



**MINAT SISWA PUTRA KELAS XI TAHUN AJARAN
2019/2020 TERHADAP *E-SPORT (ELECTRONIC
SPORT/OLAHRAGA ELECTRONIK) DIVISI MOBILE
LEGENDS BANG-BANG*
DI SMA NEGERI 11 SEMARANG**

SKRIPSI

**Diajukan dalam rangka penyelesaian studi Strata 1
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh

Muhammad Idhohuddin

6102416045

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Muhammad Idhohuddin
NIM : 6102416045
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Judul : Minat Siswa Putra Kelas XI Tahun Ajaran 2019/2020
Terhadap *E-Sport (Electronic Sport/Olahraga Elektronik)*
Divisi *Mobile Legends Bang-Bang* Di SMA Negeri 11
Semarang.

Skripsi/TA ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian Skripsi/TA Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.

Semarang, 11/6/2020

Ketua Jurusan
Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi



Dr. Rumini., S.Pd., M.Pd.
NIP. 197002231996122001

Pembimbing



Dr. Agung Wahyudi., M.Pd.
NIP. 197709082005011001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Minat Siswa Putra Kelas XI Tahun Ajaran 2019/2020 Terhadap *E-Sport (Electronic Sport/Olahraga Elektronik)* Divisi *Mobile Legends Bang-Bang* Di SMA Negeri 11 Semarang” karya Muhammad Idhohuddin, NIM 6102416045 telah dipertahankan dalam Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Jasmani , Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang pada tanggal 21 Juli 2020 dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi.

Panitia

Ketua



Prof. Dr. Tandiyo Rahayu, M.Pd.
NIP. 196103201984032001

Sekretaris

Drs. Hermawan Pamot R, M.Pd.
NIP. 196510201991031002

Penguji I

Dr. Tommy Soenyoto, M.Pd (Ketua)
NIP. 197703032006041003

Penguji II

Ranu Baskora Aji Putra, S. Pd., M. Pd. (Anggota)
NIP. 197412151997031004

Penguji III

Dr. Agung Wahyudi, M.Pd (Anggota)
NIP. 197709082005011001

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi TA ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana, magister, dan atau doktor), baik di Universitas Negeri Semarang (UNNES) maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Pembimbing dan masukan Tim Penguji.
3. Dalam karya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya siap bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ni.

Semarang, 21 Juli 2020

Yang membuat pernyataan,


Muhammad Idhruddin
NIM. 6102416045

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

“Jangan pernah membanding-bandingkan prestasi seseorang, setiap orang mempunyai potensi masing-masing dalam berprestasi dan jangan melupakan sebuah do’a”

~~Penulis~~

Persembahan:

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Fatchurrohman, dan Ibu Supartini.
2. Untuk kakak saya Muhammad Luthfi Abdillah
3. Segenap tim *KJ-Esport*
4. Segenap tim *Mobile Legends Bang-Bang*

PRAKATA

Puji Syukur penulis haturkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayahnya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Minat Siswa Putra Kelas 11 Tahun Ajaran 2019/2020 Terhadap *E-Sport (Electronic Sport/Olahraga Elektronik)* Divisi *Mobile Legends Bang-Bang* Di SMA Negeri 11 Semarang".

Penulisan skripsi ini tidak dapat diselesaikan tanpa bimbingan, motivasi, dan dorongan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan studi strata 1 di Universitas Negeri Semarang.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan ijin untuk memberikan penelitian.
3. Ketua Jurusan Pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan tugas akhir.
4. Bapak Dr. Agung Wahyudi, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan dan dukungan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak/Ibu dosen dan tenaga pendidik PJKR/PGPJSD Universitas Negeri Semarang yang memfasilitasi penulis dalam perkuliahan
6. Kepala sekolah SMA Negeri 11 Semarang yang memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian.
7. Bapak dan ibu guru PJOK, tenaga pendidik dan siswa SMA Negeri 11 Semarang serta semua pihak yang telah membantu penulis secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian skripsi ini Semua pihak yang

sudah membantu penulis dalam proses penulisan yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca atau pihak – pihak yang berkepentingan pada skripsi ini.

Semarang, 21 Juli 2020
Penulis

M. Idhohuddin
NIM. 6102416045

ABSTRAK

Muhammad Idhouddin. 2020. Minat Siswa Putra Kelas XI Tahun Ajaran 2019/2020 Terhadap *E-Sport (Electronic Sport/Olahraga Elektronik)* Divisi *Mobile Legends Bang-Bang* Di SMA Negeri 11 Semarang. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dr. Agung Wahyudi, M.Pd.

Kata Kunci : *E-Sport, Mobile Legends*, Minat, Siswa.

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-Sport*. Kemudian banyaknya siswa SMA Negeri 11 Semarang yang bermain *video game*. *E-Sport* merupakan permainan *video games* yang kompetitif. *E-Sport* merupakan cabang olahraga *Exhibition Asian Games 2018* dan merupakan cabang olahraga *SEA Games 2019*. Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana minat siswa putra kelas XI terhadap *E-Sport* Divisi *Mobile Legends Bang-Bang* di SMA Negeri 11 Semarang. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana minat siswa putra kelas XI terhadap *E-Sport* Divisi *Mobile Legends Bang-Bang* di SMA Negeri 11 Semarang.

Penelitian deskriptif kuantitatif menggunakan metode survei. Variabel penelitian ini yaitu minat siswa putra dengan menggunakan populasi siswa putra kelas XI SMA Negeri 11 Semarang. Sampel 70 siswa putra dengan menggunakan teknik *proportionate stratified random sampling*. Pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi dan angket/kuesioner. Dengan instrumen berupa angket/kuesioner. Analisis data statistik deskriptif presentase sebagai teknik analisis data.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa putra kelas XI tahun ajaran 2019/2020 terhadap *E-Sport* Divisi *Mobile Legends Bang-Bang* di SMA Negeri 11 Semarang memiliki rata-rata minat terhadap *E-Sport* Divisi *Mobile Legends Bang-Bang* sebesar 75,54%. Hal ini menunjukkan bahwa minat siswa putra kelas XI di SMA Negeri 11 Semarang termasuk dalam kategori tinggi. Siswa putra kelas XI Jurusan IPS memiliki rata-rata minat terhadap *E-Sport* Divisi *Mobile Legends Bang-Bang* sebesar 77,41% yang termasuk kategori minat tinggi. Kemudian siswa putra kelas XI Jurusan MIPA memiliki rata-rata minat terhadap *E-Sport* Divisi *Mobile Legends Bang-Bang* sebesar 73,06% yang juga termasuk dalam kategori tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa siswa putra kelas XI tahun ajaran 2019/2020 di SMA Negeri 11 Semarang memiliki minat dalam kategori minat yang tinggi. Peneliti memiliki saran agar mereka yang mempunyai minat terhadap *E-Sport* dapat dibimbing dan diarahkan, sehingga dapat bermain dengan baik. Pihak sekolah juga diharapkan untuk dapat menampung minat mereka dalam *E-Sport* dan memfasilitasi mereka.

ABSTRACT

M. Idhohuddin. 2020. The Interest of XI Grade Students In The Academic Year Of 2019/2020 Towards E-Sport Mobile Legends Bang – Bang Division At Senior High School State 11 Semarang. Final Project. Department of Elementary School Teacher Education of Physical Education. Faculty of Sport Science. Universitas Negeri Semarang. Supervisor: Dr. Agung Wahyudi, S.Pd., M.Pd.

Keywords: *E-Sport, Mobile Legends*, Interest, Student.

This research is motivated by the development of technology, which emerged new branches of sport that utilize the latest models that are electronic media namely E-Sport. Moreover, many of the students of Senior High School State 11 Semarang play video games. E-Sport is a competitive video games. E-Sport is one of the sport branches in Asia Games Exhibition 2018 and also in SEA Games 2019. The problem in this study is how the interest of male students in grade XI towards the E-Sport Mobile Legends Bang-Bang at Senior High School State 11 Semarang. The purpose of this study is to determine how the interest of male students in grade XI towards the E-Sport Mobile Legends Bang-Bang at Senior High School State 11 Semarang.

The quantitative descriptive study uses a survey method. The variable of this study is the interest of male students of Senior High School State 11 Semarang also as population. The sample is 70 male students using a proportionate stratified random sampling technique. The data collection procedure using observation, documentation, and questionnaire. The instrument is a questionnaire. Descriptive percentage of statistical data analysis as a data analysis technique.

The result of this study indicates that male students of grade XI academic year 2019/2020 towards E-Sport Mobile Legends Bang-Bang Division at Senior High School State 11 Semarang had an average interest in the E-Sport Mobile Legends Bang – Bang Division by 75.54%. Its shown that the interest of male students of grade XI at Senior High School State 11 Semarang categorized as high. Male students of grade XI of the Social Science Department have an average interest in E-Sport Mobile Legends Bang – Bang Division by 77.41% which is categorized as high. While for male students of grade XI of the Mathematics and Natural Science Department have an average interest in E-Sport Mobile Legends Bang – Bang Division by 73,06% which is also categorized as high.

Based on the result of the study, it can be concluded that the interest of male students of grade XI in the academic year 2019/2020 at Senior High School 11 Semarang categorized as high. The researcher suggests to those who have an interest towards E-Sport is guided and directed to be professional. The school is also expected to be able to accommodate their interest in E-Sport by facilitating them.

DAFTAR IS

PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	8
1.3 Pembatasan Masalah.....	8
1.4 Rumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Penelitian	9
1.6 Manfaat Penelitian	9
BAB II LANDASAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR	11
2.1 Landasan Teori.....	11
2.1.1 Pengertian Survei	11
2.1.2 Pengertian Minat	11
2.1.3 Faktor yang Mempengaruhi Minat	13
2.1.4 Konsep Dasar Bermain (<i>Play</i>)	17
2.1.5 Pengertian <i>Game</i>	18
2.1.6 Pengertian <i>E-Sport</i>	19
2.1.6.1 <i>Mobile Legends Bang-Bang</i>	20
2.1.7 Klasifikasi <i>Game</i> dan <i>E-Sport</i>	30
2.1.7.1 Jenis <i>Platform Game</i>	30
2.1.7.2 <i>Genre Game</i>	31

2.1.7.3 <i>Genre E-Sport</i>	33
2.1.8 Sejarah Singkat <i>E-Sport</i>	35
2.1.9 E-Sport Sebagai Olahraga	36
2.1.10 Karakteristik Siswa SMA	41
2.1.10.1 Karakter Fisik	41
2.1.10.2 Karakter Sosial Emosional	44
2.1.11 Kerangka Berpikir	46
BAB III METODE PENELITIAN	49
3.1 Jenis dan Desain Penelitian	49
3.2 Variabel Penelitian	49
3.3 Populasi, Sampel dan Teknik <i>Sampling</i>	50
3.3.1 Populasi Penelitian	50
3.3.2 Sampel Penelitian	51
3.3.3 Teknik <i>Sampling</i>	52
3.4 Teknik Pengumpulan Data	53
3.4.1 Kuesioner/Angket	53
3.4.2 Observasi	54
3.4.3 Dokumentasi	55
3.5 Instrumen Penelitian	55
3.5.1 Hasil Uji Coba Instrumen	58
3.6 Teknik Analisis Data	62
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	65
4.1 Hasil Penelitian	65
4.1.1 Minat Siswa Putra Kelas XI SMA Negeri 11 Semarang	69
4.1.2 Minat Siswa Putra Kelas XI Jurusan IPS	70
4.1.3 Minat Siswa Putra Kelas XI Jurusan MIPA	71
4.1.4 Minat Siswa Putra Kelas XI Berdasarkan Indikator	72
4.1.5 Minat Siswa Putra Kelas XI Berdasarkan Sub-Indikator	74
4.2 Pembahasan	82
4.2.1 Faktor Internal	82
4.2.2 Faktor Eksternal	84

BAB V SARAN DAN KESIMPULAN	86
5.1 Kesimpulan Penelitian	86
5.2 Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN	92

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1	Data Sampel Penelitian 53
3.2	Pemberian Skor Pada Skala Pengukuran <i>Likert</i> 56
3.3	Kisi-Kisi Instrumen Penelitian..... 57
3.4	Hasil Uji Validitas..... 59
3.5	Hasil Uji Reliabilitas 61
3.6	Tingkatan Keandalan <i>Cronbach's Alpha</i> 62
3.7	Kriteria Analisis Data Deskriptif Presentase..... 64
4.1	Rekap Data Responden Berdasarkan Jurusan Sekolah 65
4.2	Rekap Data Responden Berdasarkan Usia Siswa 66
4.3	Rekap Data Responden Berdasarkan Suka/Tidak..... 66
4.4	Rekap Data Responden Berdasarkan <i>Role</i> yang Dimainkan 67
4.5	Rekap Data Responden Berdasarkan <i>Hero Favorit</i> 68
4.6	Rekap Hasil Analisis Data Minat Siswa Putra Kelas XI..... 69
4.7	Rekap Hasil Analisis Data Minat Siswa Putra Kelas XI IPS..... 70
4.8	Rekap Hasil Analisis Data Minat Siswa Putra Kelas XI MIPA 71
4.9	Rekap Distribusi Data Responden Berdasarkan Faktor Internal..... 72
4.10	Rekap Distribusi Data Responden Berdasarkan Faktor Eksternal 73
4.11	Rekap Distribusi Data Responden Sub-Indikator Ketertarikan 74
4.12	Rekap Distribusi Data Responden Sub-Indikator Kebutuhan..... 75
4.13	Rekap Distribusi Data Responden Sub-Indikator Kemauan 76
4.14	Rekap Distribusi Data Responden Sub-Indikator Perhatian 77
4.15	Rekap Distribusi Data Responden Sub-Indikator Aktivitas..... 78
4.16	Rekap Distribusi Data Responden Sub-Indikator Hobi/Rekreasi 79
4.17	Rekap Distribusi Data Responden Sub-Indikator Lingkungan sosial.. 80
4.18	Rekap Distribusi Data Responden Sub-Indikator Fasilitas 81

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 <i>Mobile Legends Profile</i>	21
2.2 <i>Hero Mobile Legends</i>	23
2.3 <i>Minion</i>	24
2.4 <i>Jungle Creep</i>	25
2.5 <i>Turtle</i>	25
2.6 <i>Lord</i>	26
2.7 <i>Item</i>	26
2.8 <i>Emblem</i>	27
2.9 <i>Medal</i>	27
2.10 <i>Classic Mode</i>	28
2.11 <i>Ranked Mode</i>	28
2.12 <i>Brawl Mode</i>	29

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Formulir Usulan Topik Skripsi	92
2. Surat Penetapan Dosen Pembimbing	93
3. Surat Izin Penelitian	94
4. Surat Keterangan Selesai Observasi.....	95
5. Surat Izin Penelitian	96
6. Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	97
7. Angket Instrumen Penelitian.....	98
8. Data Uji Validitas.....	102
9. Data Mentah Penelitian	103
10. Jadwal Kegiatan Penelitian	104
11. Dokumentasi	105

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

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-Sport (Electronic Sports)* yang sekarang masih menjadi pusat perhatian anak-anak maupun remaja.

Perkembangan internet tidak dapat terpisahkan dari media baru. Media baru menawarkan para penguannya untuk memilih pilihan 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 (Flew dalam Ramadhani 2018:2).

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-Sport*. *E-Sport* atau yang biasa disebut olahraga elektronik masih banyak yang membicarakan antara olahraga atau bukan. Banyaknya pro dan kontra yang membahas *E-Sport* ini, namun terlepas dari semua itu *E-Sport* semakin berkembang di Indonesia dan Negara tetangga.

Semakin berkembangnya *E-Sport* 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-Sport* masih dalam perkembangannya, namun hal tersebut cukup membuktikan bahwasanya *E-Sport* 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*. 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 (Edward dalam Saputra 2018:33).

Olahraga adalah kegiatan pelatihan jasmani, yaitu kegiatan jasmani untuk memperkaya dan meningkatkan kemampuan dan ketrampilan gerak dasar maupun gerak ketrampilan (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, 2016:157).

Seperti cabang olahraga pada umumnya, olahraga elektronik atau *E-Sport* mempunyai organisasi yang menaunginya. Telah disahkan pada tanggal 24 Juni 2014. IeSPA (Indonesia *E-Sport Association*) resmi bergabung dibawah naungan

FORMI (Federasi Olahraga Masyarakat Indonesia). Serah terima jabatan telah ditandatangani oleh ketua umum FORMI tahun tersebut yaitu Haryono Isman. (Dikutip dari dailysocial.id).

E-Sport (Electronic Sport) secara resmi didefinisikan sebagai area kegiatan olahraga di mana orang mengembangkan dan melatih kemampuan mental atau fisik dalam penggunaan teknologi dan komunikasi. (Wagner dalam Seo, 2013:1544).

E-Sport adalah olahraga elektronik yang mempertandingkan atlet-atletnya dalam sebuah *video game*. *E-Sport* sangat terkenal di Negara China, Korea Selatan dan Amerika Serikat, terutama dikalangan para pemuda atau yang bisa disebut generasi *millennial*. *E-Sport* pertama kali muncul dibelahan dunia bagian Barat, terutama negara Amerika Serikat. Namun demikian, popularitas *E-Sport* 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-Sport* belum sepenuhnya memenuhi persyaratan kriteria sebuah olahraga Olimpiade. Asosiasi-asosiasi dan perusahaan-perusahaan industry *E-Sport* berupaya agar *E-Sport* atau olahraga elektronik memenuhi kriteria sebuah olahraga Olimpiade (Brahmantyo, 2018:7).

Sedangkan *E-Sport* menurut (Santoso, 2017:9) *E-Sport (Electronic sports)* atau olahraga elektronik merupakan suatu istilah untuk kompetisi *video games*

atau permainan *video*, yang dilakukan secara terorganisir dan dilakukan oleh profesional. Sama halnya dengan olahraga pada umumnya, *E-Sport* juga bersifat kompetitif dan para pemainnya dituntut untuk memiliki teknik atau keahlian tertentu dalam memainkannya.

