



## Minat Mahasiswa Pendidikan Olahraga terhadap Cabang Olahraga E-Sports di Universitas Pendidikan Mandalika

Arya Sidik Renjani, Lukman, Johan Irmansyah\*

Prodi Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, FIKKM, Universitas Pendidikan Mandalika, Jl.

Pemuda No. 59 A, Mataram, Indonesia. 83125

Email Korespondensi: [johanirmansyah@undikma.ac.id](mailto:johanirmansyah@undikma.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan teknologi yang semakin maju, muncul beberapa cabang olahraga baru yang memanfaatkan model terbaru yaitu dengan media elektronik yang sering disebut *E-Sports*. Kemudian banyaknya mahasiswa pendidikan olahraga semester 3 di Universitas Pendidikan Mandalika Mataram yang bermain video game. *E-Sports* merupakan permainan video games yang kompetitif. *E-Sports* merupakan cabang olahraga *Exhibition Asian Games 2018* dan merupakan cabang olahraga *SEA Games 2019*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana minat mahasiswa pendidikan olahraga semester 3 terhadap *E-Sports* Divisi *Mobile Legends Bang-Bang* di Universitas Pendidikan Mandalika Mataram. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Jumlah populasi mahasiswa pendidikan olahraga semester 3 di Universitas Pendidikan Mandalika Mataram adalah 400 mahasiswa. Teknik sampling menggunakan teknik *proportionate stratified random sampling*, sehingga sampel dalam penelitian ini berjumlah 150 mahasiswa. Pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi dan angket/kuesioner. Dengan instrumen berupa angket/kuesioner yang disebar melalui goggle form. Analisis data statistik deskriptif persentase sebagai teknik analisis data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa pendidikan olahraga semester 3 sangat suka terhadap *E-Sports* Divisi *Mobile Legends Bang-Bang* di Universitas Pendidikan Mandalika Mataram dengan persentase sebesar 84,7%. Peneliti memiliki saran kepada pihak kampus, agar lebih memperhatikan perkembangan mahasiswanya dalam setiap hal, termasuk perkembangan dalam bidang teknologi terkini, alangkah lebih baik mahasiswa yang memiliki minat yang tinggi terhadap *E-Sports* tersebut dibuatkan wadah atau sebuah perkumpulan (komunitas) atau kegiatan non-akademik agar mahasiswa yang berminat tersebut dapat menyalurkan minatnya dengan tepat dan terorganisir.

**Kata kunci:** Minat, *E-Sports*, *Mobile Legends*.

## Sports Education Students' Interest in E-Sports at Mandalika University of Education

### Abstract

This research is motivated by increasingly advanced technological developments, several new sports branches have emerged that utilize the latest models, namely electronic media which is often called *E-Sports*. Then there are many 3rd semester sports education students at the Mandalika Mataram University of Education who play video games. *E-Sports* is a competitive video game. *E-Sports* is a sport for the 2018 Asian Games Exhibition and a sport for the 2019 SEA Games. The aim of this research is to find out how interested 3rd semester sports education students are in *E-Sports* in the *Mobile Legends Bang-Bang* Division at the Mandalika University of Education, Mataram. This research method uses a quantitative descriptive approach. The total population of 3rd semester sports education students at the Mandalika Mataram University of Education is 400 students. The sampling technique used *proportionate stratified random sampling* technique, so that the sample in this study was 150 students. Data collection uses observation, documentation and questionnaires. With an instrument in the form of a questionnaire distributed via goggle form. Descriptive percentage statistical data analysis as a data analysis technique. The results of this research show that 3rd semester sports education students really like *E-Sports* in the *Mobile Legends Bang-Bang* Division at the Mandalika Mataram University of Education with a percentage of 84.7%. The researcher has suggestions for the campus to pay more attention to the development of its students in every way, including developments in the latest technological fields. It would be better for students who have a high interest in *E-Sports* to create a platform or an association (community) or non-academic activities. so that interested students can channel their interests appropriately and in an organized manner.

**Keywords:** Interest, *E-Sports*, *Mobile Legends*.

**How to Cite:** Renjani, A. S., Lukman, L., & Irmansyah, J. (2023). Minat Mahasiswa Pendidikan Olahraga terhadap Cabang Olahraga E-Sports di Universitas Pendidikan Mandalika. *Empiricism Journal*, 4(2), 629–640. <https://doi.org/10.36312/ej.v4i2.1717>



<https://doi.org/10.36312/ej.v4i2.1717>

Copyright©2023, Renjani et al.

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) License.



## PENDAHULUAN

Pada era modern saat ini dengan teknologi yang sangat berkembang, seringkali orang-orang yang muda maupun sudah berusia menggunakan internet sebagai sarana untuk mencari informasi dan mencari penghasilan. Penggunaan internet yang mudah menjadi salah satu alasan kita untuk berkomunikasi dalam lingkup online. Salah satunya pada bidang *E-Sports* (*Electronic Sports*) yang sekarang masih menjadi pusat perhatian anak-anak maupun remaja (Kurniawan, 2019). Perkembangan internet tidak dapat dipisahkan dari media baru yang menawarkan para pengguannya untuk memilih informasi yang sesuai untuk dikonsumsi, mengendalikan informasi, interaktivitas merupakan konsep utama pemahaman tentang media baru. Media baru memungkinkan pengguna untuk menggunakan ruang tanpa batas, memperluas jaringan komunikasi dan menunjukkan identitas lain yang berbeda dari dunia nyata (Akbar et al., 2018).

