesar 0,004, agar dapat menentukan adanya korelasi antara variabel bermain *game e-sport* dengan emosional siswa SMAN 2 Bukittinggi jika nilai signifikansi berada pada $<0,05$ maka hasil ini menunjukkan terdapat korelasi antara variabel bermain *game e-sport* (X) dengan emosional (Y). Besar nilai koefisien korelasi antara variabel bermain *game e-sport* (X) dengan emosional (Y) adalah 0,325, dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa korelasi yang terjadi antara variabel bermain *game e-sport* (X) dengan emosional (Y) memiliki korelasi positif, artinya semakin tinggi bermain *game e-sport* maka akan semakin tinggi juga tingkat emosional siswa. Begitu juga sebaliknya jika semakin rendah bermain *game e-sport*, maka akan semakin rendah pula emosional seorang siswa.

PEMBAHASAN

Pembahasan hasil penelitian berisi hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa SMAN 2 Bukittinggi. Bagian ini menjelaskan pembahasan berdasarkan hasil penelitian

terkait bermain game *e-sport* dan emosional. Pembahasan penelitian dijelaskan sebagai berikut:

1. Bermain *Game E-sport*

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terkait bermain game *e-sport* di SMAN 2 Bukittinggi dapat diketahui bahwasanya pada variabel bermain game *e-sport* siswa SMAN2 Bukittinggi secara keseluruhan mayoritas berada pada kategori tinggi dengan presentase sebesar 62,34% atau sebanyak 48 orang siswa SMAN 2 Bukittinggi dari keseluruhan 77 siswa yang ditentukan sebagai sampel penelitian. Hasil keseluruhan pengolahan data dapat diketahui bahwasanya hasil distribusi skor terendah atau dengan kategori sangat rendah sebesar 3 orang dengan presentase 3,89%, skor tertinggi sebesar 48 dengan kategori tinggi dimana hal ini memiliki arti bermain game *e-sport* pada siswa SMAN 2 Bukittinggi termasuk dalam kategori tinggi. Akan tetapi masih ada siswa yang berada pada kategori rendah dan kategori sangat tinggi.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Khairul Azwar dan Mailindawati (Azwar & Mailindawati, 2020) dimana ada sebesar 70,7% responden penelitian memiliki tingkat intensitas bermain game *e-sport* pada kategori tinggi. Hal ini disebabkan karena mayoritas pemain game memiliki kecanduan bermain game dan sering memiliki beberapa dampak yang kurang baik terhadap kepribadian para remaja salah satunya terhadap emosional.

2. Emosional

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai emosional siswa SMAN 2 Bukittinggi yang bermain game dapat diketahui bahwa emosional siswa mayoritas berada pada kategori tinggi dengan presentase 68,83% atau sebanyak 53 orang siswa SMAN 2 Bukittinggi dari keseluruhan 77 orang siswa yang menjadi sampel penelitian. Hasil keseluruhan pengolahan data dapat diketahui bahwa hasil distribusi skor terendah sebesar 0, dan skor tertinggi sebesar 53. Hal ini memiliki arti yaitu emosional pada siswa SMAN 2 Bukittinggi yang menjadi sampel pada penelitian ini termasuk dalam kategori tinggi, akan tetapi masih ada siswa yang berada pada kategori sangat tinggi dan rendah.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Linda terkait Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* dengan Gangguan Emosional Anak Sekolah Dasar pada tahun 2022 (Halisyah, 2022) dimana pada penelitian tersebut didapatkan bahwasanya sebanyak 57 dari 60 responden memiliki gangguan emosional ketika bermain *game online*. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwasanya bermain *game* memiliki

pengaruh berupa gangguan terhadap emosional anak seperti perilaku marah, emosi, egois, dan berkurangnya kepedulian anak terhadap orang lain. Hal ini dapat disimpulkan karena anak akan lebih fokus terhadap bermain *game* dan seingkali tidak peduli dengan keadaan lingkungan sekitarnya.

3. Pengaruh Bermain *Game E-sport* dengan Emosional

Penelitian ini dilaksanakan agar dapat mengetahui ada atau tidaknya pengaruh antara bermain *game e-sport* dengan emosional pada siswa SMAN 2 Bukittinggi. Untuk mencapai hal tersebut, telah dilakukan uji korelasi menggunakan program SPSS dengan rumus *Pearson Corelation*, hasil yang diperoleh dari uji tersebut yaitu terdapat pengaruh atau hubungan positif yang signifikan antara bermain *game e-sport* dengan emosional pada siswa SMAN 2 Bukittinggi.

Nilai signifikansi yang diperoleh dari uji korelasi adalah sebesar 0,004 dimana hal ini memiliki makna jika nilai signifikansi sebesar $<0,05$ berarti antara dua variabel yang diuji memiliki pengaruh yang signifikan. Selanjutnya besar nilai koefisien korelasi antara variabel bermain *game e-sport* dengan emosional adalah sebesar 0,325. Dari data tersebut dapat diketahui bahwasanya terdapat korelasi berarah positif, hal ini memiliki makna jika semakin tinggi bermain *game e-sport*, maka semakin tinggi juga pada emosional. Sebaliknya, jika semakin rendah bermain *game e-sport* maka semakin rendah juga tingkat emosional siswa.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Shilohah & Naviati, 2023) bahwasanya terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *video game* dengan perkembangan emosional anak pada usia sekolah dasar. Hasil penelitian ini dapat diketahui dari uji korelasi berdasarkan tabel analisa bivariat spearman's dimana hasil nilai p sebesar 0,000 yang menunjukkan $<0,05$. Hal ini sangat penting untuk diawasi oleh orangtua siswa sebelum kondisi emosional seorang anak menjadi abnormal. Ketika seorang anak mengalami gangguan perkembangan pada emosional abnormal akan lebih terpengaruh di bagian korteks prefrontal. Kedua bagian tersebut sangat penting dalam mengatur emosional seseorang.