Perkembangan *E-Sport* di dunia semakin berkembang, khususnya di Indonesia. Semakin banyaknya turnamen *E-Sport* (*Electronic Sport*) yang sering diadakan menandakan bahwasanya memang teknologi di dunia semakin maju dan berkembang. Mulai banyaknya peminat *E-Sport* di Indonesia khususnya divisi *Mobile Legends Bang-Bang* turut meramaikan popularitas dari *E-Sport* itu sendiri, faktanya pemain *E-Sport* di Indonesia banyak diakui oleh negara lain sebagai pemain yang mempunyai *skill* yang bagus dan berkualitas. Kompetisi *E-Sport* pertama kali diselenggarakan pada tanggal 19 Oktober 1972 di Universitas Stanford California negara bagian Amerika Serikat (Owen dalam Brahmantyo, 2018:3).

Asian Games 2018 sudah melakukan pertandingan *exhibition* untuk cabang olahraga *E-Sport*, sedangkan pertandingan resminya akan digelar pada tahun 2022 di Macau. Pada *Asian Games* kemarin Indonesia memenangkan 1 medali emas untuk game *clash royale* dan 1 medali perak untuk game *hardstone*. *E-Sport* SMA 1 PSKD mewakili Indonesia di Australia dan mendapatkan posisi 4. Pengelolaan yang bijak dan pengaturan waktu yang tepat dibutuhkan untuk mengarahkan bakat dan potensi peserta didik (Waldi, 2018:99).

Fenomena *E-Sport* akhir-akhir ini mungkin bisa dibilang sedang naik daun. Berbagai pengembang *game* seakan tak mau kalah, menggunakan *E-Sport*

sebagai salah satu sarana menjual lebih banyak produk buatan mereka. Mulai dari *Overwatch*, yang punya visi buat liga *E-Sport* di Amerika Serikat yang punya model seperti liga basket *NBA*. Lalu ada juga dari *game* yang baru rilis akhir-akhir ini yaitu *Injustice 2* yang langsung siapkan berbagai kompetisi untuk pemain yang serius main. Ada yang menarik dalam ajang *Asian Games 2018. Electronic Sport (E-Sport)* masuk sebagai salah satu cabang olahraga (cabor) yang dipertandingkan. Di *Asian Games* yang silam (Tahun 2018 di Indonesia), *E-Sport* telah mempertandingkan enam mata lomba, yakni *League of Legends, Pro Evolution Soccer, Arena of Valor, Starcraft II, Hearthstone, dan Clash Royale*. (Kurniawan, 2019:62).

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. (Ramadani, 2018:3).

Game online Mobile Legends adalah jenis *game* yang saat ini sedang banyak diminati, *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* (Funk dalam Ramadani 2018:4).

Keberadaan *E-Sport* 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-Sport* 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. “Apapun yang memiliki struktur, model bisnis, hadiah uang tunai dan *level* kompetisi yang tergolong tingkat atas, itu semua bisa digolongkan sebagai *sport* olahraga (Dikutip dari kumparan.com).

Berdasarkan hasil observasi awal di SMA Negeri 11 Semarang (11 Desember 2019) terdapat total memiliki 235 siswa putra kelas XI yang terbagi menjadi 2 jurusan yaitu IPS dan MIPA, serta dari 2 jurusan tersebut terbagi menjadi 14 kelas yang dimana 7 kelas IPS dan 7 kelas MIPA. Berdasarkan hasil observasi dengan teknik wawancara bersama siswa kelas XI SMA Negeri 11

Semarang yaitu ketua Osis dari sekolah, kebanyakan siswa mengerti apa itu *E-Sport* dan banyak yang mengetahui *E-Sport* khususnya *E-Sport* yang berjenis seperti *Mobile Legends Bang-Bang*. Kebanyakan siswa putra terlihat lebih tertarik dengan *E-Sport* dibandingkan dengan siswi putri. Setelah diwawancarai ternyata siswa putra banyak yang beranggapan bahwa *E-Sport* hanya untuk melampiaskan waktu kosong atau senggang dan bisa membuat siswa senang dengan bermain *game* pada saat jam kosong atau jam istirahat.

E-Sport juga dapat memberikan dampak yang positif jika semua itu dilakukan dengan manajemen waktu atau manajemen pengelolaan yang benar. Bahkan siswa juga bisa berprestasi dari *E-Sport* tersebut, karena semakin banyaknya kompetisi-kompetisi siswa seusia remaja.

Di SMA Negeri 11 Semarang belum memiliki kegiatan ekstrakurikuler olahraga elektronik atau *E-Sport* untuk menampung adanya siswa yang gemar bermain *video game* dengan tujuan prestasi. Padahal faktanya siswa SMA Negeri 11 pernah menjuarai turnamen yang diadakan sebuah organisasi HIMA jurusan yang berada di Universitas Negeri Semarang dengan *event UMC (Unnes Mobile Legends Cup 2018)* yang diadakan di sekitar Universitas Negeri Semarang dan sering ikut serta dalam kompetisi di kafe tertentu.

Menurut ketua Osis SMA Negeri 11 Semarang (Faris), turnamen *Mobile Legends* sudah diadakan di sekolah SMA Negeri 11 Semarang dalam selang waktu 2 tahun lalu, kemudian di SMA Negeri Semarang juga mengikuti *Adiva League*, yaitu *event E-Sport* yang di dalamnya terdapat turnamen *Mobile Legends Bang-Bang*.

Dari uraian-uraian latar belakang di atas, peneliti sangat tertarik dengan pemecahan masalah tersebut dan tertarik untuk mengkaji lebih dalam, peneliti akan mengungkapkan Minat Siswa Terhadap *E-Sport* (Olahraga Elektronik) Divisi *Mobile Legends Bang-bang* Pada SMA Negeri 11 Semarang Tahun 2020-2021.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjabaran dari latar belakang masalah di atas, permasalahan yang muncul dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Kurangnya pengetahuan siswa di SMA Negeri 11 Semarang tentang *E-Sport*.
2. Penyalahgunaan fungsi dan waktu oleh remaja, terkhusus di SMA Negeri 11 Semarang.
3. Belum diketahui minat siswa kelas XI SMA Negeri 11 Semarang terhadap *E-Sport* khususnya *Mobile Legends Bang-bang*.

1.3 Pembatasan Masalah

Karena luasnya pembahasan yang ada dan untuk mengoptimalkan peneliti dalam mencapai tujuan, maka penelitian dibatasi pada survei minat siswa terhadap *E-Sport (Electronic Sport)* divisi *Mobile Legends bang-bang* pada SMA Negeri 11 Semarang tahun 2019/2020.

1.4 Rumusah Masalah

Dari latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut :

Bagaimana minat siswa kelas XI tahun ajaran 2019/2020 terhadap *E-Sport* (*Electronic Sport*/Olahraga Elektronik) divisi *Mobile Legends Bang-Bang* di SMA Negeri 11 Semarang?.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dirumuskan di atas, penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui dan menganalisis bagaimana minat siswa terhadap *E-Sport* (*Elektronic Sport*) *Mobile Legends Bang-bang* pada siswa kelas XI SMA Negeri 11 Semarang tahun ajaran 2019/2020.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dirumuskan di atas, penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui bagaimana minat siswa terhadap *E-Sport* (*Elektronic Sport*) *Mobile Legends Bang-bang* pada siswa kelas XI SMA Negeri 11 Semarang tahun ajaran 2019/2020.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi atau acuan secara umum tentang minat siswa putra SMA terhadap *E-Sport*, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi rujukan untuk para peneliti lain yang sama jenisnya dengan penelitian ini serta diharapkan penelitian selanjutnya akan lebih terstruktur dan mendalam terkait cabang olahraga elektronik atau *E-Sport* ini.

1.6.2 Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa dan Sekolah

Masyarakat di sekolah maksudnya adalah guru maupun siswa yang ada di sekolah, memberikan informasi aktual terkait perkembangan *E-sport* di sekolah. Kegunaan penelitian ini untuk memberikan suatu pengetahuan kepada para pembaca terkait perkembangan *E-sport* divisi *Mobile Legends* di dalam sekolahan khususnya sekolah SMA Negeri 11 Semarang. Selain itu penelitian ini dapat berguna bagi mahasiswa yang ingin meneliti *E-sport* tetapi pada divisi lain dan dengan cara yang berbeda.

b) Penelitian berikutnya

Menambah wawasan serta pengetahuan baru tentang minat para siswa kelas XI tentang *E-Sport* khususnya divisi *Mobile Legends Bang-bang*.

c) Bagi Masyarakat

Penelitian ini dapat menjadi wawasan untuk masyarakat bahwasannya *E-sport* bukan hanya sebuah *game online* saja, namun sebuah olahraga yang dapat dijadikan sebagai *alternative* olahraga kekinian.

BAB II

LANDASAN TEORI DAN KERANGKA BERFIKIR

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Pengertian Survei

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), survei adalah teknik riset dengan memberi batasan yang jelas atas data; penyelidikan; peninjauan. Survei digunakan untuk mengumpulkan informasi berbentuk opini dari sejumlah besar orang terhadap topik atau isu-isu tertentu (Sugiyono, 2015:54).

Karakteristik utama dari survei: 1) informasi dikumpulkan dari sekelompok besar orang untuk mendeskripsikan beberapa aspek atau karakteristik tertentu, 2) informasi dikumpulkan melalui pengajuan pertanyaan, 3) informasi diperoleh dari sampel, bukan dari populasi. Tujuan utama dari survei adalah mengetahui gambaran umum karakteristik dari populasi (Sugiyono, 2012:54).

2.1.2 Pengertian Minat

Menurut Araniri (2018:79) minat adalah kecenderungan untuk memberikan perhatian dan berkeinginan untuk merespon kepada benda atau seseorang. Sedangkan menurut Sutarno dalam Ikawati (2013:4) minat adalah kecenderungan yang agak menetap dan subjek merasa tertarik pada bidang atau hal tertentu dan merasa senang berkecimpung dalam bidang itu. Perasaan senang itu biasanya akan menumbuhkan minat, apalagi jika diperkuat dengan sikap positif, maka minat akan berkembang dengan baik.

Minat bertalian erat dengan perhatian, keadaan lingkungan, perasaan dan kemauan. 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 (Nurwakhid dalam Fu'adi 2009: 92).

Minat tidak hanya diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa anak didik lebih menyukai sesuatu dari pada yang lainnya, tetapi juga dapat diimplementasikan melalui partisipasi aktif dalam suatu kegiatan. Anak didik yang berminat pada ekstra kurikuler futsal cenderung memberikan perhatian yang lebih besar pada olahraga yang diminati itu dan sama sekali tidak menghiraukan sesuatu yang lain (Halim, 2013: 261).

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 didalamnya terdapat rasa perhatian lebih kepada produk dan rasa keinginan untuk terlibat didalam mengembangkan dan mencapai keberhasilan individu.

2.1.3 Faktor yang Mempengaruhi Minat

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat dari pendapat Crow dalam Ade Irma Nursalina (2014: 3), faktor-faktor yang mempengaruhi minat antara lain:

1) Dorongan dari dalam

Merupakan faktor yang mempengaruhi minat seseorang dari dalam dirinya sendiri. Faktor ini murni berasal dari pribadi seseorang tanpa adanya pengaruh dari luar. Misalkan dorongan untuk hidup, dorongan untuk bekerja, dorongan dalam diri seseorang untuk menyukai sesuatu.

2) Motif sosial

Menurut Suharyat (2009:14) motif sosial ini dapat menjadi faktor yang membangkitkan minat untuk melakukan sesuatu aktivitas tertentu. Misalnya untuk belajar atau menuntut ilmu pengetahuan timbul karena ingin mendapat penghargaan dari masyarakat, karena biasanya yang memiliki ilmu pengetahuan cukup luas (orang pandai) mendapat kedudukan tinggi dan terpandang dalam masyarakat.

3) Faktor emosional

Minat mempunyai hubungan yang erat dengan emosi. Bila seseorang mendapatkan kesuksesan pada aktivitas akan menimbulkan perasaan senang, dan hal tersebut akan memperkuat minat terhadap aktivitas tersebut. Sebaliknya suatu kegagalan akan menghilangkan minat terhadap hal tersebut. (Suharyat, 2009:14).

Faktor dalam penjelasan di atas merupakan faktor yang mempengaruhi minat dari dalam diri dan faktor emosional yang disebut sebagai faktor internal. Pada penelitian ini faktor internal akan dikelompokkan menjadi beberapa sub-indikator, meliputi:

1) Ketertarikan/Perasaan Senang

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) ketertarikan adalah hal, keadaan, atau peristiwa tertarik.

Sedangkan perasaan senang menurut Slameto (2003) dalam Araniri (2018: 80) adalah kecenderungan siswa untuk memperhatikan dan mengingat kegiatan yang diminati seorang siswa, lalu diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa senang. Dalam hal ini Winkel (2007) dalam Araniri (2018: 81) perasaan senang merupakan awal pertanda minat belajar seorang siswa baik.

2) Kebutuhan

Menurut Murray dalam Umi Khasanah (2016: 2) kebutuhan adalah sebuah konstruk yang menunjukkan “sebuah dorongan dalam wilayah otak” yang mengatur berbagai proses seperti persepsi, pikiran, dan tindakan dengan maksud untuk mengubah kondisi yang ada dan tidak memuaskan.

Kebutuhan dapat diartikan suatu kekurangan pada seseorang yang dapat menjadikan seseorang bahagia apabila kekurangan tersebut dapat terpenuhi (H. Abu Ahmadi dalam Rahman 2019: 11).

3) Kemauan

Kemauan merupakan salah satu fungsi hidup kejiwaan manusia, dapat diartikan sebagai aktivitas psikis yang mengandung usaha aktif dan berhubungan dengan pelaksanaan suatu tujuan (Imron 2015: 22).

4) Perhatian

Menurut Slameto (2010) dalam Najmi Hayati (2017: 167) perhatian adalah kegiatan yang dilakukan seseorang dalam hubungannya dengan pemilihan rangsangan yang datang dari lingkungannya.

Sedangkan perhatian menurut Walgito (1990) dalam Darnis (2013: 15) mengatakan bahwa perhatian merupakan pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas individu yang ditunjukkan kepada sekumpulan obyek.

5) Aktivitas

Aktivitas adalah banyak sedikitnya orang yang menyatakan diri, menjelmakan perasaannya dan pikiran-pikiran dalam tindakan yang spontan (Suryabrata 2004 dalam Dasmawati 2013: 4). Kemudian didukung oleh pendapat Adriansah (2005: 59) aktivitas dimaksud adalah keaktifan atau partisipasi langsung dalam suatu kegiatan. Sesuai dengan pendapat di atas, aktivitas merupakan perilaku yang aktif dalam melakukan tindakan yang merupakan penjelmaan dari perasaan.

6) Hobi/Rekreasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) hobi merupakan kegemaran, kesenangan istimewa pada waktu senggang, bukan pekerjaan utama.

Menurut Murni (2002) dalam Rahman (2019: 12) rekreasi merupakan aktivitas pengisi waktu luang yang dilakukan secara individu maupun kelompok secara sukarela dan tanpa paksaan.

Kemudian faktor yang mempengaruhi minat dikarenakan motif sosial disebut sebagai faktor eksternal. Dalam faktor eksternal dibagi menjadi sub-indikator sebagai berikut:

a) Lingkungan Sosial

Arti lingkungan menurut Sartain dalam Suprpto (2007: 13) bahwa yang dimaksud dengan lingkungan adalah meliputi semua kondisi dalam dunia ini yang dengan cara-cara tertentu mempengaruhi perilaku kita, pertumbuhan, perkembangan kita kecuali gen-gen.

Sedangkan menurut Hertati dalam Rahman (2019: 12) lingkungan sosial merupakan lingkungan pergaulan antar manusia. Lingkungan sosial dapat dijadikan sarana pengembangan sosial emosional anak karena langsung berhubungan dengan masyarakat/manusia lain.

b) Fasilitas

Fasilitas adalah sarana untuk melancarkan dan memudahkan pelaksanaan fungsi. Fasilitas merupakan komponen individual dari penawaran yang mudah ditumbuhkan atau dikurangi tanpa mengubah kualitas dan model jasa. Fasilitas

juga adalah alat untuk membedakan program lembaga yang satu dari pesaing yang lainnya (Lupiyoadi 2006: 150 dalam Mongkaren, 2013: 494).

Dari pendapat beberapa ahli diatas, ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat. Yang Pertama faktor pengetahuan, yaitu setelah mengamati dan mengetahui hal yang menurutnya disenangi maka hal tersebut akan memacu dan memotivasi untuk melakukan sesuatu. Yang kedua faktor pengalaman, dari pengalaman yang sebelumnya telah melakukan, selanjutnya seseorang yang tertarik dengan sesuatu akan mengulang kembali hal tersebut, hal ini juga akan memacu lebih berkembangnya seseorang. Yang ketiga faktor informasi, yaitu pengaruh dari informasi yang didapat seseorang dari luar akan mempengaruhi jika seseorang tersebut tertarik dengan informasi dari luar.

2.1.4 Konsep Dasar Bermain (*Play*)

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak (Anggani subondo, 2000:1).

Manusia pada dasarnya adalah makhluk yang suka bermain. Kegiatan yang tidak menghasilkan apa-apa kecuali sebagai luapan ekspresi, pelampiasan ketegaangan, atau peniruan peran. Di dalam fiilsafat olahraga memaparkan karakteristik bermain sebagai aktivitas yang dilakukan secara bebas dan sukarela (Johan Huizinga dalam Rahman, 2019:13).