Terkait dengan perkembangan teknologi pada era globalisasi ini, muncul beberapa cabang olahraga baru yang memanfaatkan model terbaru yaitu dengan media elektronik yang sering disebut *E-Sports*. *E-Sports* atau yang biasa disebut olahraga elektronik masih banyak yang membicarakan antara olahraga atau bukan. Banyaknya pro dan kontra yang membahas *E-Sports* ini, namun terlepas dari semua itu *E-Sports* semakin berkembang di Indonesia (Aziz & Rahmania, 2021). Semakin berkembangnya *E-Sports* atau olahraga elektronik telah menjadikan olahraga ini masuk ke dalam cabang olahraga baru yang dipertandingkan di *event Asian Games 2018* yang diselenggarakan di kota Jakarta dan Palembang. Meskipun *E-Sports* masih dalam perkembangannya, namun hal tersebut cukup membuktikan bahwasanya *E-Sports* merupakan cabang olahraga baru yang eksis dan cukup banyak diakui, sehingga olahraga ini mempunyai pengikut cukup banyak di Indonesia maupun di dunia.

Olahraga harus bergerak dari konsep bermain, *games*, dan *sport*. Larasati, et al. (2023) menjelaskan ruang lingkup bermain mempunyai karakteristik antara lain: terpisah dari rutinitas, bebas, tidak produktif, menggunakan peraturan yang tidak baku. Sedangkan ruang lingkup pada *games* mempunyai karakteristik antara lain: ada kompetisi, hasil ditentukan oleh keterampilan fisik, strategi, kesempatan. Sedangkan ruang lingkup *sport* adalah permainan yang dilembagakan. Olahraga adalah kegiatan pelatihan jasmani, yaitu kegiatan jasmani untuk memperkaya dan meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar maupun gerak keterampilan (kecabangan olahraga). Kegiatan itu merupakan bentuk pendekatan ke aspek sejahtera jasmani atau sehat jasmani yang berarti juga sehat dinamis yaitu disertai dengan kemampuan gerak yang memenuhi segala tuntutan gerak kehidupan sehari-hari (Bangun, 2016).

Seperti cabang olahraga pada umumnya, olahraga elektronik atau *E-Sports* mempunyai organisasi yang menaunginya yang telah disahkan pada tanggal 24 Juni 2014. *leSPA* (*Indonesia E-Sports Association*) resmi bergabung di bawah naungan FORMI (*Federasi Olahraga Masyarakat Indonesia*) (Mulyadi, et al., 2023). Serah terima jabatan telah ditandatangani oleh ketua umum FORMI tahun tersebut yaitu Haryono Isman. *E-Sports* (*Electronic Sport*) secara resmi didefinisikan sebagai area kegiatan olahraga dimana orang mengembangkan dan melatih kemampuan mental atau fisik dalam penggunaan teknologi dan komunikasi (Hamari & Sjöblom, (2016). *E-Sports* adalah olahraga elektronik yang mempertandingkan atlet-atletnya dalam sebuah video *game*. *E-Sports* sangat terkenal di Negara China, Korea Selatan, dan Amerika Serikat, terutama dikalangan para pemuda atau yang bisa disebut generasi millennial. *E-Sports* pertama kali muncul dibelahan dunia bagian Barat, terutama negara Amerika Serikat. Namun demikian, popularitas *E-Sports* menjadi sangat kuat di negara-negara benua Asia terutama benua Asia Timur. Olahraga elektronik masih belum dianggap sebagai olahraga Olimpiade bagi *International Olympic Committee* (IOC). *International Olympic Committee* (IOC) adalah organisasi internasional yang memiliki wewenang tertinggi dalam rangkaian Olimpiade. *International Olympic Committee* (IOC) masih menganggap bahwa olahraga elektronik atau *E-Sports* belum sepenuhnya memenuhi persyaratan kriteria sebuah olahraga Olimpiade. Asosiasi-asosiasi dan perusahaan-perusahaan industry *E-Sports* berupaya agar *E-Sports* atau olahraga elektronik memenuhi kriteria sebuah olahraga Olimpiade (Gunawan et al., 2018).

Perkembangan *E-Sports* di dunia semakin berkembang, khususnya di Indonesia. Semakin banyaknya turnamen *E-Sports* yang sering diadakan menandakan bahwasanya memang teknologi di dunia semakin maju dan berkembang (Waldi, 2018). Mulai banyaknya peminat *E-Sports* di Indonesia khususnya divisi *Mobile Legends Bang-Bang* turut meramaikan popularitas dari *E-Sports* itu sendiri. Faktanya pemain *E-Sports* di Indonesia banyak diakui oleh negara lain sebagai pemain yang mempunyai *skill* yang bagus dan berkualitas. *Asian Games 2018* sudah melakukan pertandingan *exhibition* untuk cabang olahraga *E-Sports*, sedangkan pertandingan resminya akan digelar pada tahun 2022 di Macau. Pada *Asian Games*, Indonesia memenangkan 1 medali emas untuk *Game Clash Royale* dan 1 medali perak untuk *Game Hardstone*. Selain itu, ada yang menarik dalam ajang *Asian Games 2018*. *Electronic Sport (E-Sports)* masuk sebagai salah satu cabang olahraga (cabor) yang dipertandingkan. Di *Asian Games* yang silam (Tahun 2018 di Indonesia), *E-Sports* telah mempertandingkan enam mata lomba, yakni *League of Legends*, *Pro Evolution Soccer*, *Arena of Valor*, *Starcraft II*, *Hearthstone*, dan *Clash Royale* (Kurniawan, 2019).