Berdasarkan pembahasan tersebut dapat diketahui bahwasanya bermain *game e-sport* dapat mempengaruhi emosional seseorang. Hal ini juga menunjukkan bahwa ketika intensitas seorang siswa dalam bermain *game e-sport* semakin tinggi, maka emosional yang dirasakan siswa tersebut akan meningkat seiring dengan peningkatan intensitas bermain *game e-sport*. Hal ini telah dibuktikan pada siswa SMAN 2 Bukittinggi maka dari itu perlu bantuan dan Kerjasama antara orangtua dengan pihak sekolah agar dapat mengurangi dan memantau tingkat bermain *game e-sport* pada siswa SMAN 2 Bukittinggi selama di sekolah.

KESIMPULAN

Bermain *game e-sport* siswa SMAN 2 Bukittinggi berada pada kategori tinggi. Hal ini disebabkan dari beberapa faktor internal dan eksternal. Artinya intensitas bermain *game e-sport* yang dilakukan oleh siswa SMAN 2 Bukittinggi cenderung berulang-ulang sehingga dapat menjadi kebutuhan bagi para siswa. Tingkat emosional pada siswa SMAN 2 Bukittinggi berada pada kategori tinggi. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor seperti pola asuh, lingkungan dan perubahan fisik serta usia. Artinya, kondisi ini perlu lebih diperhatikan lagi dan dapat dikendalikan oleh siswa sehingga menimbulkan emosional yang lebih stabil terlebih ketika siswa tersebut merupakan seorang yang memiliki intensitas bermain *game* yang tinggi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwasanya terdapat hubungan yang positif signifikan antara bermain *game e-sport* dengan emosional pada siswa SMAN 2 Bukittinggi. Artinya variabel bermain *game e-sport* dapat mempengaruhi tinggi atau rendahnya tingkat emosional pada siswa SMAN 2 Bukittinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ankara, H. G., & Baykal, D. (2022). The socioeconomic and sociodemographic factors affecting digital gaming addiction among Generation Z. *Telematics and Informatics Reports*, 8(April), 100032. <https://doi.org/10.1016/j.teler.2022.100032>
- Aziz, I., & Okilanda, A. (2023). Correlational study: Sports Students' special test results and basic athletic training learning outcomes. *Retos*, 49, 519–524.
- 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>
- Darwis, M., Amri, K., & Reymond, H. (2020). Dampak Dari Kecanduan Game Online Di Kalangan Remaja Usia 15-18 Tahun Di Kelurahan Kayuombun. *Ristekdik*, 5(2), 228–229. <http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/Ristekdik/article/view/2088>
- Elvandari, A. F., Zahwa, C. L., & Amelia, R. (2023). Peran Keluarga dalam Mencegah Kecanduan Game Online pada Remaja. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan)*, 10(02), 149–160.
- Girard, C., Ecalle, J., & Magnan, A. (2013). Serious games as new educational tools: How effective are they? A meta-analysis of recent studies. *Journal of Computer Assisted Learning*, 29(3), 207–219. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2729.2012.00489.x>
- Gofar, M. (2023). Dampak Game Online terhadap Kesehatan Mental Generasi Z. *Gunung Djati Conference Series*, 19.
- Halisyah, L. N. (2022). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Gangguan Emosional Anak Sekolah Dasar (Di SD Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang). *Insan Cendekia Medika*.
- Hamilton, W. A., Garretson, O., & Kerne, A. (2014). Streaming on twitch: Fostering

- participatory communities of play within live mixed media. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*, 1315–1324.
<https://doi.org/10.1145/2556288.2557048>
- Juliana, R., & Juliani, R. (2021). PENGGUNAAN BAHASA INGGRIS PADA FITUR QUICK CHAT DALAM INTERAKSI PEMAIN GAME ONLINE PUBG MOBILE. *Jurnal Ilmu Komunikasi*.
- Kurniawan, F. (2019). Esport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), 61–66.
- Nawawi, U. (2014). *Fisiologi Olahraga*. UNP Press.
- Pramono, C., Mawardi, & Agung, M. S. M. (2021). HUBUNGAN TINGKAT SPIRITUALITAS DENGAN KECERDASAN EMOSIONAL PADA SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 5 KLATEN. *Jurnal URECOL*.
- Putri, A., & Ningsih, Y. T. (2020). Hubungan Antara Kesepian dengan Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa yang Bermain Game Online X di Kota Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3).
- Ramdani, M., Barlian, E., Irawadi, H., & Suwirman. (2020). Kondisi Fisik Atlet Pencak Silat. *Jurnal Patriot*, 2(4).
- Shilohah, B., & Naviati, E. (2023). HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN VIDEO GAME DENGAN PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK USIA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Perawat Indonesia*, 7(2), 1387–1397.
- Sitompul, S. R. (2022). pengembangan Model Latihan Fisik Atlet E-sport. *Disertasi Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta*.
- Syukri, R., Hermanzoni, Shin, T. H., & Setiawan, Y. (2020). Hubungan Motivasi Berprestasi Dan Emosional Terhadap Keterampilan Bermain Voli. *Jurnal Patriot*, 2(4), 1157–1171.
- Ulya, L., Sucipto, & Fatuhurohman, I. (2021). Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1112–1119.