Berdasarkan rumus yang disimpulkan Huizinga, Roger Caillois dalam Rahman (2018: 14) membagi permainan menjadi empat kategori utama, yaitu 1)

agon-permainan yang bersifat pertandingan, perlawanan kedua pihak dengan kesempatan yang sama untuk mencapai kemenangan sehingga dibutuhkan perjuangan fisik yang keras; 2) *alea*-permainan yang mengandalkan hasil secara untung-untungan, atau hukum peluang seperti permainan dadu, rulet, kartu, dll., sementara keterampilan, kemampuan otot, tidak diperlukan; 3) *mimikri*-permainan fantasi yang memerlukan kebebasan, dan bukan sungguhan; dan 4) *illinx*-mencakup permainan yang mencerminkan keinginan untuk melampiaskan kebutuhan untuk bergerak, berpetualang, dan dinamis, lawan dari keadaan diam, seperti berolahraga di alam terbuka, mendaki gunung.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain merupakan aktivitas atau kegiatan yang berdiri secara bebas, artinya tanpa paksaan atau dengan sukarela. Bermain juga dapat diartikan suatu kebutuhan yang bukan karena desakan atau kewajiban.

2.1.5 Pengertian *Game*

Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti “Permainan”. Dalam setiap *game* terdapat peraturan-peraturan sehingga membuat *game* menjadi bervariasi. Permainan menurut (KBBI) Kamus Besar Bahasa Indonesia yaitu sesuatu yang digunakan untuk bermain.

Permainan menurut Putranto (2013:2) adalah kegiatan yang didalamnya terdapat peraturan. Sebuah permainan adalah sebuah sistem di mana pemain terlibat dalam konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan merupakan rekayasa atau buatan, dalam permainan

terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan.

Crawford dalam Martono (2015:23) menyatakan bahwa “*Game* pada intinya adalah sebuah interaktif, aktivitas yang berpusat pada sebuah pencapaian, ada pelaku aktif, dan ada lawan anda.

Sedangkan menurut Costikyan dalam Martono (2015: 23) menyatakan, “*Game* merupakan sebetuk karya seni dimana peserta, yang disebut pemain membuat keputusan untuk mengelola sumberdaya yang dimiliki melalui benda di dalam *game* untuk mencapai tujuan.

Berdasarkan pengertian *game* (permainan) menurut para ahli di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *game* (permainan) merupakan suatu alat untuk bermain yang didalamnya terdapat tantangan-tantangan dan dihadapkan pada pengambilan keputusan untuk mencapai tujuannya serta dapat menjadi alat *refreshing* (penghilang penat) pada kondisi tertentu.

2.1.6 Pengertian *E-Sport*

Menurut (Hamari, 2017:2) *E-Sport* adalah sebagai bentuk olahraga dimana aspek utama olahraga difasilitasi oleh elektronik, sistem *input* pemain dan tim serta *output* dari sistem *E-Sport* dimediasi oleh antar muka manusia-komputer. Dalam istilah yang lebih praktis, *E-Sport* biasanya merujuk pada kompetitif (pro *video game* dan amatir) yang sering dikoordinasikan oleh berbagai liga, tangga, dan turnamen, dan dimana para pemain biasanya berada dalam tim atau organisasi olahraga lainnya yang disponsori oleh berbagai organisasi bisnis. Selama beberapa tahun terakhir, *E-Sports* (Olahraga Elektronik) telah menjadi salah satu

bentuk media baru yang paling cepat berkembang didorong oleh semakin banyaknya (*online*) *game* dan teknologi penyiaran *online*.

Pengertian *E-Sport* biasanya merujuk kepada permainan *game* kompetitif yang melibatkan penonton (Guo dalam Naufal Rizky Akbar 2018:7551). Studi akademis tentang permainan kompetitif membutuhkan definisi ilmiah tentang apa yang kami maksud ketika kita berbicara tentang *E-Sport*. Menariknya saat ini tidak ada definisi istilah yang diterima secara umum. Paling sering dianggap setara dengan “*game professional*”, cara kompetitif bermain *game* komputer dalam pengaturan profesional. *E-Sport* adalah area kegiatan olahraga di mana orang mengembangkan dan melatih kemampuan mental atau fisik dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (Wagner, 2006:3).

Kemudian, tujuan *E-Sport* terutama dimainkan untuk meningkatkan kemampuan konsumen dalam penggunaan teknologi digital dan bermain *game* komputer sebagai bentuk kompetisi. Oleh karena itu, permainan komputer yang dimainkan untuk *E-Sport* harus menampilkan beberapa ukuran perbandingan objektif yang dapat digunakan untuk menilai kerja pemain dalam permainan (Seo, 2016:1544).

2.1.6.1 *Mobile Legends Bang-Bang*

1) Pengertian

Mobile Legends adalah *game* aksi *Multiplayer Online Battle Arena* (*MOBA*). *Game* ini dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton. *Game* ini dirilis di seluruh dunia untuk Android pada tanggal 14 Juli 2016 dan kemudian untuk *iOS* pada 9 November 2016, untuk mendapatkan kemenangan dari *game Mobile*

Legends adalah dengan menghancurkan menara musuh yang telah menjadi prioritas utama daripada dengan membunuh musuh. Berdasarkan data yang diperoleh oleh peneliti, *Mobile Legends* berhasil menduduki peringkat pertama sebagai *Top Charts*, *Top Games* dan *Top Grossing* di *Playstore* pada tahun 2018. (Sunarto, 2019:44).



Gambar 2.1 *Mobile Legends Profile*
Sumber: (*Mobile Legends Game*)

2) Tujuan Permainan

Menurut Espada (2018) tujuan *Mobile Legends* meliputi:

- Tujuan utama permainan adalah untuk menghancurkan *base* lawan.
- Terdapat 3 *lane* utama dalam *map*, yaitu *middle*, *top* & *bottom lane*.
- Masing-masing *lane* dijaga oleh *Turret* yang akan menyerang *unit* musuh secara otomatis.
- Setiap *lane* juga memiliki bangunan '*barrack*' yang jika dihancurkan akan membuat *creep/minion* lawan menjadi semakin kuat.
- Apabila semua '*barrack*' hancur, maka tim lawan akan memiliki super *minion* yang jauh lebih kuat dibanding *minion* biasa.

- f) Diluar jalur *lane* setiap tim, juga terdapat *jungle* yang berisi *jungle creep* yang akan memberikan *buff* pada unit yang memberikan *buff* pada unit yang mengalahkan *creep* tersebut.
- g) Permainan berakhir ketika *base* salah satu tim hancur.

3) *Hero Mobile Legends*

- a. *Hero* adalah karakter unik yang hanya dapat dimainkan oleh 1 *player* pada setiap ronde permainan.
- b. *Hero* dapat dibeli dengan melakukan *Top Up Diamond*, atau dengan menggunakan *ticket* dan *Battle Point*.
- c. Setiap *hero* memiliki 4 *skill*, dengan 1 *passive skill* dan 3 *active skill*, dan ada juga beberapa *hero* yang memiliki 4 *active skill*.
- d. Berdasarkan jarak serangnya. *Hero* terbagi menjadi 2 tipe, yaitu *melee* dan *ranged*. *Hero melee* memiliki jangkauan serang yang pendek dibandingkan dengan *hero ranged*.
- e. Dari karakteristiknya, *hero* dibagi menjadi beberapa tipe, yaitu:
- *Marisman* – tipe *hero* ini memiliki daya serang yang kuat sehingga memiliki peran sebagai penyerang utama dalam permainan.
 - *Tank* – tipe *hero* ini memiliki *base HP* dan *Armor* yang besar sehingga dapat menerima *damage* yang besar dari lawan untuk melindungi tim.
 - *Mage* – tipe *hero* ini memiliki *skill* dengan *damage* yang besar sehingga dapat melakukan *quick kill* kepada *hero* lawan. *Support* – tipe *hero* ini memiliki *skill* yang berguna untuk menjaga tim serta membantu tim ketika sedang bertempur.

- *Assassin* – tipe *hero* ini umumnya memiliki *skill* yang dapat membunuh serta melakukan *lock* kepada lawan.



Gambar 2.2 *Hero Mobile Legends*

Sumber: (*Mobile Legends Game*)

4) *Role Mobile Legends*

Mobile Legends merupakan salah satu permainan yang sangat mengandalkan kekuatan dan kekompakan dari masing-masing tim. Oleh karenanya, setiap komposisi tim dengan peranan yang tepat adalah hal yang terpenting untuk memenangkan sebuah permainan.

Role didalam permainan *Mobile Legends* merupakan sebuah pembagian tugas didalam permainan. Jenis-jenis *role* di *Mobile Legends* yaitu:

- a) *Carry* – *role* yang bertugas sebagai pemberi *damage* utama ketika *war* (bertempur). Umumnya merupakan *hero* tipe *Marskman*. *Role carry* membutuhkan intensitas *farming* atau *jungling* dan *level* yang tinggi untuk mencapai potensinya. Contoh *hero Marskman* adalah Miya, Layla, dan Clint.
- b) *Tank* – *role* yang bertugas sebagai penerima *damage* ketika *war*. *Tank* juga harus berada di barisan paling depan guna melindungi teman satu timnya.

Tank memiliki *base HP* dan *Armor* yang tinggi yang membuat mereka susah dikalahkan. Contoh *hero Tank* adalah Balmond, Tigreal dan Franco.

- c) *Support – role* yang bertugas membantu *hero carry* mendapatkan *farming* ataupun melakukan *gank* pada tim lawan. *Role* ini tidak terlalu membutuhkan *farm* dan *level*. Contoh *hero support* adalah Rafaela dan Nana.

5) *Mobile Legends Mechanics*

- a) *Minion – unit* yang bergerak sendiri tanpa dikontrol pemain. Terdapat 3 jenis *minion*, yaitu *Melee*, *Ranged* dan *Siege*.



Gambar 2.3 *Minion*

Sumber: (*Mobile Legends Game*)

- b) *Jungle Creep –* adalah *unit* yang berada pada kawasan *jungle* di peta. Mulai *respawn* pada detik ke-30 , unit ini akan memberikan *buff* kepada unit yang mengalahkannya sehingga lebih *creep* ini lebih diutamakan untuk *farm* dibandingkan *farm minion*.



Gambar 2.4 *Jungle Creep*

Sumber: (*Mobile Legends Game*)

- c) *Turtle* – adalah *unit* yang *respawn* dipertainkan setelah permainan berlangsung selama 2 menit. Jika dikalahkan akan memberi *XP* dan *gold* kepada seluruh anggota tim.



Gambar 2.5 *Turtle*

Sumber: (*Mobile Legends Game*)

- d) *Lord* – adalah *unit* terkuat dipertandingan. Apabila dikalahkan, maka tim yang mengalahkannya dapat memanggil *Lord* untuk melakukan *push* kepada tim lawan.



Gambar 2.6 *Lord*

Sumber: (*Mobile Legends Game*)

- e) *Item* – adalah suatu variabel yang dapat memberikan kekuatan tambahan beserta efek khusus bagi *hero* yang memakainya. *Item* dibeli menggunakan *gold* yang diperoleh dari *farm minion*, *jungle creep* serta mengalahkan *hero* dan *turret* lawan. Beberapa *item* memiliki efek *skill pasif*.



Gambar 2.7 *Item*

Sumber: (*Mobile Legends Game*)

- f) *Emblem* – adalah suatu variabel yang dapat ditingkatkan untuk menambah efek tertentu. Emblem terbagi menjadi *Physical*, *Magical*, *Marksmen*, *Mage*, *Fighter*, *Jungler*, *Tank*, dan *Support*.



Gambar 2.8 *Emblem*

Sumber: (*Mobile Legends Game*)

- g) *Medal* – adalah tanda dari tingkatan *skill* suatu pemain. Jika disortir dari tingkatan paling rendah ke tinggi, *medal* terdiri dari tingkat *Warrior*, *Elite*, *Master*, *Grandmaster*, *Epic*, *Legend*, *Mythic* dan *Mythical Glory*. Semakin tinggi *medal* seorang pemain, maka permainan akan menjadi semakin sulit untuk dimenangkan sebab pemain saling bermain dengan pemain yang lebih hebat.



Gambar 2.9 *Medal*

Sumber: (*Mobile Legends Game*)

6) Mode Permainan

Game Mobile Legends ini memiliki beberapa mode permainan, antara lain:

- a. *Classic* – mode umum dimana pemain bermain melawan pemain lain tanpa pengkategorisasian tingkat kemampuan pemain.



Gambar 2.10 *Classic Mode*

Sumber: (*Mobile Legends Game*)

- b. *Ranked* – mode yang dimainkan berdasarkan tingkatan medal pemain. Pemain akan bermain dengan pemain yang memiliki *level medal* yang sama. Jika kalah maka pemain akan kehilangan bintang *medal*, sedangkan jika menang akan memperoleh *medal* tambahan.



Gambar 2.11 *Ranked Mode*

Sumber: (*Mobile Legends Game*)

c. *Brawl* – mode ini lebih memfokuskan untuk pertarungan intens antar tim.

Pemain dari kedua tim akan berjumpa langsung di sebuah *lane*.



Gambar 2.12 *Brawl Mode*

Sumber: (*Mobile Legends Game*)

7) *Cost Game Mobile Legends Bang-Bang*

Seperti layaknya *game* lain, *Mobile Legends Bang-Bang* tidak memakan kuota banyak. Lain halnya bila sedang *update patch* baru, jadi pastikan *client game* kalian sudah diperbaharui bila ingin bermain dengan paket data biasa. (Dikutip dari mobilelegends.gcube.id).

Game MOBA Mobile Legends juga hanya membutuhkan sekitar 15 MB tiap jamnya, di mana tiap *gamenya* (kurang lebih 20 menit) hanya membutuhkan sekitar 5 MB saja. (Dikutip dari today.line.me).

Untuk harga kuota rata-rata 1 GB dengan jumlah 1000 MB Rp. 12.000 – Rp 13.000 dengan pemakaian 5 MB setiap permainan menghasilkan 66 kali permainan dalam satu bulan. Sehingga untuk menentukan pemakaian kuota hanya pengguna yang bisa mengatur tempo penggunaan kuota tersebut.

2.17 Klasifikasi *Game* dan *E-Sport*

2.1.7.1 Jenis *Platform Game*

Dalam jenis *platform game*, Kurniawan Teguh Martono (2015:23) mengelompokkannya sebagai berikut:

a. *Arcade Games*

Yaitu suatu *video games* yang dimainkan di tempat-tempat tertentu dengan *box-box* atau mesin yang didesain sesuai *game* yang ada di dalamnya. Di Indonesia sering disebut *ding-dong* (Kurniawan Teguh Martono 2015:23).

b. *PC Games*

Yaitu *video game* yang dimainkan menggunakan *Personal Computers* (Kurniawan Teguh Martono 2015:23).

c. *Console Games*

Yaitu *video game* yang dimainkan menggunakan *console* tertentu, contohnya *Playstation 2, 3, X-BOX 360* dan *Nintendo*. (Kurniawan Teguh Martono 2015:23).

d. *Handheld Games*

Yaitu yang dimainkan di *console* khusus *video game* yang dapat dibawa kemana-mana, contoh *Nintendo DS* dan *Sony PSP* (Kurniawan Teguh Martono 2015:23).

e. *Mobile Games*

Yaitu yang dapat dimainkan atau khusus untuk *Mobile Phone* atau *PDA* (Dwiperna dalam Kurniawan Teguh Martono 2015:23).

2.1.7.2 *Genre Game*

Menurut Pratama (2014:17) berdasarkan genre-nya, game dibagi menjadi beberapa jenis, seperti:

a. *Action*

Sebuah *game* yang membutuhkan pemain yang mempunyai kecepatan *reflex*, akurasi, dan ketepatan waktu untuk menghadapi sebuah rintangan (Wahyu Pratama, 2014:17).

b. *Fighting*

Game fighting biasanya mempunyai ciri pertarungan satu lawan satu antara dua karakter, yang dimana salah satu dari karakter dikendalikan oleh *computer* (Wahyu Pratama, 2014:17).

c. *Shooter*

Sub-genre dari permainan aksi, meskipun banyak pemain yang menganggap bahwa ragam ini merupakan ragam yang berdiri sendiri (Wahyu Pratama, 2014: 18).

d. *Racing*

Permainan *video* yang menuntut keterampilan pemain untuk mengemudi dalam sebuah kompetisi balap-membalap. *Game* ini populer dengan jenis *game* yang berkonsep menggunakan mobil atau motor (Wahyu Pratama, 2014:18).

e. *Sport*

Permainan *video* yang menuntut keterampilan pemain untuk melakukan pertandingan olahraga secara *virtual*, seperti pertandingan sepak bola, basket dan sebagainya (Wahyu Pratama, 2014:18).

f. *Adventure*

Game adventure menggabungkan unsur-unsur jenis komponen antara *game action* dan *game adventure*, biasanya menampilkan rintangan yang berjangka panjang yang harus di atasi menggunakan alat atau item sebagai alat bantu dalam mengatasi rintangan, serta rintangan yang lebih kecil yang hampir terus-menerus ada (Wahyu Pratama, 2014:18).

g. Strategi

Jenis permainan *game* seperti simulasi dengan tujuan jelas, sehingga membutuhkan strategi si pemain dan melibatkan strategi, taktik dan logika.(Wahyu Pratama, 2014,18).

h. *RPG (Role Play Gaming)*

Sebuah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. (wahyu Pratama, 2014:18).

2.1.7.3 Genre E-Sport

E-Sport memiliki *genre*, terdapat 7 *genre* (revivaltv.id dalam Rahman 2018: 23).

1. *Fighting*

Menurut Shuo (2014:3) adalah *genre video game* di mana seorang pemain mengendalikan karakter di layar dan terlibat dalam pertempuran jarak dekat dengan lawan. Karakter-karakter ini cenderung memiliki kekuatan yang sama dan pertandingan pertatungan yang terdiri dari beberapa putaran, yang berlangsung di sebuah arena. Contoh: *Street Fighter*, *Tekken* dan *game* lain sejenisnya.

2. *FPS (First Person Shooter)*

Merupakan *genre video game (E-Sport)* dimana pemain mengendalikan seorang karakter dengan senjata api untuk menembak lawan. *Genre game* ini menggunakan sudut pandang orang pertama dengan tampilan layar yang mensimulasikan apa yang dilihat melalui mata karakter yang dimainkan (Ryan dalam Rahman 2019:24) contohnya seperti *Call Of Duty*, *Counter Strike*, dan sejenisnya.

