

**Impek Game Online dan Psikologi Terhadap Pembelajaran PJOK  
Kelas VIII SMP Negeri 1 Bukittinggi**

**SKRIPSI**

**OLEH :**  
**Fakhri Rizaldi**  
**NPM: 1810013511013**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BUNG HATTA  
PADANG  
2023**

## HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Fakhri Rizaldi  
NPM : 1810013511013  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : *Impact Game Online* dan Psikologi terhadap Pembelajaran PJOK Kelas VIII SMP Negeri 1 Bukittinggi

Disetujui untuk diujikan oleh:  
Pembimbing

Prof. Dr. Eddy Marheni, M.Pd

Mengetahui,

Dekan FKIP

Ketua Program Studi



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ali Mardius, S.Pd, M.Pd


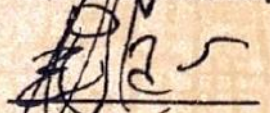



## HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Kamis** tanggal **Dua Puluh Lima** bulan **Januari** tahun **Dua Ribu Dua Puluh Empat** bagi:

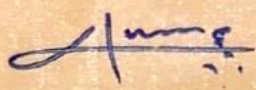
Nama : Fakhri Rizaldi  
NPM : 1810013511013  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan  
Fakultas : Rekreasi  
Judul Skripsi : *Impact Game Online* dan Psikologi terhadap  
Pembelajaran PJOK Kelas VIII SMP Negeri  
1 Bukittinggi

### Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Prof. Dr. Eddy Marheni, M.Pd.	1. 
2. Prof. Dr. Eri Barlian, M.S.	2. 
3. Meiriani Armen, S.Pd, M.Pd, AIFO-P	3. 

### Mengetahui

  
Dekan FKIP  
  
Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Prodi PJKR  
  
Ali Mardius, S.Pd, M.Pd

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fakhri Rizaldi  
NPM : 1810013511013  
Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul : Inpek Game Online Dan Psikologi Terhadap Pembelajaran  
PJOK Kelas VIII Smp Negeri 1 Bukit Tinggi  
Universitas : Bung Hatta

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim, maka saya bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini, saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 5 maret 2023

Menyatakan  
10000  
METRAL  
TEMPEL  
BEAMAKX218797  
Fakhri Rizaldi



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga atas izin-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “**Game Online dan Psikologi Terhadap Pembelajaran PJOK kelas VIII SMP Negeri 1 Bukittinggi**”. Sholawat beserta salam peneliti doakan kepada Allah SWT semoga disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Pada proses penelitian dan penulisan skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan pemikiran, bimbingan dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Orangtuaku tercinta Ibu Wirahayu dan Bapak Efrizal, serta saudaraku Febri Arizal Putra, S.Pt, Ramad Yurizal Riski, dan Aisyah Desi Yuriza yang telah mencurahkan kasih sayang, dorongan dan semangat kepada peneliti.
2. Bapak Prof. Dr. Eddy Marheni, M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, dorongan, semangat, pemikiran, pengarahan yang sangat berarti dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas BungHatta Ibu Dr. Yetty Morelent, M. Hum. yang telah memimpin Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
4. Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas

Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta. Bapak Ali Mardius S.Pd, M.Pd. yang telah memimpin serta membina Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi.

5. Ibu Guru kelas VIII SMP Negeri 1 Bukittinggi yang telah membantu proses penelitian baik waktu, tenaga dan pikiran sehingga penelitian ini berjalan dengan baik dan tepat pada waktunya.
6. Kepala SMP Negeri 1 Bukittinggi yang telah memberikan fasilitas dan izin untuk melakukan penelitian sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat pada waktunya.