*Game Online Mobile Legends Bang-Bang* adalah sebuah *game developer* dari "Moonton". *Mobile Legends Bang Bang* rilis pada Android di China, Indonesia, Malaysia tanggal 11 Juli 2016, dan *iOS (iPhone Operating System)* rilis tanggal 9 November 2016. *Genre game* ini adalah *MOBA* yang didesain untuk pengguna *smartphone* dengan tambahan virtual pad. Cara bermain melibatkan dua tim yang saling menyerang untuk menghancurkan, hingga mempertahankan *base*, permainan ini terdapat tiga jalur, jalur "top", "middle", dan "bottom". Satu tim terdiri dari lima *player* yang memilih satu *hero* untuk dimainkan, memiliki pasukan kecil yang membantu untuk menyerang musuh dengan sebutan "minions", setiap jalur memiliki *tower "turrent"* untuk membantu pertahanan. *Game online Mobile Legends* adalah jenis *game* yang saat ini sedang banyak diminati (Mawalia, 2020), *game* ini berbasis *MOBA (Massive Online Battle Arena)* adalah *genre game online* yang memadukan antara dua jenis *genre game* yaitu *Real Time Strategy (RTS)* dan *Role Playing Game (RPG)* dimana pemain menjalankan satu karakter dari dua tim yang berlawanan dengan tujuan untuk menghancurkan markas lawan. Setiap karakter (*hero*) yang dimainkan memiliki peran (*skill*) dengan kelebihan dan kekurangan masing-masing sehingga dituntut untuk bekerjasama dengan anggota tim untuk memenangkan pertandingan, seperti *Dota, League Of Legends*.

Keberadaan *E-Sports* saat ini bukanlah hanya sekedar bermain *game* saja, namun saat ini juga masih banyak yang berpikiran bahwa *game* hanyalah membuang-buang waktu ataupun menghabiskan uang saja. Bermain *game* sebenarnya juga banyak memberikan hal-hal positif, apalagi jika sudah masuk kedalam dunia profesional *gamer* dan menjadi *gamers* yang profesional dapat memberikan beberapa keuntungan untuk *gamers E-Sports* baik dari segi materi, pengalaman hingga keliling dunia untuk mengikuti turnamen-turnamen yang dilakukan diluar negeri dan juga bisa membawa nama Negara Indonesia untuk ajang kompetisi Internasional (Idhohuddin & Wahyudi, 2020). Berdasarkan hasil observasi awal di Universitas Pendidikan Mandalika Mataram yaitu pada mahasiswa pendidikan olahraga semester 3 (9 September 2023) terdapat total memiliki 400 mahasiswa yang terbagi menjadi 10 kelas. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu ketua tingkat, menjelaskan bahwa hampir 80% mahasiswa mengerti dan mengetahui apa itu *E-Sport* khususnya *E-Sports* divisi *Mobile Legends Bang-Bang*. Kebanyakan mahasiswa putra terlihat lebih tertarik dengan *E-Sports* dibandingkan dengan mahasiswa putri. Setelah diwawancarai ternyata mahasiswa banyak yang beranggapan bahwa *E-Sports* hanya untuk melampiaskan waktu kosong atau senggang dan bisa membuat mahasiswa senang dengan bermain *game* pada saat jam kosong atau jam istirahat.

*E-Sports* juga dapat memberikan dampak yang positif jika semua itu dilakukan dengan manajemen waktu atau manajemen pengelolaan yang benar. Bahkan mahasiswa juga bisa berprestasi dari *E-Sports* tersebut, karena semakin banyaknya kompetisi-kompetisi mahasiswa seusia remaja. Di Universitas Pendidikan Mandalika Mataram khususnya pada prodi pendidikan olahraga belum memiliki kegiatan olahraga elektronik atau *E-Sports* untuk menampung adanya mahasiswa yang gemar bermain *video game* dengan tujuan prestasi. Padahal faktanya mahasiswa Universitas Pendidikan Mandalika Mataram yaitu fakultas

kedokteran hewan (FKH) pernah menjuarai turnamen yang diadakan sebuah *event* yang diikuti oleh seluruh Fakultas Kedokteran Hewan yang ada di Indonesia. *Event* tersebut diadakan di Universitas Udayana Bali dan FKH Universitas Pendidikan Mandalika berhasil menjuarai *event* tersebut setelah berhasil mengalahkan tim dari Universitas Gadjah Mada dengan skor 3-1.

Dengan adanya hasil yang diraih dari ajang tersebut, tentunya membawa angin segar bagi mahasiswa yang memiliki minat pada cabang olahraga *E-Sports*. Namun sampai saat ini di Universitas Pendidikan Mandalika Mataram belum ada suatu wadah yang dapat menghimpun para atlet tersebut. Tentunya suatu langkah awal yang harus dilakukan adalah melakukan pemetaan terhadap jumlah peminat cabang olahraga *E-Sports* tersebut khususnya divisi *Mobile Legends*. Untuk mengatasi permasalahan ini, penting bagi perguruan tinggi untuk meningkatkan dukungan terhadap *E-Sports*, menyediakan fasilitas yang memadai, dan menciptakan lingkungan yang memungkinkan mahasiswa untuk menjalankan minat mereka dalam *E-Sports* tanpa mengorbankan akademik mereka. Selain itu, pengenalan program *E-Sports* dalam kurikulum atau kegiatan ekstrakurikuler dapat membantu memperluas minat mahasiswa terhadap *E-Sports* khususnya *mobile legends*.

Dari uraian-uraian latar belakang di atas, peneliti sangat tertarik untuk mengkaji lebih dalam melalui penelitian ilmiah. Sehingga, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar minat mahasiswa pendidikan olahraga semester 3 terhadap *E-Sports* khususnya divisi *Mobile Legends Bang-Bang* di Universitas Pendidikan Mandalika Mataram. Dengan adanya data statistik tentang jumlah peminat *E-Sports* khususnya *Mobile Legends Bang-Bang*, diharapkan nantinya akan direspon baik oleh pihak kampus. Identifikasi minat merupakan langkah awal dalam membangun sebuah wadah yang tentunya nanti dapat memberikan sumbangsih besar terhadap nama baik kampus dikancah daerah, nasional, maupun internasional.

