

ABSTRAK

Eka Aprianto. 2025. “ *Dampak Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Kota Jambi Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Dalam Kelas*”. Program Studi Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, FKIP Universitas Jambi, Pembimbing (I) Dr. Ugi Nugraha, S.Pd., M.Pd (II) David Iqroni, S.Pd., M.Pd.

Kata kunci: *Intensitas Bermain Game Online, Perilaku Sosial*

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada siswa kelas X di SMA Negeri 8 Kota Jambi, peneliti mendapatkan banyak siswa yang sering bermain *game online* pada saat jam pelajaran berlangsung khususnya pada jam pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di dalam kelas. Hal tersebut dilakukan karena siswa menganggap mata pelajaran PJOK adalah mata pelajaran yang sepele dan tidak penting sehingga siswa mencari kesempatan untuk bermain *game online* pada saat pelajaran berlangsung. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui dampak intensitas bermain *game online* terhadap perilaku sosial siswa kelas X SMA Negeri 8 Kota Jambi dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di dalam kelas.

Metode penelitian ini adalah metode penelitian korelasional. Pengambilan sampel siswa kelas X di SMA Negeri 8 Kota Jambi adalah 74 siswa. Pengambilan sampel dilakukan secara acak di setiap kelas. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi (pengamatan), kuesioner (angket) dan dokumentasi. Teknik analisis menggunakan uji normalitas, uji linearitas dan uji hipotesis.

Hasil hasil yang diperoleh data Intensitas Bermain Game Online diperoleh rata-rata sebesar 86,35 standar deviasi 9,1313 dengan hasil terbaik mendapat skor 114 dan hasil terendah mendapat skor 67. Data hasil perilaku sosial siswa di dapat rata-rata 75,44 Standar Deviasi 9,10990 dengan hasil terendah 55 dan hasil terbaik 100. Hasil analisis yang diperoleh dari uji korelasi menunjukkan data nilai signifikan sebesar $0.000 < 0,05$ dan nilai $r\ 0.848 > 0.227$ r tabel. Berdasarkan hasil data analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa dampak yang signifikan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Kota Jambi Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Dalam Kelas.

Kesimpulan bahwa dampak yang signifikan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Kota Jambi Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Dalam Kelas.

ABSTRACT

Eka Aprianto. 2025. "The Impact of Online Game Playing Intensity on Social Behavior of Class X Students of SMA Negeri 8 Jambi City in Physical Education, Sports and Health Learning in Class". Study Program of Sports Education and Health, FKIP, Jambi University, Supervisor (I) Dr. Ugi Nugraha, S.Pd., M.Pd (II) David Iqroni, S.Pd., M.Pd.

Keywords: Online Game Playing Intensity, Social Behavior

Based on the results of observations conducted by researchers on class X students at SMA Negeri 8 Jambi City, researchers found many students who often play online games during class hours, especially during physical education, sports and health lessons in class. This is done because students consider PJOK subjects to be trivial and unimportant subjects so that students look for opportunities to play online games during lessons. The purpose of this study is to determine the impact of the intensity of playing online games on the social behavior of class X students of SMA Negeri 8 Jambi City in learning physical education, sports and health in the classroom.

This research method is a correlational research method. The sample of class X students at SMA Negeri 8 Jambi City was 74 students. Sampling was carried out randomly in each class. Data collection techniques in this study use observation techniques, questionnaires and documentation. The analysis techniques uses normaity tests, linearity tests and hypothesis tests.

The results obtained from the Online Game Playing Intensity data obtained an average of 86.35 standard deviation 9.1313 with the best result getting a score of 114 and the lowest result getting a score of 67. The results of the students' social behavior data obtained an average of 75.44 Standard Deviation 9.10990 with the lowest result of 55 and the best result of 100. The results of the analysis obtained from the correlation test showed significant data values of $0.000 < 0.05$ and an r value of $0.848 > 0.227 r$ table. Based on the results of the data analysis, it can be concluded that there is a significant impact of the intensity of playing online games on the social behavior of class X students of SMA Negeri 8 Jambi City in learning physical education, sports and health in the classroom.

Concluded that there is a significant impact of the intensity of playing online games on the social behavior of class X students of SMA Negeri 8 Jambi City in learning physical education, sports and health in the classroom.