Padang, Januari 2023

Fakhri Rizaldi

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Fokus Masalah .....	8
C. Rumusan Masalah .....	8
D. Tujuan Penelitian .....	8
E. Manfaat penelitian .....	9
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>10</b>
A. Kajian Teori .....	10
B. Penelitian Relevan .....	22
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>24</b>
A. Jenis Penelitian .....	24
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	24
C. Objek Penelitian .....	24

D. Prosedur penelitian.....	26
E. Teknik Pengumpulan Data.....	27
F. Instrumen Penelitian.....	28
G. Teknik Analisis Data.....	28
<b>BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>32</b>
A. Deskripsi Data.....	32
B. Hasil Penelitian .....	33
C. Pembahasan.....	90
<b>BAB V PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>96</b>
A. Kesimpulan.....	96
B. Saran.....	98
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>99</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>98</b>





## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1 Pedoman Wawancara Siswa, Guru Olahraga, Dan Orangtua SMP Negeri 1 Bukittinggi .....</b>	<b>98</b>
<b>Tabel 2 Lampiran Hasil Wawancara Emosi, Kepribadian, dan Percaya Diri Dengan Guru PJOK SMP Negeri 1 Bukittinggi. (Buk Fifi ).....</b>	<b>100</b>
<b>Tabel 3 Lampiran Hasil Wawancara Emosi, Kepribadian, dan Percaya Diri dengan Guru PJOK SMP Negeri 1 Bukittinggi. ( Pak Teddy ) .....</b>	<b>108</b>
<b>Tabel 4 Lampiran Hasil Wawancara Emosi, Kepribadian, dan Percaya Diri dengan Guru PJOK SMP Negeri 1 Bukittinggi. ( Buk Eva ).....</b>	<b>116</b>
<b>Tabel 5 Lampiran Hasil Wawancara Emosi, Kepribadian, dan Percaya Diri dengan Wali Murid SMP Negeri 1 Bukittinggi. (Orangtua Riski Affanda).....</b>	<b>123</b>
<b>Tabel 6 Lampiran Hasil Wawancara Emosi, Kepribadian, dan Percaya Diri dengan Wali Murid SMP Negeri 1 Bukittinggi. (Orangtua Andika) .....</b>	<b>130</b>
<b>Tabel 7 Lampiran Hasil Wawancara Emosi, Kepribadian, dan Percaya Diri dengan Wali Murid SMP Negeri 1 Bukittinggi. (Orangtua Abdullah).....</b>	<b>136</b>

**Tabel 8 Lampiran Hasil Wawancara Emosi, Kepribadian, dan Percaya Diri dengan Murid SMP Negeri 1 Bukittinggi. (Riski Affanda)..... 142**

**Tabel 9 Lampiran Hasil Wawancara Emosi, Kepribadian, dan Percaya Diri dengan Murid SMP Negeri 1 Bukittinggi. (Abdullah)..... 147**

**Tabel 10 Lampiran Hasil Wawancara Emosi, Kepribadian, dan Percaya Diri dengan murid SMP Negeri 1 Bukittinggi. (Andika)..... 152**



## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1 Pedoman Wawancara Siswa, Guru Olahraga, Dan Orangtua SMP Negeri 1 Bukittinggi .....</b>	<b>98</b>
<b>Lampiran 2 Rekap Hasil Wawancara Emosi/Depresi, Kepribadian, dan Percaya Diri Dengan Guru Olahraga SMP Negeri 1 Bukittinggi .....</b>	<b>100</b>
<b>Lampiran 3 Rekap Hasil Wawancara Emosi/Depresi, Kepribadian, dan Percaya Diri Dengan Orang Tua/Wali Murid SMP Negeri 1 Bukittinggi.....</b>	<b>123</b>
<b>Lampiran 4 Rekap Hasil Wawancara Emosi/Depresi, Kepribadian, dan Percaya Diri Dengan Siswa/Siswi SMP Negeri 1 Bukittinggi .....</b>	<b>142</b>
<b>Lampiran 5 Surat Permohonan Izin Penelitian SMP Negeri 1 Bukittinggi .....</b>	<b>157</b>
<b>Lampiran 6 Surat Permohonan Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan Kota Bukittinggi.....</b>	<b>158</b>
<b>Lampiran 7 Surat Telah Melaksanakan Penelitian di SMP Negeri 1 Bukittinggi .....</b>	<b>159</b>
<b>Lampiran 8 Dokumentasi .....</b>	<b>160</b>