## **METODE**

### **Desain Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Sugiyono (2015) menyatakan bahwa penelitian deskriptif kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Sedangkan, Arikunto (2010) menyatakan bahwa survei adalah salah satu pendekatan penelitian yang pada umumnya digunakan untuk pengumpulan data yang luas dan banyak. Tujuan dari desain ini untuk mengumpulkan fakta dan menguraikannya secara menyeluruh dan teliti sesuai dengan persoalan yang akan dipecahkan. Sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan angket untuk mengetahui seberapa besar minat mahasiswa pendidikan olahraga terhadap cabang olahraga *E-Sports* di Universitas Pendidikan Mandalika Mataram. Untuk teknik pengambilan datanya dengan perolehan angket kemudian dianalisis secara deskriptif dan dikemukakan dalam bentuk skor.

### **Populasi dan Sampel**

Siyoto & Sodik (2015) menjelaskan populasi sebagai wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas atau karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, akan tetapi juga objek dan benda-benda alam di sekitarnya. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek atau subjek atau objek itu (Sugiyono, 2015). Sedangkan, Arikunto (2010) menjelaskan populasi sebagai keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Populasi pada penelitian ini adalah keseluruhan mahasiswa pendidikan olahraga semester 3 Universitas Pendidikan Mandalika Mataram yang berjumlah 400 mahasiswa.

Selanjutnya, Sugiyono (2015) menjelaskan sampel bagian bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili).

Sedangkan, menurut Arikunto (2014) sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Dinamakan sampel apabila kita bermaksud untuk menggeneralisasikan hasil penelitian sampel. Teknik sampling menggunakan teknik *proportionate stratified random sampling* (Firmansyah & Dede, 2022), sehingga sampel dalam penelitian ini berjumlah 150 mahasiswa dengan taraf kesalahan 10% dari populasi sebanyak 400 mahasiswa pendidikan olahraga semester 3 Universitas Pendidikan Mandalika.

**Tabel 1.** Data Sampel Penelitian

No	Kelas/Jurusan	Jumlah
1	Kelas A	15
2	Kelas B	15
3	Kelas C	15
4	Kelas D	15
5	Kelas E	15
6	Kelas F	15
7	Kelas G	15
8	Kelas H	15
9	Kelas I	15
10	Kelas J	15
<b>Total Sampel Penelitian</b>		<b>150</b>

### Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian menurut Sugiyono (2015) adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan angket (kuesioner). Di dalam penelitian kuantitatif, instrumen penelitian mempunyai tujuan untuk menghasilkan data yang bersifat kuantitatif, oleh karenanya setiap instrumen harus mempunyai skala. Skala yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala *Likert*. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian (Sullivan & Artino, 2013).

Menurut Azwar (2016) menyatakan bahwa validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrumen pengukur (tes) dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu tes dikatakan memiliki validitas tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukur secara tepat atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut. Artinya hasil ukur dari pengukuran tersebut merupakan besaran yang mencerminkan secara tepat fakta atau keadaan sesungguhnya dari apa yang diukur. Selanjutnya, Rahardja (2017) menyatakan bahwa tes pada dasarnya menunjuk kepada derajat fungsi pengukurannya suatu tes, atau derajat kecermatan ukurnya suatu tes. Validitas suatu tes memperlmasalahkan apakah tes tersebut benar-benar mengukur apa yang hendak diukur. Maksudnya adalah seberapa jauh suatu tes mampu mengungkapkan dengan tepat ciri atau keadaan yang sesungguhnya dari obyek ukur, akan tergantung dari tingkat validitas tes yang bersangkutan.

Selanjutnya, menurut Azwar (2016) reabilitas berasal dari kata *reliability* berarti sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Suatu hasil pengukuran dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subyek yang sama, diperoleh hasil pengukuran yang relatif sama, selama aspek yang diukur dalam diri subyek memang belum berubah. Sedangkan, reliabilitas menurut Hair et al. (2019) adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Uji reliabilitas penelitian ini dilakukan dengan cara menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 26 dengan mencari nilai *Cronbach's Alpha* dari skor yang diperoleh dari tiap item-item instrumen masing-masing responden.

Berdasarkan hasil uji validitas dan reabilitas dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 26, maka dapat disimpulkan bahwa di dalam angket (kuesioner) yang dipakai

oleh peneliti telah menunjukkan data valid dan sangat andal. Dengan demikian, angket (kuesioner) yang digunakan peneliti ini dapat digunakan untuk instrumen di dalam penelitian "Minat mahasiswa pendidikan olahraga terhadap cabang olahraga *E-Sports* di Universitas Pendidikan Mandalika Mataram".

### **Teknik Pengumpulan Data**

Menurut Sugiyono (2015) teknik pengumpulan data adalah suatu teknik/usaha yang dilakukan guna memperoleh data yang akan dijadikan sebagai bahan penelitian dengan metode yang telah ditentukan oleh peneliti. Metode pengumpulan data yang akan dipergunakan dalam penelitian ini adalah:

#### **Kuesioner (Angket)**

Kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Selain itu, kuesioner juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas. Kuesioner dapat berupa pertanyaan/pernyataan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos atau internet. Kuesioner (angket) pada penelitian ini diberikan kepada 150 responden yang terdiri dari 15 mahasiswa pendidikan olahraga semester 3 di masing-masing kelas (10 kelas) di Universitas Pendidikan Mandalika Mataram.

#### **Observasi**

Metode observasi adalah suatu usaha sadar untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara sistematis, dengan prosedur yang terstandar. Hampir semua metode mempunyai tujuan untuk memperoleh ukuran tentang variabel. Kemudian tujuan yang pokok dari observasi adalah mengadakan pengukuran terhadap variabel. Pada penelitian ini teknik observasi digunakan untuk memperoleh data sebagai studi pendahuluan yang digunakan untuk mencari permasalahan yang ada di lingkungan sekitar, sehingga data dari observasi ini dapat digunakan sebagai latar belakang penelitian. Penelitian ini menggunakan observasi dengan secara langsung datang ke kampus, yaitu Universitas Pendidikan Mandalika Mataram.