3. *RTS (Real Team Strategi)*

Menurut Shuo (2014: 5) dalam permainan *RTS* pada umumnya, pemain membangun pasukan dan bersaing untuk menguasai medan perang. Tentara yang bermain bisa sekecil pasukan tunggal marinir atau sebesar kekuatan invasi planet penuh. Contoh: *Star Craff* dan sejenisnya.

4. *Sports*

Menurut Wahyu Pratama (2014:18) merupakan *genre video game E-Sport* dimana pemainnya dituntut untuk memiliki kemampuan dan keterampilan memainkan jenis *game* olahraga secara *virtual*. Contohnya seperti *Soccer, FIFA, Pro Evolution Soccer* dan sejenisnya.

5. *Racing*

Merupakan *genre video game E-Sport* dimana pemainnya dituntut untuk memiliki kemampuan dan keterampilan mengemudi dan adu kecepatan dalam balap *virtual* (Wahyu Pratama, 2014:18). Contohnya *Moto GP, Racing* dan sejenisnya.

6. *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*

Yaitu dimana pemain mengontrol satu karakter di salah satu dari dua tim. Tujuannya adalah untuk menghancurkan struktur utama tim lawan dengan bantuan unit-unit yang dikendalikan komputer secara berkala yang bergerak maju sepanjang jalur yang telah ditentukan. Karakter pemain biasanya memiliki berbagai kemampuan dan keunggulan yang mengikat selama permainan dan yang berkontribusi pada strategi tim secara keseluruhan. (Shuo 2014:4). Contohnya: *Mobile Legends Bang-Bang, AOV, LOL* dan sejenisnya.

7. *Others* (Lainnya)

Merupakan jenis *video game (E-Sport)* yang tidak termasuk ke dalam *genre* di atas, bisa jadi jenis *video game* tersebut campuran antara 2 *genre video game* atau lebih, atau bahkan jenis *video game* yang benar-benar tidak memiliki *genre* (Revivaltv.id dalam Rahman 2019:25).

2.1.8 Sejarah Singkat *E-Sport*

E-Sport secara resmi didefinisikan sebagai area kegiatan olahraga di mana orang mengembangkan dan melatih kemampuan mental atau fisik dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (Wagner dalam Sheo 2016:1545).

Kompetisi *video game* pertama dapat ditelusuri kembali ke 19 Oktober 1972, di Laboratorium Inteligensi Buatan Universitas Stanford di mana sekitar dua lusin siswa berkompetisi bermain *Spacewar* (Li dalam Kane, Daniel & Brandon D. Spradley, 2017:2).

Kemudian Wagner (2006:1) menungkapkan istilah “Olahraga Elektronik” atau “*E-Sport*” berawal dari akhir tahun Sembilan puluhan. Salah satu sumber terpercaya awal yang menggunakan istilah *E-Sport* adalah siaran pers tahun 1999 tentang peluncuran *Online Gamers Association (OGA)*.

Perkembangan *E-Sport* memiliki perbedaan antara budaya barat dengan budaya timur. Di daerah barat khususnya Amerika dan Eropa, sejarah *game* kompetitif dihubungkan dengan *video game FPS (First Person Shooter)* yang rilis pada tahun 1993 dan dilanjutkan pada tahun 1996. Pada tahun 1997 lahirlah Liga Profesional *Cyberathlete* yang memiliki konsep sama dengan liga olahraga

profesional di Amerika Serikat. Sementara itu di daerah Timur, sejarah *E-Sport* dimulai di Negara Korea. Berbeda dengan Amerika dan Eropa, orang Korea lebih menyukai *genre game “Massively” Multi-user Online Role Playing Games (MMORPG)* seperti *Lineage* yang rilis pada tahun 1998 dan *Real Time Strategy Games* (Wagner dalam Rahman 2019:19).

2.1.9 *E-Sport* Sebagai Olahraga

Pada saat ini, bermain *game* merupakan salah satu hal yang tinggi produktivitasnya. Tidak hanya sekedar menyenangkan saja, kini telah banyak kegiatan yang khusus diselenggarakan untuk bermain *game*. *E-Sport* yang merupakan *video game* kompetitif, berkembang dengan cukup pesat saat ini. Perkembangan *E-Sport* sendiri sedang memasuki tahap klimaksnya. Dengan masuknya *E-Sport* sebagai cabang yang didemonstrasikan di *Asian Games 2018*, tentu telah memberikan kepastian terhadap masa depan cemerlang industri ini. (Barus, 2018 dikutip dari *esportsnesia.com*).

E-Sport adalah olahraga yang terbuka bagi siapa pun. Sebab *E-Sport* dapat dimainkan oleh siapa saja, bahkan *E-Sport* bisa dimainkan oleh penyandang disabilitas (Wahyunanda dalam Kurniawan, 2019:64).

Penetapan *E-Sport* sebagai cabang olahraga telah disepakati Lembaga Olahraga Olimpiade Asia (*Olympic Council of Asia/OCA*) sejak 17 April 2017. Cabang *E-Sport* kemudian mulai diperkenalkan pada perhelatan *5th Asian Indoor and Martial Art Games (5th AIMAG)* yang berlangsung di Ashgabat, Turkmenistan, pada September 2017 (Brilio dalam Kurniawan, 2018:65).

Barus (2018) menambahkan, olahraga mungkin identik dengan kegiatan fisik untuk memberikan kesehatan jasmani bagi tubuh, sementara itu *E-Sport* membutuhkan konsentrasi yang tinggi serta respon reflek yang tepat. *E-Sport* sebagai olahraga memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Kompetitif

Salah satu alasan yang paling menonjol mengapa olahraga kerap dipertandingkan adalah untuk mencari dan menghasilkan tim atau individu terbaik. Setiap olahraga juga memiliki alat ukurnya masing-masing untuk menentukan siapa pemenangnya, yang sering dipahami sebagai konsep skor atau poin. *E-Sport* sendiri tergolong kompetitif karena berbeda dengan jenis *video single player* yang hanya berfokus pada alur cerita. Jika sepakbola memiliki tujuan untuk mencetak gol sebanyak-banyaknya, cabang *E-Sport* memiliki tujuan yang sama, yaitu mengumpulkan point sebanyak-banyaknya.

2. Kesiapan Mental

Berlanjut dari karakteristik kompetitif, dalam mempersiapkan diri untuk berpartisipasi dalam sebuah turnamen, ketegangan dan kekhawatiran adalah hal-hal yang tak terelakkan untuk dirasakan oleh para atletnya, kesiapan mental adalah bagian dari prioritas para kompetitor. Mempersiapkan mental, seperti pikiran, fokus dan konsentrasi harus didampingi dengan kebugaran jasmani.

3. Keahlian Yang Terus Menerus Diasah

Jika permainan bola basket mengharuskan pemainnya untuk dapat melakukan *dribble* secara apik, maka *E-Sport* juga memiliki tuntutan yang sama

terhadap pemainnya. Tuntutan tersebut tentu tidak bersifat sama rata. Judul permainan dan *genre* yang berbeda menuntut kemampuan yang berbeda pula. Kemampuan yang terus menerus diasah itulah yang menjadi daya tarik suatu turnamen.

4. Aturan Dan Kode Permainan

Dalam setiap ajang pertandingan, pastilah diperlukan sebuah kesepakatan yang disetujui bersama sebelum berlangsungnya sebuah kompetisi. Kesepakatan tersebut dibakukan dalam bentuk regulasi, dimana jika terdapat pelanggaran yang dilakukan oleh pemainnya, akan dijatuhi penalti. Aturan tersebut tentunya untuk mendukung nilai-nilai kejujuran dalam sportivitas. Saling berjabat tangan sebelum dan sesudah permainan, tidak berlaku curang, tidak mengonsumsi obat-obatan terlarang adalah hal yang dapat kita jumpai baik di arena olahraga tradisional dan *E-Sport*.

Hingga saat ini masih banyak perdebatan antara *E-Sport* dan olahraga, banyak orang yang menganggap *E-Sport* sebagai olahraga, namun tak sedikit pula yang menganggap *E-Sport* hanyalah bermain *game* biasa saja. Oleh karenanya, *E-Sport* ditinjau dari sosiologi olahraga (Guttman, 1978) dan filsafat olahraga (Suits, 2007) dalam Jenny. S (2016:7) bahwasannya *E-Sport* sebagai olahraga harus memiliki karakter, yaitu:

1. *Play* (Bermain)

Bermain merupakan pondasi awal olahraga, ini termasuk kegiatan sukarela, motivasi intrinsik yang dilakukan untuk bersenang-senang (Guttman,

1978 dalam Jenny. S 2016:7). Di dalam *E-Sport* memiliki unsur bermain sehingga dapat dikategorikan sebagai olahraga.

2. *Organized* (Peraturan)

Suits dalam Jenny. S (2016:8) menegaskan bahwa olahraga adalah semua kegiatan yang diarahkan pada tujuan yang mematuhi peraturan. Demikian menurut Guttman dalam Jenny. S (2016:8) menyatakan olahraga diatur dan diatur oleh aturan. *E-Sport* memiliki peraturan yang ada di dalamnya, dan harus diaati dan dijalankan oleh pemain.

3. *Competition* (Kompetisi)

Semua olahraga melibatkan kompetisi. Olahraga harus mencakup kompetisi yang menghasilkan pemenang dan pecundang (Guttman dalam Jenny. S, 2016:8). Kemudian Wagner dalam Jenny. S (2016:8) menambahkan, secara terpisah ini dapat disebut sebagai kontes. “Satu-satunya cara untuk memenangkan sebuah pertandingan *E-Sport* adalah menemukan dan melaksanakan strategi yang mengungguli strategi tim lawan. Saat ini kompetisi *E-Sport* telah banyak dilakukan di Indonesia maupun di Negara lain.

4. *Skill* (Keterampilan)

Menurut Suits dalam Jenny. S (2016:10) olahraga harus melibatkan permainan yang terampil di mana kesempatan atau keberuntungan bukanlah satu-satunya alasan untuk menang. Dalam bermain *E-Sport* harus memiliki *skill* (keterampilan) baik keterampilan dalam menggunakan media berupa komputer maupun media yang mendukung *E-Sport* dan keterampilan dalam bermain *E-*

Sport itu sendiri serta keterampilan dalam konteks kecerdasan untuk bertindak dan refleksi dalam *video game*.

5. *Physicality* (Fisik)

Salah satu karakteristik olahraga adalah keterampilan. Dimana keterampilan tersebut bersifat fisik. *E-Sport* dominan menggunakan kemampuan berpikir sama halnya dengan catur. Duduk dan menekan tombol *controller* merupakan kegiatan fisik. Selain itu ketika seseorang berpikir maka secara tidak langsung mengeluarkan energi dan menguras stamina. Hal tersebut yang menjadikan *E-Sport* termasuk olahraga (Suits dalam Rahman 2019:22).

Hemphill dalam Jenny. S (2016:11) mencatat bahwa karena sifat olahraga, karakteristik penting adalah kecakapan fisik yang membedakannya dari permainan. Agar permainan dapat ditingkatkan ke *level* olahraga, gerakan fisik oleh peserta harus menjadi bagian integral dari keberhasilan penyelesaian tugas. Hal sama yang terjadi antara *E-Sport* dengan olahraga catur.

6. *Broad Following* (Pengikut yang Luas)

Olahraga harus bergerak melampaui permainan yang hanya menjadi daya tarik lokal atau trend dan harus memiliki pengikut yang luas. *E-Sport* saat ini telah berkembang pesat secara *global* (Suits dalam Jenny. S 2016:14) Tercatat dalam situs *Electronic Sports League (ESL)* 2015, mencatat lebih dari 5 juta pemain terdaftar dan 2 juta pemain yang aktif dalam kompetisi *ESL* 2013. *ESWC* setiap tahunnya menyelenggarakan kompetisi yang ditonton lebih dari 200 ribu penonton selama 5 hari berlangsungnya turnamen di Paris. (*ESWC* dalam Jenny

.S, 2016:16). Hal itu menunjukkan bahwa *E-Sport* memiliki *followers* atau pengikut yang luas.

7. *Institutionalization* (Pelebagaan)

Drewe dalam Jenny (2016:17) menyatakan bahwa *Institutionalization* mengacu pada kegiatan yang memiliki sejarah panjang dimana

- a. Aturan dikembangkan dan distandarisasi
- b. Permainan yang resmi
- c. Pengembangan keahlian
- d. *Coaches, trainers, officials* dan lembaga pemerintahan.

E-Sport sendiri pada tanggal 11 Agustus 2008 telah memiliki International *E-Sports Federation (IeSF)* sebagai bentuk induk organisasi olahraga dunia yang menaungi olahraga cabang *E-Sport* (Rahman 2019:23).

2.1.10 Karakteristik Siswa SMA

Karakteristik siswa SMA menurut Sulaiman (2016:59).

2.1.10.1 Karakter Fisik

(1) Perubahan Eksternal

Perubahan yang terjadi selama masa remaja dibagi menjadi beberapa tahap:

a. Tinggi Badan

Rata-rata anak perempuan mencapai tingkat matang pada usia antara 17 dan 18 tahun, rata-rata anak laki-laki kira-kira setahun setelahnya. Perubahan tinggi badan remaja dipengaruhi asupan makanan yang diberikan, pada anak yang

diberikan imunisasi pada masa bayi cenderung lebih tinggi dipada anak yang tidak mendapatkan imunisasi. Anak yang tidak diberikan imunisasi lebih banyak menderita sakit sehingga pertumbuhannya terlambat.

b. Berat Badan

Perubahan berat badan mengikuti jadwal yang sama dengan perubahan tinggi badan, perubahan berat badan terjadi akibat penyebaran lemak pada bagian-bagian tubuh yang hanya mengandung sedikit lemak atau bahkan tidak mengandung lemak. Ketidakseimbangan perubahan tinggi badan dengan berat badan menimbulkan ketidak idealan badan anak, jika perubahan tinggi badan lebih cepat dari berat badan, maka bentuk tubuh anak menjadi jangkung (tinggi kurus), sedangkan jika perubahan berat badan lebih cepat dari perubahan tinggi badan, maka bentuk tubuh anak menjadi gemuk gilik (gemuk pendek).

c. Proporsi Tubuh

Berbagai anggota tubuh lambat lain mencapai perbandingan yang tumbuh baik misalnya, badan melebar dan memanjang sehingga anggota badan tiddak lagi kelihatan terlalu panjang.

d. Organ Seks

Baik laki-laki maupun perempuan, organ seks mengalami ukuran matang pada akhir masa remaja, tetapi fungsinya belum matang sampai beberapa tahun kemudian.

e. Ciri-ciri Seks Sekunder

Ciri-ciri seks sekunder yang utama, perkembangannya matang pada masa akhir masa remaja. Ciri sekunder tersebut antara lain ditandai dengan tumbuhnya kumis dan jakun pada laki-laki, sedangkan pada perempuan ditandai dengan membesarnya payudara.

(2) Perubahan Internal

Perubahan yang terjadi dalam organ dalam tubuh remaja dan tidak tampak dari luar. Perubahan ini nantinya sangat mempengaruhi kepribadian remaja. Perubahan tersebut adalah:

a. Sistem Pencernaan

Perut menjadi lebih panjang dan tidak lagi terlampau berbentuk pipa, usus bertambah panjang dan bertambah besar, otot-otot diperut dan dinding-dinding usus menjadi lebih tebal dan kuat, hati bertambah berat dan kerongkongan bertambah panjang.

b. Sistem Peredaran Darah

Jantung tumbuh pesat selama masa remaja, pada usia 17 atau 18, beratnya 12 kali berat pada waktu lahir. Panjang dan tebal dinding pembuluh darah meningkat dan mencapai tingkat kematangan bilamana jantung sudah matang.

c. Sistem Pernafasan

Kapasitas paru-paru anak perempuan hampir matang pada usia 17 tahun, anak laki-laki mencapai tingkat kematangan baru beberapa tahun kemudian.

d. Sistem Endokrin

Kegiatan gonad yang meningkat pada masa puber menyebabkan ketidakseimbangan sementara dari seluruh system endokrin pada masa awal puber. Kelenjar-kelenjar seks berkembang pesat dan berfungsi, meskipun belum mencapai ukuran yang matang sampai akhir masa remaja atau awal masa dewasa.

e. Jaringan Tubuh

Perkembangan kerangka berhenti rata-rata pada usia 18 tahun. Jaringan selain tulang, khususnya bagi perkembangan otot, terus berkembang sampai tulang mencapai ukuran yang matang.

2.1.10.2 Karakter Sosial Emosional

Pada masa remaja berkembang "*social cognition*", yaitu kemampuan untuk memahami orang lain. Remaja memahami orang lain sebagai individu yang unik, baik menyangkut sifat pribadi, minat, nilai-nilai, maupun perasaannya. Pada masa ini juga berkembang sikap "*conformity*" yaitu kecenderungan untuk menyerah atau mengiuti opini, pendapat, nilai, kebiasaan, kegemaran atau keinginan orang lain (teman sebaya).

Apabila kelompok teman sebaya yang diikuti menampilkan sikap dan perilaku yang secara moral dan agama dapat dipertanggung jawabkan maka kemungkinan besar remaja tersebut akan menampilkan pribadinya yang baik. Sedangkan, apabila kelompoknya itu menampilkan dan perilaku yang melecehkan nilai-nilai moral maka sangat dimungkinkan remaja akan melakukan perilaku seperti kelompoknya tersebut.

Pada masa ini, tingkat karakteristik emosional akan menjadi drastis tingkat kecepatannya. Gejala-gejala emosional para remaja seperti perasaan sayang, marah, takut, bangga dan rasa malu, cinta dan benci, harapan-harapan dan putus asa, perlu dicermati dan dipahami dengan baik. Sebagai calon pendidik dan pendidik kita harus mengetahui sikap aspek yang berhubungan dengan perubahan pola tingkah laku dalam perkembangan remaja, serta memahami aspek atau gejala tersebut sehingga kita bisa melakukan komunikasi yang baik dengan remaja. Perkembangan pada masa SMA (remaja) merupakan suatu titik yang mengarah pada proses dalam mencapai kedewasaan. Meskipun sikap kanak-kanak akan sulit dilepaskan pada diri remaja karena pengaruh didikan orang tua.