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1 Siswa yang Bermain Game di Waktu Segang.....</b>	<b>160</b>
<b>Gambar 2 Mengumpulkan Siswa .....</b>	<b>160</b>
<b>Gambar 3 Melakukan Wawancara dengan Siswa yang Bermain Game Online .....</b>	<b>161</b>
<b>Gambar 4 Melakukan Wawancara dengan Guru PJOK SMP Negeri 1 Bukittinggi .....</b>	<b>161</b>
<b>Gambar 5 Melakukan Wawancara dengan uru PJOK SMP Negeri 1 Bukittinggi .....</b>	<b>162</b>
<b>Gambar 6 Melakukan Wawancara dengan Guru PJOK SMP Negeri 1 Bukittinggi .....</b>	<b>162</b>
<b>Gambar 7 Melakukan Wawancara dengan Guru PJOK SMP Negeri 1 Bukittinggi .....</b>	<b>163</b>
<b>Gambar 8 Melakukan awancara dengan Orang Tua siswa SMP Negeri 1 Bukittinggi .....</b>	<b>163</b>
<b>Gambar 9 Melakukan wawancara dengan Orang Tua siswa SMP Negeri 1 Bukittinggi .....</b>	<b>164</b>

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memiliki peranan yang paling penting dalam membentuk salah satu bangsa. Pendidikan ialah pembelajaran, keterampilan, dan kebiasaan suatu kelompok yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui proses pembelajaran dan pelatihan. Pendidikan ini sering terjadi dibawah bimbingan orang lain yang telah memiliki kemampuan untuk melakukan proses pembelajaran dan pelatihan.

Pengertian Pendidikan menurut UU RI no 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan nasional “Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.<sup>1</sup> Dan dalam UU RI no 20 tahun 2003 menjelaskan juga tentang Pendidikan nasional “Pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan UUD RI 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman”.

Sejalan dengan UU RI no 20 tahun 2003, pendidikan nasional secara garis besar mengulas tentang sistem pendidikan nasional. Dimana bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki kecakapan, kreatif, mandiri, sehat,

berilmu, berakhlak mulia dan tentunya bisa menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Dalam UU RI no 20 tahun 2003 juga membahas tentang fungsi pendidikan nasional yaitu, untuk mengukur tingkat kepedulian terhadap generasi bangsa. Dan masyarakat memiliki peranan yang penting dalam pendidikan nasional. Secara tidak langsung, menunjukkan bahwa masyarakat memiliki peranan besar untuk mengawal pendidikan. Jadi posisi masyarakat selain sebagai pelaksana pendidikan, juga sebagai control. Misalnya, di lembaga pendidikan terjadi penyelewengan wewenang, maka masyarakat secara tidak langsung membantu pemerintah dalam melakukan pengawasan.

Tidak dapat dipungkiri jika pendidikan nasional menjadi fokus pemerintah yang cukup penting untuk memajukan bangsa Indonesia ini. ternyata ada beberapa tujuan dari pendidikan nasional diantaranya, melahirkan generasi yang kreatif, yang dimana generasi kreatif merupakan asset negara. Orang yang kreatif tentu saja memiliki keputusan yang cukup mempengaruhi dalam berbagai masalah, sehingga masalah-masalah yang menjadi sumber masalah Negara juga terminimalisir. Kemudian tujuan yang selanjutnya melahirkan generasi yang bertanggungjawab, karena pada zaman sekarang, generasi yang minim tanggungjawab sehingga sulit menemukan generasi yang bertanggungjawab pada zaman sekarang. Salah satu penyebab kurangnya generasi yang bertanggungjawab ialah krisisny mentalitas dan integritas yang sangat minim yang dimiliki oleh generasi sekarang dan kurangnya kesadaran yang dimiliki seriap individu. Selanjutnya, tujuan pendidikan yang lain ialah



melahirkan generasi yang berketuhanan. Maksud pemerintah terhadap tujuan ini adalah berharap agar bisa melahirkan regenerasi yang berketuhanan. Regenerasi yang memiliki jiwa ketuhanan besar, diharapkan mampu memiliki hubungan yang baik dengan manusia. Hubungan yang baik inilah yang menjadi cikal bakal untuk membangun dan memupuk nasionalisme.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan social, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional (Permendiknas nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi). Sebagai pedoman operasional definisi tersebut didalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional pasal 37 ayat (1) disebutkan bahwa bahan kajian pendidikan jasmani dan olahraga dimaksudkan untuk membentuk karakter peserta didik agar sehat jasmani dan rohani dan menumbuhkan rasa sportifitas.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting didunia pendidikan yaitu Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian dari sistem pendidikan di indonesia maka dari itu guru memiliki peranan penting dalam membentuk karakter anak. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan

motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai, serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuyara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang.