#### **Dokumentasi**

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda dan sebagainya (Arikunto, 2010). Dokumentasi digunakan untuk mempermudah peneliti dalam mengumpulkan data dan informasi yang ada pada Universitas Pendidikan Mandalika Mataram. Di dalam penelitian ini dokumentasi berupa data-data mahasiswa pendidikan olahraga semester 3, daftar kegiatan mahasiswa dan lain-lain yang ada di Universitas Pendidikan Mandalika Mataram Tahun Ajaran 2023/2024. Selain itu peneliti juga membutuhkan dokumen-dokumen data validitas, sehingga nantinya penelitian lebih kuat dan bisa diperangjawabkan.

#### **Analisis Data**

Menurut Sugiyono (2015) dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data sebagai berikut: mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden; mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden; menyajikan data tiap variabel yang diteliti; melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah; dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data statistik deskriptif presentase. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data tersebut dengan alasan bahwa data yang di dapat adalah berupa angka dan nantinya akan dianalisis serta dideskripsikan menggunakan presentase.

Skor yang akan diperoleh responden dari setiap orang dibandingkan skor yang ideal maka akan menggambarkan jika semakin tinggi (positif) tau semakin rendah (negatif) minat bermain *E-Sports* divisi *Mobile Legends Bang-Bang* mahasiswa pendidikan olahraga Universitas Pendidikan Mandalika Mataram.

**Tabel 2.** Kriteria Analisis Data Deskriptif Presentase

No	Interval Presentase	Keterangan
1	84% - 100%	Sangat Setuju
2	68% - 84%	Setuju
3	52% - 68%	Netral
4	36% - 52%	Tidak Setuju
5	20% - 36%	Sangat Tidak Setuju

Tabel di atas dapat mengkategorikan minat mahasiswa pendidikan olahraga terhadap *Mobile Legends Bang-Bang (E-Sports)* di Universitas Pendidikan Mandalika Mataram menjadi 5 kategori meliputi sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Dengan menggunakan analisis presentase, data yang akan didapat selanjutnya akan dianalisis sesuai dengan item-item skor beserta indikatornya masing-masing. Presentase skor yang akan diperoleh dari jumlah nilai skor nantinya dibandingkan dengan jumlah skor ideal dan selanjutnya akan dikalikan presentase.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui seberapa besar minat mahasiswa pendidikan olahraga terhadap cabang olahraga *E-Sports* di Universitas Pendidikan Mandalika Mataram. Dalam penelitian ini mengambil sampel 150 mahasiswa pendidikan olahraga Universitas Pendidikan Mandalika Mataram yang terdiri dari 10 kelas yang terbagi 15 mahasiswa dari masing-masing kelas. Berdasarkan hasil penelitian yang ditentukan dari masing-masing kelas, peneliti mengelompokkan menjadi 10 kelas, meliputi: 10% (15 mahasiswa yang berasal dari kelas A); 10% (15 mahasiswa yang berasal dari kelas B); 10% (15 mahasiswa yang berasal dari kelas C); 10% (15 mahasiswa yang berasal dari kelas D); 10% (15 mahasiswa yang berasal dari kelas E); 10% (15 mahasiswa yang berasal dari kelas F); 10% (15 mahasiswa yang berasal dari kelas G); 10% (15 mahasiswa yang berasal dari kelas H); 10% (15 mahasiswa yang berasal dari kelas I); 10% (15 mahasiswa yang berasal dari kelas J). Berikut rekap data responden/atau mahasiswa berdasarkan usia pada tabel 3.

**Tabel 3.** Rekap Data Responden Berdasarkan Usia Mahasiswa

No	Usia	Frekuensi	Presentase
1	18	5	3,3%
2	19	61	40,7%
3	20	58	38,7%
4	21	26	17,3%
<b>Total Jumlah</b>		<b>150</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan hasil penelitian yang ditentukan pada Tabel 3 dari masing-masing usia mahasiswa, peneliti mengelompokkan menjadi 4, meliputi: 3,3% (5 mahasiswa yang berusia 18 tahun); 40,7% (61 mahasiswa yang berusia 19 tahun); 38,7% (58 mahasiswa yang berusia 20 tahun); dan 17,3% (26 mahasiswa yang berusia 21 tahun).

**Tabel 4.** Rekap Data Responden Berdasarkan Kategori Suka/Tidak Terhadap *E-Sport* Divisi *Mobile Legends Bang-Bang*

No	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	Suka	127	84,7%
2	Tidak Suka	23	15,3%
<b>Total Jumlah</b>		<b>150</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan hasil penelitian yang ditentukan pada Tabel 4 dari masing-masing kategori suka/tidak suka terhadap *Mobile Legends Bang-Bang*, didapatkan hasil: 84,7% (127 mahasiswa menjawab suka) dan 15,3% (23 mahasiswa menjawab tidak suka).

**Tabel 5.** Rekap Data Responden Berdasarkan Role Yang Dimainkan

No	Role	Frekuensi	Presentase
1	Fighter	29	19,5%
2	Mage	27	18,1%
3	Marksman	27	18,1%
4	Tank	23	15,4%
5	Support	6	4,1%
6	Assassin	38	25,2%
<b>Total Jumlah</b>		<b>150</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan hasil penelitian yang ditentukan pada Tabel 5 dengan kategori role yang dimainkan mahasiswa, meliputi: 19,5% (29 mahasiswa memilih role fighter); 18,1% (27 mahasiswa memilih role mage); 18,1% (27 mahasiswa memilih role marksman); 15,4% (23 mahasiswa memilih role tank); 4,1% (6 mahasiswa memilih role support); dan 25,2% (38 mahasiswa memilih role assassin).