Psikolog memandang anak usia SMA sebagai individu yang berada pada tahap yang tidak jelas dalam rangkaian proses perkembangan individu. Ketidakjelasan ini karena mereka berada pada periode transisi, yaitu dari periode kanak-kanak menuju periode orang dewasa. Pada masa tersebut mereka melalui masa yang disebut masa remaja atau pubertas. Umumnya mereka tidak mau dikatakan sebagai anak-anak tapi jika mereka disebut sebagai orang dewasa, mereka secara riil belum siap menyandang predikat sebagai orang dewasa.

Karakteristik remaja pada usia SMA umumnya akan semakin matang dan berkembangnya keadaan jasmani, kematangan berfikir, kematangan bersosial, kematangan mental dan semakin terampil dalam psikomotornya. Dibalik perkembangan jasmaninya, otomatis kekuatan otot akan semakin berkembang sehingga dalam melakukan sesuatu akan lebih efektif dan efisien.

2.1.11 Kerangka Berpikir

E-Sport banyak peminatnya di kalangan siswa SMA N 11 Semarang kelas XI Kota Semarang. Hal itu dapat dipengaruhi dengan banyaknya faktor. Bisa dari faktor luar maupun faktor dari dalam. Faktor dari dalam ini juga bisa mempengaruhi seseorang untuk menyukai suatu cabang olahraga dan menjadikan olahraga tersebut menjadi salah satu cabang olahraga yang populer di sekitarnya.

- 1) Minat : Minat disini merupakan suatu keinginan diri sendiri untuk melakukan suatu hal tanpa ada paksaan dari dalam maupun pihak luar. Jadi, rasa itu muncul dengan sendirinya atau dari dalam diri sendiri.
- 2) Kemampuan : Kemampuan disini merupakan kehebatan atau kelincahan seseorang dalam melakukan suatu hal. Kemampuan bisa menjadi salah satu penyebab mengapa seseorang menyukai cabang olahraga tertentu, dikarenakan orang tersebut mampu dan menguasai cabang olahraga tersebut. Dengan itu menyebabkan seseorang bisa menyukai suatu cabang.

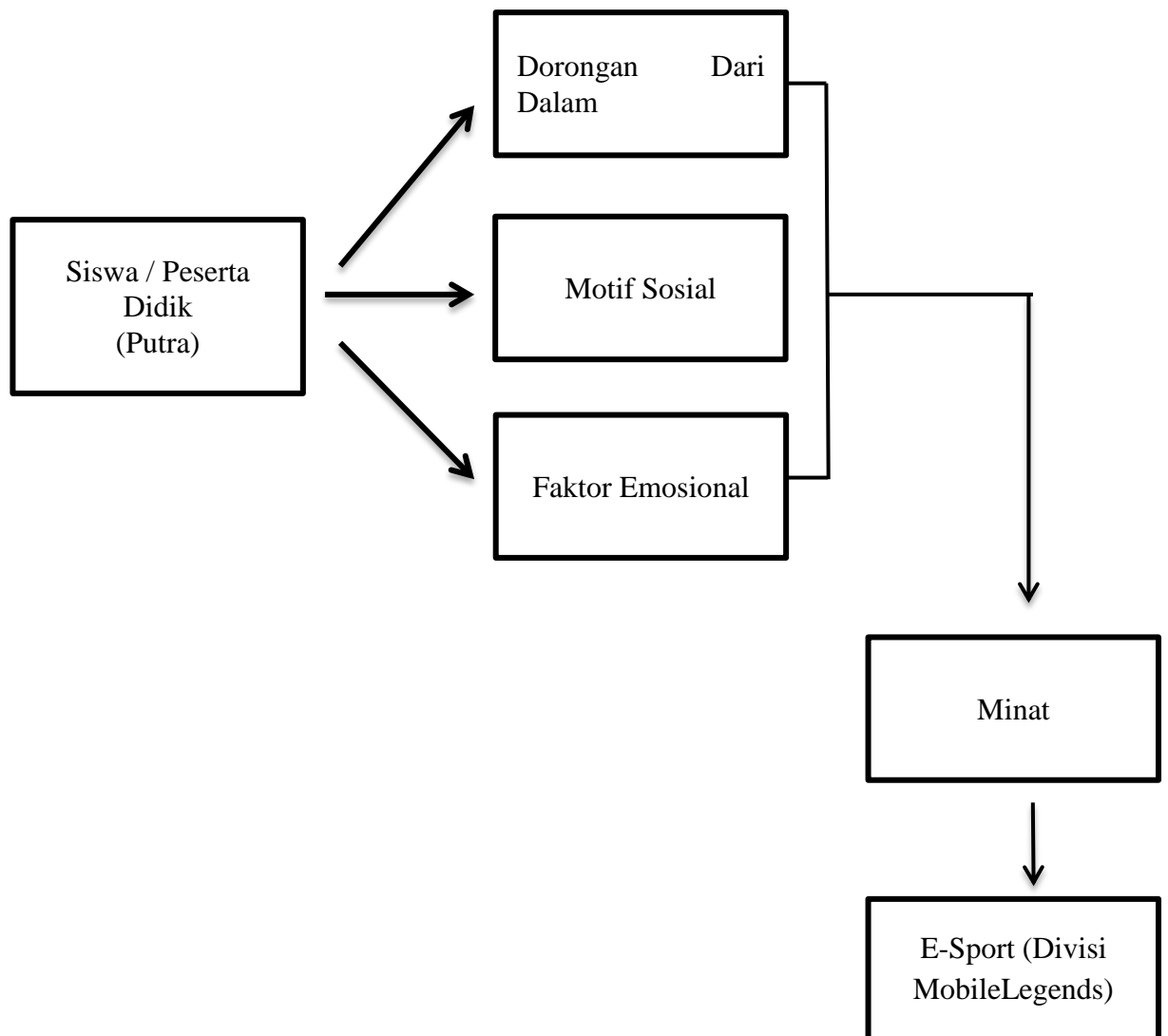
Selain faktor dari dalam, faktor dari luar diri juga bisa mempengaruhi. Faktor dari luar ini adalah faktor yang dipengaruhi oleh lingkungan di sekitar kita yang bisa menjadikan kita untuk menyukai hal tersebut. Hal yang mempengaruhi diantaranya :

Keadaan sarana dan prasarana yang baik. Dimana keadaan sarpras yang memadai atau bisa dikatakan baik akan banyak mempengaruhi kita untuk cenderung menggunakannya karena kita bisa nyaman dan senang pada saat memakai fasilitas tersebut, berbeda jika fasilitas sarana dan prasarana yang digunakan itu tidak bagus atau tidak memadai pasti kita sebagai pengguna atau

user fasilitasnya tidak akan nyaman pada saat menggunakannya, walaupun kita suka dengan cabang olahraganya namun karena keadaan sarpras tidak memadai pastilah kita enggan untuk melakukan olahraganya.

Biaya yang murah atau terjangkau. Dengan biaya yang murah pada saat melakukan suatu olahraga pasti kita akan merasa tidak akan terbebani secara pikiran, dan hal tersebut bisa membantu kita untuk lebih berkonsentrasi didalam kegiatan olahraga dan secara tidak langsung juga olahraga tersebut akan banyak diminati karena untuk melakukan olahraga itu tidak membutuhkan biaya yang mahal karena rata – rata masyarakat sekitar kita berada di kelas menengah ke bawah, hal tersebut bisa menjadi salah satu alasan atau argument mengapa olahraga tersebut bisa menjadi populer dikalangan semua lapisan masyarakat.

Banyak peminatnya. Sebuah cabang bisa menjadi lebih populer dikarenakan banyak peminat atau penggemarnya dan itu merupakan alasan pokok, karena dengan banyak yang berminat, seseorang yang kurang suka dengan suatu olahraga tersebut akan mulai ikut-ikutan menyukainya dikarenakan oleh banyak faktor seperti ikut-ikutan kawannya, ingin mengikuti perkembangan jaman dan masih banyak lagi yang mempengaruhi hal tersebut. Mungkin semua hal diatas yang bisa mempengaruhi minat siswa kelas XI SMA N 11 Semarang, Kota Semarang akan *E-Sport* khususnya *Mobile Legends Bang-Bang*.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif, menurut Hasan (2002:33) “mengatakan bahwa desain ini, bertujuan untuk menguraikan sifat atau karakteristik dari suatu fenomena tertentu. Tujuan dari desain ini hanya mengumpulkan fakta dan menguraikannya secara menyeluruh dan teliti sesuai dengan persoalan yang akan dipecahkan”

Sedangkan teknik pengumpulan datanya yang dipakai adalah dengan metode survei menggunakan angket untuk mengetahui seberapa besar minat siswa kelas XI SMA Negeri 11 Semarang pada *E-Sport* (Olahraga Elektronik). Lokasi penelitian ini di SMA Negeri 11 Semarang. Untuk teknik pengambilan datanya dengan perolehan angket kemudian dianalisis secara deskriptif dan dikemukakan dalam bentuk skor.

3.2 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2016:61) variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan menurut Arikunto (2014:161) variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian.

Variabel dalam penelitian ini adalah minat siswa Putra kelas XI SMA Negeri 11 Semarang terhadap *E-Sport* / olahraga elektronik divisi *Mobile Legends Bang-Bang*. Minat terhadap *E-Sport Mobile Legends Bang-Bang* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kecenderungan dalam diri siswa kelas XI SMA Negeri 11 Semarang dalam hal rasa tertarik, perhatian dan beraktivitas dalam *E-Sport Mobile Legends Bang-Bang*.

3.3 Populasi, Sampel dan Teknik *Sampling*

3.3.1 Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2016:117) populasi adalah 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, 2016:117)

Sedangkan menurut Arikunto (2014:173) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi.

Populasi pada penelitian ini adalah jumlah keseluruhan siswa Putra kelas XII SMA 11 Semarang.

3.3.2 Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2016:118) Sampel adalah 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: 174) sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Dinamakan sampel apabila kita bermaksud untuk menggeneralisasikan hasil penelitian sampel.

Rumus dalam penelitian ini menggunakan rumus *Slovin* untuk mengukur ukuran sampel dari populasi, yaitu:

$$n = \frac{N}{1 + N \cdot e^2}$$

(Sumber : Sugiyono, 2011:87)

Keterangan

n = Ukuran Sampel

N = Populasi

e = 0,10

Menentukan Ukuran Sampel Dalam Penelitian Ini :

$$n = \frac{N}{1 + N \cdot e^2}$$

$$n = \frac{235}{1 + 235 \cdot (0,10)^2}$$

$$n = \frac{235}{3,35}$$

$$n = 70 \text{ orang}$$

Jadi, dengan taraf kesalahan 10% dari populasi sebanyak 235 siswa putra akan diambil 70 siswa putra sebagai sampel penelitian.

3.3.3 Teknik *Sampling*

Teknik *sampling* adalah merupakan teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan penelitian (Sugiyono, 2016:118)

Dalam penelitian ini menggunakan teknik *sampling* yaitu *proportionate stratified random sampling*. Teknik ini digunakan karena dari anggota populasi sendiri dianggap tidak homogen dan berstrata secara proporsional.

Dalam penelitian ini jumlah sampel yang akan digunakan atau diambil akan dibagi sesuai dengan strata kelas jurusan menjadi 2 yaitu kelas XI MIPA dan kelas XI IPS. Dari sampel berjumlah 70 orang atau responden. Maka perhitungan pembagian dan pengambilan data sampelnya sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Kelas XI MIPA} &= \frac{n}{N} \times 70 \\ &= \frac{102}{235} \times 70 \\ &= 30 \text{ siswa putra} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Kelas XI IPS} &= \frac{n}{N} \times 70 \\
 &= \frac{133}{235} \times 70 \\
 &= 40 \text{ siswa putra}
 \end{aligned}$$

Keterangan:

n = Jumlah Siswa

N = Populasi

Tabel 3. 1 Data Sampel Penelitian

No	Kelas / Jurusan	Jumlah
1	Kelas XI MIPA	30 Siswa
2	Kelas XI IPS	40 Siswa
Total Sampel Penelitian		70 Siswa

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2012:137) 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:

3.4.1 Kuesioner (Angket)

Menurut Sugiyono (2012:142) kuesioner 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.

Sedangkan menurut Arikunto (2014:194) kuesioner adalah sejumlah pertanyaan yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui.

Kuesioner dalam penelitian ini menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang sudah disiapkan peneliti untuk responden yang akan diteliti dan menggunakan sejumlah pertanyaan yang tertutup, sehingga jawaban dari kuesioner akan disesuaikan dengan kebutuhan data yang akan dikumpulkan peneliti. Pertanyaan atau pernyataan yang tertutup memudahkan antara peneliti dan responden.

Kuesioner (angket) pada penelitian ini diberikan kepada 70 responden yang terdiri dari 30 siswa jurusan IPA dan 40 siswa jurusan IPS kelas XI di SMA Negeri 11 Semarang.

3.4.2 Observasi

Menurut Arikunto (2014:265) 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

dilingkungan sekitar, sehingga data dari observasi ini dapat digunakan sebagai latar belakang penelitian. Penelitian ini menggunakan observasi dengan secara langsung datang ke sekolah, yaitu SMA Negeri 11 Semarang

3.4.3 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 (Suharsimi Arikunto, 2010:274).

Dokumentasi digunakan untuk mempermudah peneliti dalam mengumpulkan data dan informasi yang ada pada SMA Negeri 11 Semarang. Di dalam penelitian ini dokumentasi berupa data-data peserta didik, daftar ekstrakurikuler dan lain-lain yang ada di SMA Negeri 11 Semarang Tahun Ajaran 2019/2020. Selain itu peneliti juga membutuhkan dokumen-dokumen yang lain seperti gambar atau foto kegiatan saat penelitian, sehingga nantinya penelitian lebih kuat dan bisa diperanggungjawabkan.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian menurut Sugiyono (2012: 102) 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 (Sugiyono 2016: 134).

Tabel 3. 2 Pemberian skor pada skala pengukuran *Likert* adalah sebagai berikut:

Jawaban	Skor
Sangat Setuju/Selalu/Sangat Positif	5
Setuju/Sering?Positif	4
Ragu-Ragu/Kadang-Kadang/Netral	3
Tidak Setuju/Hampir Tidak Pernah/Negatif	2
Sangat Tidak Setuju/Tidak Pernah/Sangat Negatif	1

Dalam penelitian ini, sebelum peneliti membuat instrumen penelitian berupa kuesioner (angket), maka peneliti terlebih dahulu membuat kisi-kisi untuk memudahkan pembuatan instrumen penelitian nantinya dan ini bertujuan agar instrumen penelitian lebih siap untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data.

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Tentang Minat Terhadap *Mobile Legends Bang-bang*

Variabel	Indikator	Sub-Indikator	No. Item
Minat Siswa Putra Terhadap <i>e-Sport Mobile Legends</i>	Faktor Internal	1. Ketertarikan 2. Kebutuhan 3. Kemauan 4. Perhatian 5. Aktivitas 6. Hobi/Rekreasi	1, 9, 17, 25 2, 10, 18, 26 3, 11, 19, 27 4, 12, 20, 28 5, 13, 21, 29 6, 14, 22, 30
	Faktor Eksternal	1. Lingkungan/Sosial 2. Fasilitas	7, 15, 23, 31 8, 16, 24, 32

3.5.1 Hasil Uji Coba Instrumen

Menurut Azwar dalam Zulkifli Matondang (2009: 89) 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.

Suryabrata dalam Zulkifli Matondang (2009: 89) menyatakan bahwa tes pada dasarnya menunjuk kepada derajat fungsi pengukurannya suatu tes, atau derajat kecermatan ukurnya suatu tes. Validitas suatu tes mempermasalahkan 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.

Menurut Ghozali (2018: 51) uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaannya pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut.

Penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 26 untuk melakukan uji validitas dan reabilitas.

Dalam uji validitas dilakukan dengan cara mencari nilai korelasi dari hasil skor yang diperoleh masing-masing responden terhadap skor maksimal yang dihasilkan dari responden. Berikut adalah langkah untuk menguji validitas dengan bantuan aplikasi SPSS versi 26:

- 1) Buka aplikasi SPSS versi 26
- 2) Setting SPSS melalui *Variable View*, meliputi setting *Name*, *Width*, *Decimal*, *Values* dan *Measure*.
- 3) Setelah selesai program di *Variable View*, kemudian masukkan data skor dari tiap item-item sampai dengan total skor maksimal melalui *Data View*
- 4) Kemudian klik menu *Analyze*
- 5) Klik menu *Bivariate*
- 6) Kemudian *Copy* data skor, kemudian pidahkan ke kanan
- 7) Klik OK, maka akan muncul nilai r hitung masing-masing item soal instrumen

Tabel 3. 4 Hasil Uji Validitas

Nomor Item	r hitung	r table	Keterangan
1	0,357	0,198	Valid
2	0,704	0,198	Valid
3	0,430	0,198	Valid
4	0,698	0,198	Valid
5	0,290	0,198	Valid
6	0,462	0,198	Valid
7	0,476	0,198	Valid
8	0,797	0,198	Valid
9	0,343	0,198	Valid
10	0,716	0,198	Valid
11	0,338	0,198	Valid

12	0,643	0,198	Valid
13	0,409	0,198	Valid
14	0,728	0,198	Valid
15	0,438	0,198	Valid
16	0,661	0,198	Valid
17	0,552	0,198	Valid
18	0,826	0,198	Valid
19	0,576	0,198	Valid
20	0,662	0,198	Valid
21	0,373	0,198	Valid
22	0,566	0,198	Valid
23	0,651	0,198	Valid
24	0,438	0,198	Valid
25	0,377	0,198	Valid
26	0,632	0,198	Valid
27	0,435	0,198	Valid
28	0,483	0,198	Valid
29	0,359	0,198	Valid
30	0,510	0,198	Valid
31	0,249	0,198	Valid
32	0,546	0,198	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas dalam tabel di atas dapat menunjukkan bahwa dalam uji validitas dinyatakan Valid karena nilai R Hitung melebihi nilai R Tabel.