Menurut Mu'arifin (2009:28) Pendidikan Jasmani merupakan olah gerak yang tujuannya mengembangkan keseluruhan pribadi anak didik melalui aktifitas jasmani, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional Bab I Pasal I ayat (11) menyebutkan bahwa olahraga pendidikan adalah pendidikan jasmani dan olahraga yang dilaksanakan sebagai bagian proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan dan kebugaran jasmani. Menurut Paturusi (2012:4) menjelaskan bahwa pendidikan jasmani dan olahraga (Penjasor) adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan. Kemudian Husdarta (2011:3) menyampaikan bahwa pendidikan jasmani dan kesehatan pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik dan kesehatan untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Berdasarkan pengertian di atas penulis dapat menarik kesimpulan bahwa pendidikan jasmani dan kesehatan merupakan salah satu bagian dari sistem pendidikan nasional yang dalam tujuannya mengembangkan kemampuan psikomototrik dan kepribadian siswa.

Oleh karena itu Pendidikan Jasmani dan Olahraga di sekolah tidak saja memerlukan reposisi, tetapi juga perlu reorientasi, reaktualisasi dan

revitalisasi dalam pemikiran dan pengelolaannya untuk mendapatkan tempatnya yang terhormat. Untuk memahami hal ini perlu lebih dahulu dipahami apa yang menjadi dasar bagi perlunya diselenggarakan Pendidikan Jasmani dan Olahraga di sekolah. Makna dan misi Pendidikan Jasmani dan Olahraga di Lembaga Pendidikan. Lembaga Pendidikan adalah Lembaga formal yang terpenting untuk pembinaan mutu sumber daya manusia. Dalam Lembaga Pendidikan, siswa dibina untuk menjadi sumber daya manusia yang unggul dalam aspek jasmani, rohani dan sosial melalui berbagai bentuk.

*Game* berasal dari kata Bahasa Inggris yang memiliki arti dasar permainan yang memiliki makna sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada pihak yang menang dan pihak yang kalah, biasanya *game* dilakukan dengan tidak serius atau dengan tujuan menghibur. Menurut Dawang Muchtar (2005) *game* atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan *refreshing*. Sehingga zaman sekarang *game* berkembang pesat. Salah satu perkembangannya ialah *game* yang berbasis *WEB* atau *game online*. Dan perkembangan *game* ini saya rasa memiliki dampak pada saat pembelajaran Pjok pada zaman sekarang.

*Game* sudah dikenal sejak lama. Pada saat itu, *game* hanya bisa dimainkan melalui media televisi dan kaset. Seiring berkembangnya jaman oleh pembuat *game* juga banyak menciptakan *game-game* terbaru dan memanfaatkan teknologi dalam memainkan *game* tersebut. *Android* yang dikenal dengan



smartphone atau telepon pintar menjadi media yang sangat viral untuk memainkan *game* di zaman sekarang ini. Trendnya *game* pada zaman sekarang sudah tidak memandang usia atau umur, baik itu dari orang dewasa hingga anak-anak. Yang membuat candu atau ketagihan saat bermain *game*. Sehingga *game* memiliki daya tarik yang kuat dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan masyarakat. Perkembangan *game* yang terjadi pada zaman ini ialah *game online*. Yang merupakan gaya hidup di lingkungan masyarakat pada zaman sekarang. Tetapi *Game Online* juga memiliki dampak yang besar. Pelajar yang sering memainkan salah satu *Game Online* akan menyebabkan menjadi ketagihan. Pelajar yang sering bermain *Game Online* akan mengalami ketergantungan pada aktivitas *game*, dan mengurangi waktu belajar. Hal inilah yang dapat berpengaruh pada hasil belajar. Hanya saja para pelajar sudah terbiasa dengan *Game Online* yang dimainkan, dan memiliki ketagihan tersendiri. Sehingga membuat pelajar malas untuk mengikuti pelajaran yang sebagaimana mestinya yang harus dilakukan.