**Tabel 6.** Rekap Hasil Analisis Data Minat Mahasiswa Pendidikan Olahraga Semester 3 Tahun Ajaran 2023/2024 Terhadap *E-Sports* Divisi *Mobile Legends Bang-Bang*

	Kategori	Frekuensi	Presentase
MINAT	Sangat Setuju	37	24,67%
	Setuju	68	45,34%
	Netral	29	19,33%
	Tidak Setuju	16	10,66%
	Sangat Tidak Setuju	0	0,00%
<b>Total</b>		<b>150</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan hasil penelitian yang ditentukan pada Tabel 6, dapat dilihat bahwa 24,67% atau sebanyak 37 Mahasiswa memiliki minat yang sangat setuju terhadap *E-Sports* Divisi *Mobile Legends Bang-Bang*; 45,34% atau sebanyak 68 Mahasiswa memiliki minat yang setuju untuk bermain *E-Sports* Divisi *Mobile Legends Bang-Bang*; 19,33% atau sebanyak 29 Mahasiswa memiliki minat yang netral untuk bermain *E-Sports* Divisi *Mobile Legends Bang-Bang*; 10,66% atau sebanyak 16 Mahasiswa memiliki minat yang tidak setuju untuk bermain *E-Sports* Divisi *Mobile Legends Bang-Bang*; sementara itu tidak ditemukan mahasiswa yang memiliki minat dalam kategori sangat tidak setuju atau 0%.

**Tabel 7.** Rekap Distribusi Data Responden Berdasarkan Faktor Internal

	Kategori	Frekuensi	Presentase
MINAT	Sangat Setuju	23	15,34%
	Setuju	78	52,00%
	Netral	35	23,33%
	Tidak Setuju	14	9,33%
	Sangat Tidak Setuju	0	0,00%
<b>Total</b>		<b>150</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan hasil penelitian yang ditentukan pada Tabel 7, dapat dilihat bahwa ada 15,34% atau sebanyak 23 mahasiswa pendidikan olahraga semester 3 UNDIKMA yang memiliki minat sangat setuju terhadap *E-Sports* Divisi *Mobile Legends Bang-Bang*; 52% atau ada 78 mahasiswa pendidikan olahraga semester 3 UNDIKMA yang memiliki minat setuju terhadap *E-Sports* Divisi *Mobile Legends Bang-Bang*; 23,33% atau sebanyak 35 mahasiswa pendidikan olahraga semester 3 UNDIKMA yang memiliki minat netral terhadap *E-Sports* Divisi *Mobile Legends Bang-Bang*; 9,33% atau sebanyak 14 mahasiswa pendidikan olahraga semester 3 UNDIKMA memiliki minat tidak setuju; dan 0% mahasiswa pendidikan olahraga semester 3 UNDIKMA yang memiliki minat sangat tidak setuju dari total responden.



**Tabel 8.** Rekap Distribusi Data Responden Berdasarkan Faktor Eksternal

	Kategori	Frekuensi	Presentase
MINAT	Sangat Setuju	27	18,00%
	Setuju	82	54,67%
	Netral	31	20,66%
	Tidak Setuju	10	6,67%
	Sangat Tidak Setuju	0	0,00%
	<b>Total</b>	<b>150</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan hasil penelitian yang ditentukan pada Tabel 8, dapat dilihat bahwa ada 18% atau sebanyak 27 mahasiswa pendidikan olahraga semester 3 UNDIKMA yang memiliki minat sangat setuju terhadap *E-Sports Divisi Mobile Legends Bang-Bang*; 54,67% atau ada 82 mahasiswa pendidikan olahraga semester 3 UNDIKMA yang memiliki minat setuju terhadap *E-Sports Divisi Mobile Legends Bang-Bang*; 20,66% atau sebanyak 31 mahasiswa pendidikan olahraga semester 3 UNDIKMA yang memiliki minat netral terhadap *E-Sports Divisi Mobile Legends Bang-Bang*; 6,67% atau sebanyak 10 mahasiswa pendidikan olahraga semester 3 UNDIKMA memiliki minat tidak setuju; dan 0% mahasiswa pendidikan olahraga semester 3 UNDIKMA yang memiliki minat sangat tidak setuju dari total responden.

Hasil penelitan pada Tabel 6 menunjukkan bahwa minat mahasiswa pendidikan olahraga terhadap *E-Sports* di Universitas Pendidikan Mandalika, dengan responden terbanyak yaitu sangat setuju (S) sebanyak 45,34%. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan menunjukkan mahasiswa begitu antusias terhadap *E-Sports* dan banyak menjadikan *E-Sports* sebagai olahraga. Minat menurut Khamidi (2011) adalah dominasi yang cenderung konsisten pada subyek yang memiliki ketertarikan terkait dengan bidang berbeda serta memiliki perasaan senang untuk ikut serta pada bidang-bidang tersebut. Jadi, minat memiliki banyak hal terkait keinginan yang memahami serta mendalami obyek penelitian yang didambakan tersebut menjadi sebuah pengetahuan untuk individu tersebut. Sebelumnya, penelitian semacam ini pernah dilakukan oleh Idhohuddin & Wahyudi (2020) yang memiliki 70 sampel yang dimana responden yang memilih kategori setuju sebesar 55,71%, yang menandakan minat dari seseorang terhadap *E-Sports* ialah cukup tinggi dimana dibuktikan dari hasil penelitian tersebut.

Di dalam penelitian ini, peneliti berfokus pada minat mahasiswa pendidikan olahraga semester 3 terhadap *E-Sports Divisi Mobile Legends Bang-Bang*. *E-Sports* sendiri adalah suatu cabang olahraga yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk bermain video game secara kompetitif baik pada tingkat amatir maupun professional sesuai dengan aturan yang ditetapkan dan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan pemainnya (Jenny et al., 2017). Hasil penelitian penting untuk diperhitungkan mengingat *E-Sports* telah menjadi trend yang menjanjikan saat ini dan *E-Sports* juga telah masuk ke dalam salah satu cabang yang dipertandingkan dalam SEA GAMES 2018.