Reabilitas menurut Matondang (2009: 93) 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 Ghozali (2018: 45) 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 peneitian 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. Berikut adalah langkah peneliti dalam uji reabilitas dengan bantuan SPSS versi 26:

- 1) Buka aplikasi SPSS versi 26
- 2) Kemudian masukkan data responden ke dalam menu *Data View*
- 3) Klik menu *Analyze*
- 4) Kemudian pilih *Scale*
- 5) Kemudian pilih *Reability Analisis*

Maka akan muncul nilai dari *Cronbach's Alpha* dari instrumennya. Intrumen akan dikatakan reliabel atau andal apabila nilai dari *Cronbach's Alpha* lebih dari $>0,60$.

Tabel 3. 5 Hasil Uji Reliabilitas

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.915	32

Tabel 3. 6 Tingkatan Keandalan *Cronbach's Alpha*

Nilai <i>Cronbach's Alpha</i>	Tingkat Keandalan
0.0 - 0.20	Kurang Andal
>0.20 – 0.40	Agak Andal
>0.40 – 0.60	Cukup Andal
>0.60 – 0.80	Andal
>0.80 – 1.00	Sangat Andal

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 Siswa Putra Kelas XI Tahun Ajaran 2019/2020 Terhadap *E-Sport (Elektronic Sport/Olahraga Elektronik)* Divisi *Mobile Legends Bang-Bang* Di SMA Negeri 11 Semarang”.

3.6 Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2016: 207) dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah: 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.

Rumus yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan:

$$DP = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Sumber: Rahman S.N (2019: 41)

Keterangan:

DP = Deskriptif Presentase

n = Jumlah Skor Yang Diperoleh

N = Jumlah Skor Ideal

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 *Mobile Legends Bang-Bang* siswa putra SMA Negeri 11 Semarang.

Dengan menggunakan presentase skor tertinggi adalah 5 dan skor yang terendah meliputi 1, maka dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Presentase Maksimal} = \frac{5}{5} \times 100\% = 100\%$$

$$\text{Presentase Minimal} = \frac{1}{5} \times 100\% = 20\%$$

$$\text{Rentang} = 100\% - 20\% = 80\%$$

$$\text{Panjang Kelas Interval} = 80\% : 5 = 16\%$$

Kemudian data tersebut dapat dikelompokkan berdasarkan tingkatan sebagai berikut:

Tabel 3. 7 Kriteria Analisis Data Deskriptif Presentase

No	Interval Presentase	Keterangan
1	84% - 100%	Sangat Tinggi
2	68% - 84%	Tinggi
3	52% - 68%	Sedang
4	36% - 52%	Rendah
5	20% - 36%	Sangat Rendah

Tabel di atas dapat mengategorikan minat siswa putra terhadap *Mobile Legends Bang-Bang (E-Sport)* di SMA Negeri 11 Semarang menjadi 5 kategori meliputi sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah. 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.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Pada penelitian ini dengan judul Minat Siswa Putra Kelas XI Tahun Ajaran 2019/2020 terhadap *E-Sport (Electronic Sport/Olahraga Elektronik) Divisi Mobile Legends Bang-Bang* di SMA Negeri 11 Semarang merupakan jenis penelitian yang menggunakan deskriptif presentase. Pada penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui bagaimana minat siswa putra kelas XI terhadap *E-Sport* divisi *Mobile Legends Bang-Bang* di SMA Negeri 11 Semarang. Dalam penelitian ini mengambil sampel 70 siswa putra kelas XI SMA Negeri 11 Semarang yang terdiri dari 40 jurusan IPS dan 30 jurusan MIPA.

Tabel 4.1 Rekap Data Responden Berdasarkan Jurusan Sekolah

Nomor	Jurusan	Frekuensi	Persentase
1	IPS	40	57,1%
2	MIPA	30	42,9%
Total (Jumlah)		70	100%

Berdasarkan jurusan sekolah peneliti mengelompokkan menjadi 2 jurusan meliputi: 57,1% (40 siswa putra yang berasal dari jurusan IPS kelas XI SMA Negeri 11 Semarang), 42,9 % (30 siswa putra yang berasal dari jurusan MIPA kelas XI SMA Negeri 11 Semarang).

Tabel 4. 2 Rekap Data Responden Berdasarkan Usia Siswa

Nomor	Usia	Frekuensi	Persentase
1	15	2	2,86%
2	16	28	40,00%
3	17	38	54,29%
4	18	2	2,86%
Total (Jumlah)		70	100%

Berdasarkan usia siswa peneliti mengelompokkan menjadi 4 meliputi: 2,86% (2 siswa putra yang berusia 15 tahun), 40,00% (28 siswa putra yang berusia 16 tahun), 54,29% (38 siswa putra yang berusia 16 tahun) dan 2,86% (2 siswa putra yang berusia 18 tahun).

Tabel 4. 3 Rekap Data Responden Berdasarkan Kategori Suka/Tidak Terhadap *E-Sport Divisi Mobile Legends Bang-Bang*

Nomor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Suka	59	84,29%
2	Tidak Suka	11	15,71%
Total (Jumlah)		70	100%

Berdasarkan tabel diatas dengan kategori suka/tidak suka terhadap *Mobile Legends Bang-Bang* terdapat: 84,29% (59 siswa putra kelas XI SMA Negeri 11 Semarang menjawab suka) dan 15,71% (11 siswa putra kelas XI SMA Negeri 11 Semarang menjawab tidak suka).

Tabel 4. 4 Rekap Data Responden Berdasarkan *Role* Yang Dimainkan

Nomor	Role	Frekuensi	Persentase
1	<i>Fighter</i>	13	18,57%
2	<i>Mage</i>	12	17,14%
3	<i>Marksman</i>	9	12,86%
4	<i>Tank</i>	12	17,14%
5	<i>Support</i>	6	8,57%
6	<i>Assassin</i>	18	25,71%
Total (Jumlah)		70	100%

Berdasarkan tabel diatas dengan kategori *role* yang dimainkan siswa meliputi: 18,57% (13 siswa putra kelas XI SMA Negeri 11 Semarang memilih *role fighter*), 17,14% (12 siswa putra kelas XI SMA Negeri 11 Semarang memilih *role mage*), 12,86% (9 siswa putra kelas XI SMA Negeri 11 Semarang memilih *role marksman*), 17,14% (12 siswa putra kelas XI SMA 11 Negeri Semarang memilih *role tank*), 8,57% (6 siswa putra kelas XI SMA Negeri 11 Semarang memilih *role support*) dan 25,71% (18 siswa putra kelas 11 SMA Negeri 11 Semarang memilih *role assassin*).

Tabel 4. 5 Rekap Data Responden Berdasarkan *Hero Favorit*

No	<i>Hero</i>	Frekuensi	Persentase
1	<i>Gussion/Ling</i>	19	27,14%
2	<i>Hanabi/Irithel</i>	9	12,86%
3	<i>Hylos/Grock</i>	6	8,57%
4	<i>Kaja/Nana</i>	8	11,43%
5	<i>Harith/Lunox</i>	6	8,75%
6	<i>Dyroth/Xborg</i>	5	7,14%
7	Lainnya	17	24,29%
Total (Jumlah)		70	100%

Berdasarkan informasi tabel diatas dengan kategori berdasarkan *hero* favorit meliputi: 27,14% (19 siswa putra kelas XI SMA Negeri 11 Semarang memilih *hero Gussion/Ling*), 12,86% (9 siswa putra kelas XI SMA Negeri 11 Semarang memilih *hero Hanabi/Irithel*), 8,57% (6 siswa putra kelas XI SMA Negeri 11 Semarang memilih *hero Hylos/Grock*), 11,43% (8 siswa putra kelas XI SMA Negeri 11 Semarang memilih *hero Kaja/Nana*), 8,75% (6 siswa putra kelas XI SMA Negeri 11 Semarang memilih *hero Harith/Lunox*), 7,14% (5 siswa putra kelas XI SMA Negeri 11 Semarang memilih *hero Dyroth/Xborg*), 24,29% (17 siswa putra kelas XI SMA Negeri 11 Semarang memilih Lainnya dan bermain *hero* lain).

4.1.1 Minat Siswa Putra Kelas XI SMA Negeri 11 Semarang

Tabel 4. 6 Rekap Hasil Analisis Data Minat Siswa Putra Kelas XI Tahun Ajaran 2019/2020 Terhadap *E-Sport* Divisi *Mobile Legends Bang-Bang*

	Kategori	Frekuensi	Persentase
Minat	Sangat Tinggi	8	11,43%
	Tinggi	39	55,71%
	Sedang	23	32,86%
	Rendah	0	0,00%
	Sangat Rendah	0	0,00%
		70	100%

Berdasarkan dari hasil data tabel diatas dapat dilihat bahwa 11,43% atau sebanyak 8 siswa putra kelas XI memiliki minat yang sangat tinggi terhadap *E-Sport* Divisi *Mobile Legends Bang-Bang*. Kemudian 53,71% atau sebanyak 39 siswa putra kelas XI memiliki minat yang tinggi untuk bermain *E-Sport* Divisi *Mobile Legends Bang-Bang*. Selanjutnya, 32,86% atau sebanyak 23 siswa putra kelas XI memiliki minat yang sedang untuk bermain *E-Sport* Divisi *Mobile Legends Bang-Bang*. Sementara itu tidak ditemukan siswa yang memiliki minat dalam kategori rendah dan sangat rendah atau 0%.

4.1.2 Minat Siswa Putra Kelas XI Jurusan IPS

Tabel 4. 7 Rekap Hasil Analisis Data Minat Siswa Putra Kelas XI Jurusan IPS Tahun Ajaran 2019/2020 Terhadap *E-Sport Divisi Mobile Legends Bang-Bang*

	Kategori	Frekuensi	Persentase
Minat	Sangat Tinggi	4	10,00%
	Tinggi	29	72,50%
	Sedang	7	17,50%
	Rendah	0	0,00%
	Sangat Rendah	0	0,00%
		40	100%

Berdasarkan dari hasil data tabel di atas dapat dilihat bahwa ada 10,00% atau sebanyak 4 siswa putra kelas XI jurusan IPS memiliki minat yang sangat tinggi terhadap *E-Sport Divisi Mobile Legends Bang-Bang*. Selanjutnya 72,50% atau sebanyak 29 siswa putra kelas XI jurusan IPS yang memiliki minat tinggi bermain *E-Sport Divisi Mobile Legends Bang-Bang*. Kemudian 17,50% atau sebanyak 7 siswa putra kelas XI jurusan IPS memiliki minat yang sedang untuk bermain *E-Sport Divisi Mobile Legends Bang-Bang*. Sementara itu di jurusan IPS ini tidak ditemukan data yang dapat dilihat atau dengan nilai 0% terhadap kategori minat rendah dan sangat rendah.

4.1.3 Minat Siswa Putra Kelas XI Jurusan MIPA

Tabel 4. 8 Rekap Hasil Analisis Data Minat Siswa Putra Kelas XI Tahun Ajaran 2019/2020 Terhadap *E-Sport* Divisi *Mobile Legends Bang-Bang*

	Kategori	Frekuensi	Persentase
Minat	Sangat Tinggi	4	13,33%
	Tinggi	10	33,33%
	Sedang	16	53,33%
	Rendah	0	0,00%
	Sangat Rendah	0	0,00%
			30

Berdasarkan data tabel di atas kita dapat melihat bahwa ada 13,33% atau sebanyak 4 siswa putra kelas XI jurusan MIPA yang memiliki minat sangat tinggi terhadap *E-Sport* Divisi *Mobile Legends Bang-Bang*. Kemudian 33,33% atau ada 10 siswa putra kelas XI jurusan MIPA yang memiliki minat tinggi terhadap *E-Sport* Divisi *Mobile Legends Bang-Bang*. Selanjutnya 53,33% atau sebanyak 16 siswa putra kelas XI jurusan MIPA yang memiliki minat sedang terhadap *E-Sport* Divisi *Mobile Legends Bang-Bang* serta 0% siswa putra kelas XI yang memiliki minat rendah dan sangat rendah dari total responden.

4.1.4 Minat Siswa Putra Kelas XI Berdasarkan Indikator

1) Faktor Internal

Tabel 4. 9 Rekap Distribusi Data Responden Berdasarkan Faktor Internal

	Kategori	Frekuensi	Persentase
Minat (Internal)	Sangat Tinggi	7	10,00%
	Tinggi	38	72,50%
	Sedang	25	17,50%
	Rendah	0	0,00%
	Sangat Rendah	0	0,00%
		70	100%

Berdasarkan data analisis terkait distribusi data reponden berdasarkan faktor internal di atas, dapat dijelaskan bahwa 10,00% atau 7 siswa putra kelas XI SMA Negeri 11 Semarang yang memiliki minat yang sangat tinggi terhadap *E-Sport* Divisi *Mobile Legends Bang-Bang*. Kemudian sebesar 75,50% atau sebesar 38 siswa putra Kelas XI SMA Negeri 11 Semarang yang memiliki minat yang tinggi terhadap *E-Sport* Divisi *Mobile Legends Bang-Bang*. Selanjutnya sebesar 17,50% atau 25 siswa putra kelas XI SMA Negeri 11 Semarang yang memiliki minat sedang serta 0,00% atau tidak ada siswa putra kelas XI SMA Negeri 11 Semarang yang memiliki minat rendah dan sangat rendah terhadap *E-Sport* Divisi *Mobile Legends Bang-Bang*.

2) Faktor Eksternal

Tabel 4. 10 Rekap Distribusi Data Responden Berdasarkan Faktor Eksternal

	Kategori	Frekuensi	Persentase
Minat	Sangat Tinggi	14	20,00%
	Tinggi	35	50,00%
	Sedang	21	30,00%
	Rendah	0	0,00%
	Sangat Rendah	0	0,00%
		70	100%

Berdasarkan analisis data tabel dapat dijelaskan bahwasannya 20,00% atau sebanyak 14 siswa putra kelas XI SMA Negeri 11 Semarang yang memiliki minat sangat tinggi terhadap *E-Sport Divisi Mobile Legends Bang-Bang*. Selanjutnya sebesar 50,00% atau sebanyak 35 siswa putra kelas XI SMA Negeri 11 Semarang yang memiliki minat tinggi terhadap *E-Sport Divisi Mobile Legends Bang-Bang*. Kemudian sebesar 30,00% atau sebanyak 21 siswa putra SMA Negeri 11 Semarang memiliki minat yang sedang terhadap *E-Sport Divisi Mobile Legends Bang-Bang*, serta 0,00% atau tidak terdapat siswa putra kelas XI SMA Negeri 11 Semarang yang memiliki minat rendah dan sangat rendah terhadap *E-Sport Divisi Mobile Legends Bang-Bang*.

4.1.5 Minat Siswa Putra Kelas XI Berdasarkan Sub-Indikator

1) Faktor Ketertarikan

Tabel 4. 11 Rekap Distribusi Data Responden Berdasarkan Sub-Indikator Ketertarikan

	Kategori	Frekuensi	Persentase
Minat Sub-Indikator (Ketertarikan)	Sangat Tinggi	19	27,14%
	Tinggi	35	50,00%
	Sedang	16	22,86%
	Rendah	0	0,00%
	Sangat Rendah	0	0,00%
		70	100%

Berdasarkan data tabel dapat dijelaskan bahwa 27,14% atau sebanyak 19 siswa putra kelas XI SMA Negeri 11 Semarang yang memiliki minat sangat tinggi terhadap *E-Sport Divisi Mobile Legends Bang-Bang*. Kemudian 50,00% atau sebanyak 35 siswa putra kelas XI SMA Negeri 11 Semarang yang memiliki minat tinggi terhadap *E-Sport Divisi Mobile Legends Bang-Bang*. Selanjutnya 22,86% atau sebanyak 16 siswa putra kelas XI SMA Negeri 11 Semarang yang memiliki minat sedang terhadap *E-Sport Divisi Mobile Legends Bang-Bang*, serta 0,00% atau tidak terdapatnya siswa putra kelas XI SMA Negeri 11 Semarang yang memiliki minat rendah dan sangat rendah terhadap *E-Sport Divisi Mobile Legends Bang-Bang*.

2) Kebutuhan

Tabel 4. 12 Rekap Distribusi Data Responden Berdasarkan Sub-Indikator Kebutuhan

	Kategori	Frekuensi	Persentase
Minat	Sangat Tinggi	6	8,57%
	Tinggi	21	30,00%
	Sedang	42	60,00%
	Rendah	1	1,43%
	Sangat Rendah	0	0,00%
		70	100%

Berdasarkan analisis data tabel di atas dapat dijelaskan bahwa 8,57% atau sebanyak 6 siswa putra kelas XI SMA Negeri 11 Semarang yang memiliki minat sangat tinggi terhadap *E-Sport Divisi Mobile Legends Bang-Bang*. Selanjutnya 30,00% atau sebanyak 21 siswa putra kelas XI SMA Negeri 11 Semarang yang memiliki minat tinggi terhadap *E-Sport Divisi Mobile Legends Bang-Bang*. Kemudian 60,00% atau sebanyak 42 siswa putra kelas XI SMA Negeri 11 Semarang memiliki minat yang sedang terhadap *E-Sport Divisi Mobile Legends Bang-Bang*. Selanjutnya 1,43% atau hanya 1 siswa putra kelas XI SMA Negeri 11 Semarang yang memiliki minat rendah terhadap *E-Sport Mobile Legends Bang-Bang* dan 0,00% atau tidak ada siswa putra kelas XI SMA Negeri 11 Semarang yang memiliki minat sangat rendah terhadap *E-Sport Divisi Mobile Legends Bang-Bang* berdasarkan sub-indikator kebutuhan.