Emosi menurut Ali Amran dalam skripsinya (2020) emosi merupakan hasrat untuk bertindak, rencana seketika untuk mengatasi masalah yang telah ditanamkan secara berangsur-angsur oleh evolusi (Marheni, dkk. 2012). Perilaku individu yang muncul sangat banyak diwarnai emosi. Emosi dasar individu mencakup emosi positif dan emosi negatif. Menurut Goleman emosi positif yaitu perasaan yang diinginkan dan membawa rasa nyaman, sedangkan emosi negatif yaitu perasaan-perasaan yang tidak diinginkan dan menjadikan kondisi psikologis yang tidak nyaman (Yuliani, 2013). Emosi negatif yang

menjadikan perasaan tidak nyaman itu dapat mempersempit cadangan pikiran tindakan individu untuk berperilaku dalam cara tertentu misalnya melakukan kekerasan kepada orang tua dengan alasan tidak diberi uang untuk membeli paket atau lari ketika takut. Sebaliknya beragam tentang emosi-emosi positif seperti rasa gembira, rasa kepuasan dalam hati.

Dampak positif *game online* bagi diri sendiri adalah membuat suasana hati si pemain terhibur, menghilangkan rasa bosan, menambah pergaulan saat bermain *game online*, karena *game online* ini berbasis *WEB*. Seiring perkembangan zaman, dampak positif *game online* bagi orang lain menambah pergaulan baik itu secara langsung atau kenalan di dunia maya atau media sosial. Dampak negatif *game online* bagi diri sendiri sangat banyak di berbagai aspek kehidupan yaitu aspek psikologi, aspek akademik bagi pelajar, aspek sosial, aspek keuangan, dan berbagai aspek kehidupan lainnya. Dampak negatif bagi orang lain juga terkait di aspek sosial seperti, kurangnya interaksi sosial bagi si pemain dan lingkungan sekitarnya, baik itu lingkungan sekolah bagi pelajar, dan lingkungan tempat tinggal bagi lingkungan masyarakat lainnya.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di SMP Negeri 1 Bukittinggi (kelas VIII), banyaknya siswa yang hobi bermain *game* pada saat jam istirahat maupun jam kosong. Bahkan siswa juga sering mencuri waktu untuk memainkan *game online* saat proses pembelajaran. Terutama dengan bermain *game online*. Membuat siswa lebih menyukai bermain *game* sehingga peneliti lebih tertarik untuk melihat bagaimana aktifitas bermain *game online* dapat

mempengaruhi pembelajaran PJOK di kelas VIII SMP Negeri 1 Bukittinggi. pengaruh bermain *game online* terhadap hasil belajar PJOK. Dan peneliti juga melihat dari hasil belajar anak dari ujian uas yang baru saja dilakukan oleh sekolah.

## **B. Fokus Masalah**

Untuk memberikan gambaran yang jelas terhadap permasalahan yang akan di bahas sehingga tidak menimbulkan interpretasi yang berbeda peneliti membahas penelitian ini dengan terfokus pada *Game online* dan psikologi (emosi, kepribadian, dan percaya diri) terhadap pembelajaran PJOK Kelas VIII di SMP Negeri 1 Bukittinggi.

## **C. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang masalah yang di kemukakan di atas, maka di rumuskan masalahnya dalam penelitian ini: Bagaimana *game online* dan psikologi terhadap pembelajaran PJOK kelas VIII di SMP Negeri 1 Bukittinggi.

## **D. Tujuan Penelitian**

1. Bagaimana keterkaitan *game online* dan emosi terhadap pembelajaran PJOK?
2. Bagaimana keterkaitan *game online* dan kepribadian terhadap pembelajaran PJOK?
3. Bagaimana keterkaitan *game online* dan percaya diri terhadap pembelajaran PJOK?



### E. Manfaat penelitian

1. Bagi peneliti, dapat mengetahui bagaimana sistem pendidikan sebelum terjun di dunia pendidik sebagai guru dan sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S1) pada Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan di Universitas Bung Hatta.
2. Bagi guru, dapat mengetahui kualitas peserta didik yang di ajar dari pembelajaran PJOK di SMP Negeri 1 Bukittinggi (kelas VIII)
3. Bagi sekolah, mendapat informasi hasil belajar yang di lakukan peserta didik di SMP Negeri 1 Bukittinggi.
4. Bagi peneliti selanjutnya, sebagai acuan dan landasan untuk penelitian yang relevan atau sejenisnya.