Menurut Khamidi (2011) minat adalah kecenderungan yang agak menetap dan subjek merasa tertarik pada bidang atau hal tertentu dan merasa senang berkecimpung dalam bidang itu. Minat pada dasarnya adalah penerimaan suatu hubungan antara hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar pribadi sehingga kedudukan minat tidaklah stabil, karena dalam kondisi tertentu minat bisa berubah-ubah, tergantung faktor-faktor yang mempengaruhinya, yang mempengaruhi minat secara garis besar ada tiga faktor, yaitu: kondisi psikis, kondisi fisik dan kondisi lingkungan (Chen & Wang, 2017). Dari beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan minat merupakan suatu perasaan seseorang yang senang, suka atau "ingin" dengan suatu hal yang berupa produk dari luar diri sehingga suatu produk itu mendorong individu untuk memberikan perhatian khusus terhadap produk itu. Minat mempunyai peranan penting dalam belajar dikarenakan di dalamnya terdapat rasa perhatian lebih kepada produk dan rasa keinginan untuk terlibat didalam mengembangkan dan mencapai keberhasilan individu.

Dunlosky et al. (2013) memaparkan beberapa faktor yang turut berkontribusi dalam mendorong seseorang untuk memiliki minat, di antaranya dorongan dari dalam diri, faktor sosial, serta faktor emosional. Keseragaman rasa inilah yang kemudian membentuk

keinginan bagi mahasiswa pendidikan olahraga semester 3 Universitas Pendidikan Mandalika memiliki minat terhadap *Mobile Legends Bang-Bang*. Secara lebih rinci, pembahasan di bawah akan menguraikan terkait dengan faktor internal dan eksternal yang turut berkontribusi dalam meningkatkan minat mahasiswa untuk bermain *Games Mobile Legends Bang-Bang*.

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam faktor internal (ketertarikan, kebutuhan, kemauan, perhatian, aktivitas, hobi/rekreasi) mempengaruhi minat mahasiswa dengan menghasilkan nilai sebesar 52,00% yang memilih setuju. Hasil ini menandakan bahwasafaktor internal dapat mempengaruhi minat mahasiswa pendidikan olahraga semester 3 Universitas Pendidikan Mandalika terhadap *E-Sports Divisi Mobile Legends Bang-Bang*. Faktor tersebut sejalan dengan pernyataan Istiyani et al. (2023) bahwa Game *Mobile Legends Bang-Bang* ini merupakan game terbaik, di mana *Mobile Legends Bang-Bang* berhasil menduduki peringkat pertama sebagai *Top Charts*, *Top Games* dan *Top Grossing* di Playstore pada tahun 2018. Faktor ini juga merupakan pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas individu yang ditunjukkan kepada sekumpulan obyek, sehingga faktor internal perhatian dapat mempengaruhi minat terhadap *E-Sports Divisi Mobile Legends Bang-Bang*.

Sedangkan, dalam faktor eksternal (sosial, fasilitas) menunjukkan hasil 54.67% mahasiswa memilih kategori setuju yang menandakan faktor lingkungan sosial dapat mempengaruhi minat seseorang, di dalam hal ini mempengaruhi minat mahasiswa semester 3 Universtas Pendidikan Mandalika Terhadap *E-Sports Divisi Mobile Legends Bang-Bang*. Hal ini sesuai dengan pernyataan dari Afriyuandi et al. (2021) bahwa lingkungan sosial merupakan lingkungan pergaulan antar manusia, lingkungan sosial dapat dijadikan sarana pengembangan sosial emosional anak karena langsung berhubungan dengan masyarakat/manusia sehingga sangat dapat mempengaruhi minat seseorang. Selain itu, faktor fasilitas juga sangat mempengaruhi minat seseorang terhadap *E-Sports*, sehingga harus didukung oleh pemerintah maupun PBESI dalam mempromosikan dan mengembangkannya. Seperti yang dijelaskan Gunawan et al. (2021) *E-Sport* sebagai cabang olahraga sudah didukung oleh kebijakan yang ada dan diakui serta diberikan fasilitas oleh pemerintah dalam pembinaannya, sehingga memberikan kebijakan secara khusus terkait pengembangan *E-Sport* sebagai cabang olahraga tidak diperlukan, karena *E-Sport* masuk kedalam cabang olahraga yang sudah dapat difasilitasi, dan bahkan sudah terdaftar di KONI.

## KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar minat mahasiswa pendidikan olahraga terhadap cabang olahraga *E-Sports* di Universitas Pendidikan Mandalika Mataram. Penelitian ini terdiri dari 150 mahasiswa, dengan 10% dari masing-masing 10 kelas. Usia mahasiswa berkisar antara 18 hingga 21 tahun, dengan mayoritas berusia 19 atau 20 tahun. Mayoritas mahasiswa (84,7%) menyatakan minatnya terhadap *E-Sports*, dengan persentase 45,34% sangat setuju dan 24,67% setuju untuk bermain. Minat terhadap *E-sports* bervariasi antar kelas, beberapa menunjukkan persetujuan yang kuat, sementara yang lain tidak setuju atau netral. Penelitian ini juga melihat faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi minat mahasiswa terhadap *E-Sports*, dengan mayoritas mahasiswa menyatakan setuju atau netral terhadap faktor-faktor tersebut. Sub-indikator seperti daya tarik, kebutuhan, keinginan, perhatian, aktivitas, hobi/rekreasi, lingkungan sosial, dan fasilitas juga dipertimbangkan dalam penelitian. Secara keseluruhan, hasil penelitian memberikan wawasan tentang berbagai tingkat minat dan faktor-faktor yang mempengaruhi minat mahasiswa pendidikan olahraga semester 3 terhadap cabang olahraga *E-Sports*.