3) Kemauan

Tabel 4. 13 Rekap Distribusi Data Responden Berdasarkan Sub-Indikator Kemauan

	Kategori	Frekuensi	Persentase
Minat	Sangat Tinggi	20	28,57%
	Tinggi	32	45,71%
	Sedang	18	25,71%
	Rendah	0	0,00%
	Sangat Rendah	0	0,00%
		70	100%

Berdasarkan data tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa 28,57% atau sebanyak 20 siswa putra kelas XI SMA Negeri 11 Semarang memiliki minat yang sangat tinggi terhadap *E-Sport Divisi Mobile Legends Bang-bang*, kemudian 45,71% atau sebanyak 32 siswa putra kelas XI SMA Negeri 11 Semarang memiliki minat yang tinggi terhadap *E-Sport Divisi Mobile Legends Bang-Bang*. Selanjutnya 25,71% atau sebanyak 18 siswa putra kelas XI SMA Negeri 11 Semarang yang memiliki minat sedang terhadap *E-Sport Divisi Mobile Legends Bang-Bang* serta 0,00% atau tidak ada siswa putra kelas XI SMA Negeri 11 Semarang yang memiliki minat rendah dan sangat rendah terhadap *E-Sport Divisi Mobile Legends Bang-Bang* berdasarkan sub-indikator kemauan.

4) Perhatian

Tabel 4. 14 Rekap Distribusi Data Responden Berdasarkan Sub-Indikator Perhatian

	Kategori	Frekuensi	Persentase
Minat	Sangat Tinggi	15	21,43%
	Tinggi	40	57,14%
	Sedang	15	21,43%
	Rendah	0	0,00%
	Sangat Rendah	0	0,00%
		70	100%

Berdasarkan analisis data tabel di atas, dapat dijelaskan bahwasannya 21,43% atau sebanyak 15 siswa putra kelas XI SMA Negeri 11 Semarang memiliki minat yang sangat tinggi terhadap *E-Sport Divisi Mobile Legends Bang-Bang*, selanjutnya 57,14% atau sebanyak 40 siswa putra kelas XI SMA Negeri 11 Semarang memiliki minat yang tinggi terhadap *E-Sport Divisi Mobile Legends Bang-Bang*. Kemudian 21,43% atau sebanyak 15 siswa putra kelas XI SMA Negeri 11 Semarang memiliki minat yang sedang terhadap *E-Sport Divisi Mobile Legends Bang-Bang* serta 0,00% atau tidak adanya siswa putra kelas XI SMA Negeri 11 Semarang yang memiliki minat yang rendah dan sangat rendah terhadap *E-Sport Divisi Mobile Legends Bang-Bang* berdasarkan sub-indikator perhatian.

5) Aktivitas

Tabel 4. 15 Rekap Distribusi Data Responden Berdasarkan Sub-Indikator Aktivitas

	Kategori	Frekuensi	Persentase
Minat	Sangat Tinggi	9	21,43%
	Tinggi	21	57,14%
	Sedang	40	21,43%
	Rendah	0	0,00%
	Sangat Rendah	0	0,00%
		70	100%

Berdasarkan data analisis terkait dengan distribusi data dari hasil seluruh responden berdasarkan sub-indikator aktivitas diatas, dapat dijelaskan bahwa 21,43% atau sebanyak 9 siswa putra kelas XI SMA Negeri 11 Semarang memiliki minat yang sangat tinggi terhadap *E-Sport Divisi Mobile Legends Bang-Bang*, kemudian 57,14% atau sebanyak 21 siswa putra kelas 11 SMA Negeri 11 Semarang memiliki minat yang tinggi terhadap *E-Sport Divisi Mobile Legends Bang-Bang*, selanjutnya 21,43% atau sebanyak 40 siswa putra kelas XI SMA Negeri 11 Semarang memiliki minat yang sedang terhadap *E-Sport Divisi Mobile Legends Bang-Bang* dan 0,00% atau tidak ada siswa putra kelas XI SMA Negeri 11 Semarang yang memiliki minat rendah dan sangat rendah terhadap *E-Sport Divisi Mobile Legends Bang-Bang* berdasarkan sub-indikator aktivitas.

6) Hobi/Rekreasi

Tabel 4. 16 Rekap Distribusi Data Responden Berdasarkan Sub-Indikator Hobi/Rekreasi

	Kategori	Frekuensi	Persentase
Minat	Sangat Tinggi	17	24,29%
	Tinggi	37	52,86%
	Sedang	16	22,86%
	Rendah	0	0,00%
	Sangat Rendah	0	0,00%
		70	100%

Berdasarkan analisis data terkait dengan distribusi data dari hasil seluruh responden berdasarkan sub-indikator hobi/rekreasi diatas, dapat dijelaskan bahwa 24,29% atau sebanyak 17 siswa putra kelas XI SMA Negeri 11 Semarang memiliki minat yang sangat tinggi terhadap *E-Sport Divisi Mobile Legends Bang-Bang*, kemudian 52,86% atau sebanyak 37 siswa putra kelas 11 SMA Negeri 11 Semarang memiliki minat yang tinggi terhadap *E-Sport Divisi Mobile Legends Bang-Bang*, selanjutnya 22,86% atau sebanyak 16 siswa putra kelas XI SMA Negeri 11 Semarang memiliki minat yang sedang terhadap *E-Sport Divisi Mobile Legends Bang-Bang* dan 0,00% atau tidak ada siswa putra kelas XI SMA Negeri 11 Semarang yang memiliki minat rendah dan sangat rendah terhadap *E-Sport Divisi Mobile Legends Bang-Bang* berdasarkan sub-indikator hobi/rekreasi.

7) Lingkungan Sosial

Tabel 4. 17 Rekap Distribusi Data Responden Berdasarkan Sub Indikator Lingkungan Sosial

	Kategori	Frekuensi	Persentase
Minat	Sangat Tinggi	14	20,00%
	Tinggi	28	40,00%
	Sedang	26	37,14%
	Rendah	2	2,86%
	Sangat Rendah	0	0,00%
		70	100%

Berdasarkan analisis data terkait dengan distribusi data dari hasil seluruh responden berdasarkan sub-indikator lingkungan sosial diatas, dapat dijelaskan bahwa 20,00% atau sebanyak 14 siswa putra kelas XI SMA Negeri 11 Semarang memiliki minat yang sangat tinggi terhadap *E-Sport* Divisi *Mobile Legends Bang-Bang*, kemudian 40,00% atau sebanyak 28 siswa putra kelas 11 SMA Negeri 11 Semarang memiliki minat yang tinggi terhadap *E-Sport* Divisi *Mobile Legends Bang-Bang*, selanjutnya 37,14% atau sebanyak 26 siswa putra kelas XI SMA Negeri 11 Semarang memiliki minat yang sedang terhadap *E-Sport* Divisi *Mobile Legends Bang-Bang*, serta 8,86% atau hanya sebanyak 2 siswa putra kelas XI SMA Negeri 11 Semarang yang memiliki minat rendah terhadap *E-Sport* Divisi *Mobile Legends Bang-Bang* dan 0,00% atau tidak ada siswa putra kelas XI SMA Negeri 11 Semarang yang memiliki minat yang sangat rendah terhadap *E-Sport* Divisi *Mobile Legends Bang-Bang* berdasarkan sub-indikator lingkungan sosial.

8) Fasilitas

Tabel 4. 18 Rekap Distribusi Data Responden Berdasarkan Sub-Indikator Fasilitas

	Kategori	Frekuensi	Persentase
Minat	Sangat Tinggi	25	35,71%
	Tinggi	32	45,71%
	Sedang	13	18,57%
	Rendah	0	0,00%
	Sangat Rendah	0	0,00%
		70	100%

Berdasarkan analisis data terkait dengan distribusi data dari hasil seluruh responden berdasarkan sub-indikator fasilitas diatas, dapat dijelaskan bahwa 35,71% atau sebanyak 25 siswa putra kelas XI SMA Negeri 11 Semarang memiliki minat yang sangat tinggi terhadap *E-Sport Divisi Mobile Legends Bang-Bang*, kemudian 45,71% atau sebanyak 32 siswa putra kelas 11 SMA Negeri 11 Semarang memiliki minat yang tinggi terhadap *E-Sport Divisi Mobile Legends Bang-Bang*, selanjutnya 18,57% atau sebanyak 13 siswa putra kelas XI SMA Negeri 11 Semarang memiliki minat yang sedang terhadap *E-Sport Divisi Mobile Legends Bang-Bang*, serta 0,00% atau tidak ada siswa putra kelas XI SMA Negeri 11 Semarang yang memiliki minat yang rendah maupun sangat rendah terhadap *E-Sport Divisi Mobile Legends Bang-Bang* berdasarkan sub-indikator fasilitas.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Faktor Internal

1) Sub-Indikator Ketertarikan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) ketertarikan adalah hal, keadaan, atau peristiwa tertarik. Dari hasil penelitian telah menghasilkan nilai sebesar 78,50% yang menandakan bahwasannya ketertarikan siswa terhadap *E-Sport* Divisi *Mobile Legends Bang-Bang*. Ketertarikan siswa dalam hal ini karena *Game Mobile Legends Bang-Bang* ini merupakan game terbaik yang sesuai dari pendapat dari Sunarto (2019:44) di mana *Mobile Legends Bang-Bang* berhasil menduduki peringkat pertama sebagai *Top Charts*, *Top Games* dan *Top Grossing* di *Playstore* pada tahun 2018.

2) Sub-Indikator Kebutuhan

Kebutuhan dapat diartikan suatu kekurangan pada seseorang yang dapat menjadikan seseorang bahagia apabila kekurangan tersebut dapat terpenuhi. (H. Abu Ahmadi dalam Rahman 2019:11). Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor kebutuhan dapat mempengaruhi minat siswa dengan nilai 67,29% dengan kategori tinggi. Kebutuhan dalam hal ini bahwa siswa membutuhkan *E-Sport* Divisi *Mobile Legends Bang-Bang* ini untuk membuat siswa lebih rileks dan mengisi waktu luang untuk menjalani hari-harinya, dikarenakan *game* ini merupakan *game* yang menyenangkan serta dapat bermain dengan teman-temannya.

3) Sub-Indikator Kemauan

Kemauan merupakan salah satu fungsi hidup kejiwaan manusia, dapat diartikan sebagai aktivitas psikis yang mengandung usaha aktif dan berhubungan dengan pelaksanaan suatu tujuan (Imron 2015: 22). Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa kemauan dapat mempengaruhi minat siswa dengan nilai 78,21% di mana dalam kategori tinggi. Kemauan dalam hal ini bahwa siswa memiliki kemauan untuk bermain *E-Sport Mobile Legends Bang-Bang* dikarenakan bermain karena waktu luang dan *Mobile Legends* merupakan *game* yang hemat kuota pemakaiannya.

4) Sub-Indikator Perhatian

Perhatian merupakan pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas individu yang ditunjukkan kepada sekumpulan obyek (Walgito dalam Darnis 2013:15). Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa perhatian dapat mempengaruhi minat siswa dengan nilai 77,93%.

Perhatian dalam hal ini bahwa siswa memiliki perhatian lebih kepada *E-Sport Divisi Mobile Legends Bang-Bang* dikarenakan *Mobile Legends* banyak mengadakan turnamen dan siswa mengikuti perkembangan *update patch Mobile Legends* serta sering menonton *MPL* atau *Mobile Legends Professional League*.

5) Sub-Indikator Aktivitas

Aktivitas adalah keaktifan atau partisipasi langsung dalam suatu kegiatan (Ardiansah 2005:59). Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas dapat

mempengaruhi minat siswa dengan hasil 70,29% yang menunjukkan bahwa aktivitas siswa tinggi dalam *E-Sport Mobile Legends*.

Aktivitas dalam hal ini adalah di mana siswa suka bermain *game* dan beraktivitas langsung di dalam *game*, baik itu bersama teman-temannya maupun sendiri. Siswa juga aktif mengikuti perkembangan *E-Sport Divisi Mobile Legends Bang-Bang*.

6) Sub-Indikator Hobi/Rekreasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) hobi merupakan kegemaran, kesenangan istimewa pada waktu senggang, bukan pekerjaan utama. Sedangkan rekreasi merupakan aktivitas pengisi waktu luang yang dilakukan secara individu maupun kelompok secara sukarela dan tanpa paksaan (Murni dalam Rahman 2019:12).

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa hobi/rekreasi dapat mempengaruhi minat siswa, dengan nilai 79,07% yang menunjukkan hasil tinggi. Hobi./rekreasi dalam hal ini adalah di mana siswa turut aktif dalam *E-Sport Divisi Mobile Legends Bang-Bang*, aktif dalam gamenya dan menjadikan kegiatan rutin untuk pengisi waktu luang menjadi hobinya serta penghilang stres.

4.2.2 Faktor Eksternal

1) Sub-Indikator Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial merupakan lingkungan pergaulan antar manusia. Lingkungan sosial dapat dijadikan sarana pengembangan sosial emosional anak karena langsung berhubungan dengan masyarakat/manusia lain (Hertati dalam

Rahman 2019:12). Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa lingkungan sosial dapat mempengaruhi minat siswa dengan nilai 72,43% yang menunjukkan hasil tinggi.

Lingkungan sosial dalam hal ini adalah siswa yang bermain *Mobile Legends* cenderung memiliki banyak teman yang ikut bermain *Mobile Legends* juga, baik itu lingkungan dekat rumah siswa atau teman siswa dari jauh sekalipun.

2) Sub-Indikator Fasilitas

Fasilitas adalah sarana untuk melancarkan dan memudahkan pelaksanaan fungsi. Fasilitas merupakan komponen individual dari penawaran yang mudah ditumbuhkan atau dikurangi tanpa mengubah kualitas dan model jasa. Fasilitas juga adalah alat untuk membedakan program lembaga yang satu dari pesaing yang lainnya (Lupiyoadi dalam Mongkaren, 2013:494).

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa fasilitas dapat mempengaruhi minat siswa dengan hasil 80,86% yang menunjukkan hasil tinggi. Fasilitas dalam hal ini adalah di mana siswa dapat memainkan *Game Mobile Legends* dengan modal yang murah, dengan kuota yang tidak banyak juga dapat bermain, sehingga *E-Sport Divisi Mobile Legends Bang-Bang* banyak diminati siswa di SMA Negeri 11 Semarang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan Penelitian

Berdasarkan hasil data dari penelitian Minat Siswa Putra Kelas XI Tahun Ajaran 2019/2020 Terhadap *E-Sport* (*Electronic Sport*/Olahraga Elektronik) Divisi *Mobile Legends Bang-Bang*, dapat disimpulkan bahwa siswa putra kelas XI SMA Negeri 11 Semarang memiliki minat rata-rata tinggi terhadap *E-Sport* Divisi *Mobile Legends Bang-Bang*.

5.2 Saran

Dari hasil penelitian dan beberapa penjelasan yang berada di atas, disini peneliti memberikan saran sebagai berikut:

- 1) Kepada pihak sekolah, agar lebih memperhatikan perkembangan siswanya dalam setiap hal, termasuk perkembangan dalam bidang teknologi terkini, alangkah lebih baik siswa yang memiliki minat yang tinggi terhadap *E-Sport* tersebut dibuatkan wadah atau sebuah perkumpulan (ekstrakurikuler) atau kegiatan non-akademik agar siswa yang berminat tersebut dapat menyalurkan minatnya dengan tepat dan terorganisir, sehingga siswa tersebut mampu mengontrol minatnya juga agar hasilnya maksimal.
- 2) Kepada siswa, agar menjaga minatnya tersebut untuk menjadikan *E-Sport* sebagai olahraga prestasi, jangan hanya bermain saja, namun harus memiliki kemauan dalam belajar.

- 3) Kepada orang tua dan masyarakat, agar dapat mendukung minat siswa supaya mereka dapat memberikan yang terbaik atas minatnya tersebut, jangan pernah menganggap *E-Sport* hanya sebuah *game* saja, *E-Sport* juga bisa dijadikan peluang yang menghasilkan materi dan menghasilkan profesi baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, N., Eriq, J., & Tri, A. (2018). Evaluasi User Experience Pada Game Hearthstone Dengan Menggunakan Metode Game Experience Questionnaire. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*. 2 Nomor 12, 7551-7558.
- Araniri Nuruddin. (2018). Kompetensi Profesional Guru Agama Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*. 4 Nomor 1, 75-83.
- Ardiansah, F. (2018). Pengaruh Media Video Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Pelajaran Pai Di SMA YPI Tunas Bangsa Palembang. *Jurna Pendidikan Islam*. 5 Nomor 1, 56-70.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: RINEKA CIPTA.
- Bangun S. Y. (2016). Peran Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Pada Lembaga Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Publikasi Pendidikan*. 4 Nomor 3, 157-167.
- Barkah, Y. (2018). Pengaruh Metode Pembelajaran Jigsaw Terhadap Minat Belajar Sejarah Peserta Didik Di SMK Kharismawita Jakarta Selatan. *Jurnal Candrasangkala*. 4 Nomor 1.
- Brahmantyo, A. (2018). Upaya Asosiasi dan MNC Dalam Menjadikan E-Sports Sebagai Olahraga Olimpiade. Skripsi UNIVERSITAS JEMBER.
- Darnis, A., & Citra. (2013). Pengaruh Perhatian Dan Tingkat Pendapatan Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 12 Sijunjung. *Journal Of Economic Education*. 2 Nomor 1, 11-21.
- Dasmawati. (2013). Peningkatan Aktivitas Pembelajaran Ipa Melalui Media Konkrit Di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri. 1-14.
- Fu'adi, F (2009). Hubungan Minat Berwirausaha Dengan Prestasi Praktik Kerja Industri Siswa Kelas XII Teknik Otomotif SMK Negeri 1 Adiwerna Kabupaten Tegal Tahun Ajaran 2008/2009. *Jurnal PTM*. 9 Nomor 2.
- Ghozali Imam. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS 25*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Halim, S. (2013). Minat Siswi SMA Dr. Soetomo Surabaya Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Futsal. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. 1 Nomor 1, 260-264.
- Hamari, & Sjöblom, M. (2016). What Is Esports And Why Do People Watch It?.