## REKOMENDASI

Dari hasil penelitian dan pembahasan di atas, di sini peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Kepada pihak kampus, agar lebih memperhatikan perkembangannya dalam setiap hal, termasuk perkembangan dalam bidang teknologi terkini. Alangkah lebih baik mahasiswa yang memiliki minat yang tinggi terhadap *E-Sports* tersebut dibuatkan wadah

- atau sebuah perkumpulan (komunitas) atau kegiatan non-akademik agar mahasiswa yang berminat tersebut dapat menyalurkan minatnya dengan tepat dan terorganisir.
2. Kepada mahasiswa, agar menjaga minatnya tersebut untuk menjadikan *E-Sports* sebagai olahraga prestasi, namun harus memiliki kemauan dalam belajar.
  3. Kepada pihak PBESI khususnya Pengurus Provinsi ESI NTB, agar dapat mendukung minat mahasiswa dan remaja lainnya agar dapat memberikan yang terbaik atas minatnya tersebut. Tidak hanya menganggap *E-Sports* hanya sebuah *game* saja, tapi *E-Sports* juga bisa dijadikan peluang yang menghasilkan materi dan profesi baru.
  4. Penelitian ini hanya meneliti bagaimana minat mahasiswa pendidikan olahraga terhadap *E-Sports* di Universitas Pendidikan Mandalika. Disarankan kepada peneliti selanjutnya agar meneliti sejauh mana pelaksanaan rekrutmen yang dilakukan PBESI khususnya di NTB untuk menembus turnamen di tingkat nasional maupun internasional dalam cabang olahraga *E-Sports*.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Afriyandi, A. R., Pratama, A. K., & Rahadian, A. (2021). Motif mahasiswa dalam menekuni permainan e-sport college motivation in pursuing of e-sport games. *Jurnal Maenpo: Jurnal Pendidikan Jasmani kesehatan dan Rekreasi*, 11(2), 216-225.
- Akbar, N., Eriq, J., & Tri, A. (2018). Evaluasi user experience pada game dengan menggunakan metode game experience questinnaire. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(12), 7551-7558.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aziz, M. I. M., & Rahmania, T. (2021). Perkembangan e-sport dari perspektif pelaku e-sport (event organizer dan team esport) di Kabupaten Pandeglang. *Jurnal Pendidikan Mutiara*, 6(2), 42-48.
- Azwar, S. (2016). *Fungsi dan pengembangan pengukuran tes dan prestasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Bangun, S. Y. (2016). Peran pendidikan jasmani dan olahraga pada lembaga pendidikan di Indonesia. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 4(3), 157-167.
- Chen, A., & Wang, Y. (2017). The role of interest in physical education: A review of research evidence. *Journal of Teaching in Physical Education*, 36(3), 313–322.
- Dunlosky, J., Rawson, K. A., Marsh, E. J., Nathan, M. J., & Willingham, D. T. (2013). Improving students' learning with effective learning techniques: Promising directions from cognitive and educational psychology. *Psychological Science in the Public Interest, Supplement*, 14(1), 4–58.
- Firmansyah, D., & Dede. (2022). Teknik pengambilan sampel umum dalam metodologi penelitian: Literature review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85–114.
- Gunawan, A., Hidayatullah, A., & Hidayat, A. (2021). Pengembangan e-sport dan industri gaming menggunakan analisis SWOT. *Jurnal Syntax Transformation*, 2(4), 409-421.
- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2019). *Multivariate data analysis (8th ed.)*. Cengage Learning.
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2016). What is esports and why do people watch it?. *Internet Research*, 27(2), 211-232.
- Idhohuddin, M., & Wahyudi, A. (2020). Minat siswa terhadap e-sport (electronic sport/olahraga elektronik) divisi mobile legends bang-bang. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 1(1), 41-49.
- Istiyani, I., Purwanto, E., & Hendrati, I. M. (2023). Pemberdayaan komunitas dengan optimalisasi game mobile legends bang bang melalui pembelian skin atau virtual item. *Amalee: Indonesian Journal of Community Research and Engagement*, 4(2), 585-599.
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2017). Virtual(ly) athletes: Where esports fit within the definition of "sport". *Quest*, 69(1), 1-18.
- Khamidi, A. (2011). Kemampuan awal, minat olahraga, dan prestasi belajar olahraga. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 17(4), 265-269.
- Kurniawan, F. (2019). E-sport dalam fenomena olahraga kekinian. *Jurnal Olahraga Prestasi*, 15(2), 61-66.

- Larasati, E. D., Kanzunnudin, M., & Pratiwi, I. A. Dampak intensitas bermain online game terhadap motivasi belajar dan perilaku sosial anak. *Indonesian Journal of Education and Social Sciences*, 2(2), 112-123.
- Mawalia, K. A. (2020). The impact of the Mobile Legend game in creating virtual reality. *Indonesian Journal of Social Sciences*, 12(2), 49-61.
- Mulyadi, D. V., Fitri, M., & Williyanto, S. (2023). the influence of esports on adolescents' social skills. *Jp.Jok (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan)*, 7(1), 27-38.
- Rahardja, D. (2017). A review of the multiple-sample tests for the continuous-data type. *Journal of Modern Applied Statistical Methods*, 16(1), 127–136.
- Siyoto, S & Sodik, A. (2015). *Dasar metodologi penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sullivan, G. M., & Artino, A. R. (2013). Analyzing and interpreting data from Likert-type scales. *Journal of Graduate Medical Education*, 5(4), 541–542.
- Waldi, A. (2018). Pembinaan karakter siswa melalui ekstrakurikuler game online e-sports di SMA 1 PSKD Jakarta. *Journal of Moral and Civic Education*, 4(2), 92-101.