Internet Research, 27 Nomor 2, 211-232.

- Hayati, N., & Yusuf, A. (2017). Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dengan Minat Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN Bangkinang Kota. *Jurnal Al-Hikmah*. 14 Nomor 2, 160-180.
- Husdarta, J.S., Riduwan. (2010). *Sejarah Dan Filsafat Olahraga*. Bandung: Alfabeta.
- Imron. (2015). Dorongan Fisiologis, Psikis Dan Spiritual Dalam Al Qur'an. *Jurnal Tarbiyatun*. 6 Nomor 1, 22-29.
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2017). Virtual(Ly) Athletes: Where Esports Fit Within The Definition Of "Sport". *Journal Information*. 1-18.
- Kane, D., & Brandon D. (2017). Reognizing ESports As A Sport. *The Sport Journal*. 1-9.
- Khamidi, A. (2011). Kemampuan Awal, Minat Olahraga, Dan Prestasi Belajar Olahraga. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 17 Nomor 4, 265-269.
- Khasanah, U. (2016). Pengaruh Kepemimpinan, Disiplin Kerja Dan Komunikasi Terhadap Motivasi Kerja Karyawan. *Journal Of Management*. 2 Nomor 2, 1-22.
- Kurniawan, F. (2019). E-Sport Dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *Jurnal Olahraga Prestasi*. 15 Nomor 2.
- Line Today. (2019). Berapa Kuota yang Dibutuhkan untuk Main Game-Game Populer? Ini Faktanya!. Online. <https://today.line.me/id/article>. (Akses 6 Agustus 2020)
- Maksum, A. (2005). Olahraga Membentuk Karakter: Fakta Atau Mitos?. *Jurnal Ordik*. 3 Nomor 1, 1-10.
- Martono, T. (2015). Pengembangan Game Dengan Menggunakan Game Engine Game Maker. *Jurnal Sistem Komputer*, 5 Nomor 1, 23-30.
- Matondang, Z. (2009). Validitas Dan Reabilitas Suatu Instrumen Penelitian. *Jurnal Tabularasa*. 6 Nomor 1, 87-97.
- Mobilelegends.gcube.id. (2019). Menjawab Pertanyaan Standar Seputar Mobile Legends. Online. <https://mobilelegends.gcube.id/mobile-legends-faq/>. (Akses 6 Agustus 2020)


- Mongkaren, S. (2013). Fasilitas Dan Kualitas Pelayanan Pengaruhnya Terhadap Kepuasan Pengguna Jasa Rumah Sakit Advent Manado. *Jurnal Riset Ekonomi*. 1 Nomor 4.
- Nursalina, I., & Tri, B. (2014). Hubungan Motivasi Berprestasi Dengan Minat Membaca Pada Anak. *Education Psychokogy Journal*.3 Nomor 1.
- Prayogo, A. (2019). Pengaruh Minat Bermain Game Mobile Legends Terhadap Kemampuan Problem Solving Siswa Kelas VIII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 3 Purwokerto Tahun Pelajaran 2018 / 2019. Skripsi INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI.
- Putranto, A. (2013). Pengembangan Game Edukasi Klasifikasi Hewan Menggunakan Adobe Flash Professional CS5 Sebagai Media Pembelajaran Biologi Kelas VII Di SMP N 15 Yogyakarta. Pendidikan Teknik Informatika.
- Rahman, S. N. (2019). Survei Minat Bermain E-Sport Pada Siswa Putra Di SMA Negeri Se-Kecamatan Demak, Kabupaten Demak Tahun Pelajaran 2018/2019. Skripsi UNNES.
- Ramadani, F. (2018). Penarikan Diri Dalam Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif Withdrawal Gamer Mobile Legends Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014). Skripsi UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA.
- Santoso, Ryan, Hidayatun & Maria. (2017). Fasilitas Auditorium Dan Galeri E-Sports di Padang Galak, Bali. *Jurnal edimensi arsitektur*. 1 Nomor 6-16.
- Saputra Hasan. (2018). Minat Siswa SMA Kelas X Pada Cabang Olahraga Futsal, Bulu Tangkis, Bola Voli, Dan Bola Basket Di Kecamatan Magetan, Kabupaten Magetan. Skripsi UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA.
- Seo, Y. (2013). Electronic Sports: A New Marketing Landscape Of The Experience Economy. *Journal Marketing of Management*. 1543-1560.
- Sudono, A. (2000). Sumber Belajar Dan Alat Permainan. Jakarta: PT. GRASINDO.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif,kualitatif dan R&D. Bandung: Penerbit ALFABETA.
- Suharyat, Y. (2009). Hubungan Antara Sikap, Minat Dan Perilaku Manusia. *Jurnal Region*. 1 Nomor 3.
- Sulaiman. (2016). Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Dengan Pendekatan Sistem. Semarang: CV. SWADAYA

MANUNGGAL.

- Sunarto, A., Christiana, W., & Eko, H. (2019). Communication Meaning In The Community Online Mobile Legends Based On Depok Players Realities. *International Journal Of Multicultural And Multireligious Understanding*.(Vol 6).
- Suprpto, A. (2007). Minat Masuk Perguruan Tinggi Bagi Siswa Kelas III Program Keahlian Teknik Instalasi Listrik Pada SMK Di Purworejo. Skripsi UNNES.
- Wagner G. (2006). On The Scientific Relevance Of ESports. *International Conference On Internet Computing*. Austria.
- Waldi, A. (2018). Pembinaan Karakter Siswa Melalui Ekstrakurikuler Game Online E-Sports Di SMA 1 PSKD Jakarta. *Journal Of Moraland Civic Education*. 4 Nomor 2, 92–101.
- Xiong, S., & Hiroyuki, I. (2014). *Quantifying Engagement of Electronic Sports Game*. Edited by Hiroyuki. Japan.
- Yoga Wisesa. (2014). IeSPA Kini Menjadi Bagian FORMI, Indonesia Mengakui eSport Sebagai Olahraga Resmi.

Lampiran 1

FORMULIR USULAN TOPIK SKRIPSI



Formulir Usulan Topik Skripsi
 FM-1-AKD-24/rev.00
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG


Usulan topik skripsi ini diajukan oleh:


Nama : MUHAMMAD IDHOHUDDIN
 NIM : 6102416045
 Jurusan : Jasmani Kes. & Rekreasi
 Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Jasn
 Topik : eSports (Elektronik Sports / Olahraga Elektronik) divisi Mobile Legends Bang-bang yang banyak digemari kaum anak-anak maupun remaja di sekolah.

ada dapat sedikit Pembimbing
M. Fahmi Abdulkadir, M.Pd.
14/10/19
Han

peneliti & pembimbing
Dr. Agung Widyad.
14/10/19

Menyetujui
 Ketua Jurusan

 Dr. Mujiyo Hartono, M.Pd.
 NIP. 196109031988031002

Semarang, 2 April 2019
 Yang mengajukan,

 MUHAMMAD IDHOHUDDIN
 NIM. 6102416045



Lampiran 2

SURAT PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING



KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 20984/UN37.1.6/PT/2019

Tentang
**PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER
GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2019/2020**

Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Fakultas Ilmu Keolahragaan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES untuk menjadi pembimbing.

Mengingat : 1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES.
4. SK Rektor UNNES No.162/O.2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES.

Menimbang : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Tanggal 5 Desember 2019

MEMUTUSKAN

Menetapkan
PERTAMA

Menunjuk dan menugaskan kepada:

Nama : Dr. Agung Wahyudi, S. Pd., M. Pd.
NIP : 197709082005011001
Pangkat/Golongan : Penata Tk. I - III/d
Jabatan Akademik : Lektor
Sebagai Pembimbing

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :

Nama : MUHAMMAD IDHOHUDDIN
NIM : 6102416045
Jurusan/Prodi : Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR
Topik : eSport (Elektronik Sport / Olahraga Elektronik) Divisi Mobile Legends Bang-Bang yang banyak digemari kaum anak-anak maupun remaja di sekolah

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

Tembusan
1. Wakil Dekan Bidang Akademik
2. Ketua Jurusan
3. Petinggal

6102416045
FM-03-AKD-24/Rev.00



Lampiran 3

SURAT IZIN OBSERVASI PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
 Gedung Dekanat FIK Kampus UNNES Sekaran Gunungpati Semarang 50229
 Telepon +6224-8508007, Faksimile +6224-8508007
 Laman: <http://fik.unnes.ac.id>, surel: fik@mail.unnes.ac.id

Nomor : B/20898/UN37.1.6/LT/2019 03 Desember 2019
 Hal : Permohonan Izin Observasi

Yth. Kepala SMA Negeri 11 Semarang
 Jalan Lempur Tengah, Kecamatan Semarang Selatan, Kota Semarang.

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Muhammad Idhohuddin
 NIM : 6102416045
 Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar), SI
 Semester : Gasal
 Tahun akademik : 2019/2020
 Topik observasi : Minat Siswa Putra Kelas XI Tahun Ajaran 2019/2020 Terhadap E-Sport (Elektronic Sport / Olahraga Elektronik) Divisi Mobile Legends Bang-Bang Di SMA Negeri 11 Semarang

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin observasi untuk penelitian awal skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 10 Desember s.d 20 Desember 2019.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.



Tembusan:
 Dekan FIK;
 Universitas Negeri Semarang

Lampiran 4

SURAT KETERANGAN SELESAI OBSERVASI

PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 11
SEMARANG

Jl. Lempur Tengah XIV Rt.01/Rw.01 Semarang 50248 Telp./Fax. TU 8413670, KS (024) 76585332
Website : www.sman11-smg.sch.id E-mail : sman11_smg@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN
No. 070/ 0090 /2020

Berdasarkan surat dari UNNES No. B/20898/UN37.1.6/LT/2019 tanggal, 3 Desember 2019
hal : ijin Observasi maka Kami menerangkan bahwa namu tersebut di bawah ini :

NO	NAMA/NPM	PROGRAM STUDI
1.	Muhammad Idhohuddin 6102416045	Unnes, Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi

Telah melaksanakan Observasi SMAN 11 Semarang pada tanggal, 11 Desember 2019
Tahun Pelajaran 2019/2020, dengan judul " **Minat Siswa Putra kelas XI tahun Ajaran
2019/2020 Terhadap E-Sport (Elektronik Sport/ Olahraga Elektronik) Divisi Mobile
Legends Bang- Bang di SMA Negeri 11 Semarang.**"

Demikian, surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 4 februari 2020

Kepala Sekolah



Lampiran 5

SURAT IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
 Gedung Dekanat FIK Kampus UNNES Sekaran Gunungpati Semarang 50229
 Telepon +6224-8508007, Faksimile +6224-8508007
 Laman: <http://fik.unnes.ac.id>, surel: fik@mail.unnes.ac.id

Nomor : B/1537/UN37.1.6/LT/2020 30 Januari 2020
 Hal : Izin Penelitian

Yth. Kepala SMA Negeri 11 Semarang
 Jl Lamper Tengah Gg XIV RT 01 RW 01

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Muhammad Idhohuddin
 NIM : 6102416045
 Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru
 Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar), S1
 Semester : Gasal
 Tahun akademik : 2019/2020
 Judul : Minat Siswa Putra Kelas XI Tahun Ajaran 2019 / 2020 Terhadap E-
 Sport (Elektronik Sport / Olahraga Elektronik) Divisi Mobile
 Legends Bang-Bang Di SMA Negeri 11 Semarang

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 4 Februari s.d 21 Februari 2020.

Atas perhatian dan kerjasarna Saudara, kami mengucapkan terima kasih.



Tembusan:
 Dekan FIK;
 Universitas Negeri Semarang



Nomor Agenda Surat : 106 338 812 5

Sistem Informasi Surat Dinas - UNNES (2020-01-30 13:14:34)

Lampiran 6

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
**SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 11
SEMARANG**

Jl. Lempur Tengah XIV Rt.01/Rw.01 Semarang 50248 Telp./Fax. TU 8413670, KS (024) 76585332
Website : www.sman11-smg.sch.id E-mail 1: sma11_smg@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN
No. 070/ 0313 /2020

Berdasarkan surat dari UNNES No. B/1537/UN 37.1.6/LT/2020 tanggal, 30 Januari 2020
hal : ijin Penelitian maka Kami menerangkan bahwa nama tersebut di bawah ini :

NO	NAMA/NIM	PROGRAM STUDI
1.	Muhammad Idhohuddin 6102416045	Unnes, Jasmani , Kesehatan dan Rekreasi

Telah melaksanakan Penelitian SMAN 11 Semarang pada tanggal 4 – 24 Februari 2020
Tahun Pelajaran 2019/2020, dengan judul " **Minat Siswa Putra Kelas XI Th
Ajaran 2019/2020 Terhadap E - Sport (Elektronik Sport / Olahraga elektronik) Divisi
Mobile Legends Bang - Bang di SMA 11 Semarang.**"

Demikian, surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 9 Juni 2020



Kepala Sekolah

Drs. Supriyanto, M.Pd

NIP. 1978022111986011003

Lampiran 7

ANGKET INSTRUMEN PENELITIAN

**ANGKET MINAT SISWA PUTRA KELAS XI TAHUN AJARAN
2020/2021 TERHADAP *E-SPORT (ELECTRONIC SPORT /
OLAHRAGA ELEKTRONIK)* DIVISI *MOBILE LEGENDS BANG-
BANG* DI SMA NEGERI 11 SEMARANG.**

Semarang, _____

Nama : _____
 Kelas : _____
 Jurusan : _____
 Usia : _____

A. Informasi Awal

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda silang (X) ke salah satu jawaban yang menurut anda sesuai dengan kemauan anda sendiri!

Apakah anda menyukai bermain Mobile Legends Bang-Bang?

- a. Ya
- b. Tidak

Jika anda bermain Mobile Legends Bang-Bang, role apa yang anda mainkan?

- a. *Fighter*
- b. *Mage*
- c. *Marksmen*
- d. *Tank*
- e. *Support*
- f. *Assassin*

Apa hero favorit anda saat bermain Mobile Legends Bang-Bang?

- a. Gusion / Ling (*Assassin*)
- b. Hanabi / Irithel (*Marksmen*)
- c. Hylos / Grock (*Tank*)
- d. Kaja / Nana (*Support*)
- e. Harith / Lunox (*Mage*)
- f. Dyroth / Xborg (*Fighter*)
- g. Lainnya

B. Kuesioner (Angket)

Penjelasan dan petunjuk pengisian kuesioner (angket)

1. Mobile Legends Bang-Bang adalah *game* yang dikembangkan dan dirilis oleh *Moonton Developer*. *Game* ini dapat dimainkan pada *platform mobile* Android dan iOS. *Game* MOBA ini sukses mencuri perhatian para *gamer* di Indonesia sejak tahun 2016. Permainan ini dapat dimainkan sebanyak 10 orang yang terbagi menjadi 2 tim.
2. Jawablah dengan memberikan tanda centang (V) pertanyaan/ Pernyataan dibawah ini sesuai dengan kenyataan pada diri anda sendiri.
3. Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu Ragu (RR), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

No	Pernyataan/Pertanyaan	SS	S	RR	TS	STS
1	Saya suka bermain Mobile Legends Bang-Bang secara kompetitif					
2	Anda yang suka bermain Mobile Legends Bang-Bang merasa kurang lengkap bila sehari saja belum bermain Mobile Legends Bang-Bang					
3	Saya memiliki kemauan untuk menjalankan permainan atau bermain Mobile Legends Bang-Bang					
4	Saya memperhatikan perkembangan Mobile Legends Bang-Bang sebagai e-Sport					
5	Anda yang suka dengan Mobile Legends Bang-Bang cenderung bermain Mobile Legends Bang-Bang setiap hari					
6	Mobile Legends Bang-Bang saya gunakan sebagai media rekreasi atau hiburan untuk menghilangkan kepenatan dalam kegiatan sehari-hari					
7	Saya menyukai bermain Mobile Legends Bang-Bang dikarenakan banyak orang yang bermain Mobile Legends Bang-Bang di lingkungan saya					
8	Semakin canggih handphone atau fasilitas penunjang bermain Mobile Legends Bang-Bang, saya semakin berminat memainkannya					
9	Bermain Mobile Legends Bang-Bang membuat saya merasa senang					

10	Bermain Mobile Legends Bang-Bang merupakan kebutuhan bagi saya					
11	Saya bermain Mobile Legends Bang-Bang tanpa dorongan orang lain (kemauan sendiri)					
12	Saya setuju jika bermain Mobile Legends Bang-Bang memerlukan konsentrasi yang tinggi					
13	Bermain Mobile Legends Bang-Bang merupakan aktivitas sehari-hari bagi saya					
14	Bermain Mobile Legends Bang-Bang merupakan pengisi waktu luang bagi saya					
15	Teman-teman saya merupakan faktor yang mendorong saya untuk bermain Mobile Legends Bang-Bang					
16	Fasilitas merupakan faktor terpenting dalam keberhasilan bermain Mobile Legends Bang-Bang selain faktor lainnya (<i>skill</i>)					
17	Apakah anda setuju bahwa ketika bermain Mobile Legends Bang-Bang dapat membuat hati anda senang dan bahagia pada diri anda sendiri?					
18	Apakah anda setuju dengan pernyataan bahwa bermain Mobile Legends Bang-Bang adalah bagian dari hidup anda?					
19	Apakah anda setuju jika harus ada kemauan sebelum mengembangkan skill dalam bermain Mobile Legends Bang-Bang?					
20	Apakah anda setuju jika memperhatikan teknik-teknik dalam Mobile Legends Bang-Bang dapat mengembangkan teknik atau keterampilan anda pada saat bermain Mobile Legends Bang-Bang					
21	Apakah anda setuju jika bermain Mobile Legends Bang-Bang secara teratur dan tidak berlebihan dapat mengembangkan diri anda?					
22	Apakah anda setuju jika dengan bermain Mobile Legends Bang-Bang dapat menyebabkan otak kembali rileks dan segar kembali?					
23	Apakah anda setuju jika keluarga berpengaruh dalam aktivitas anda bermain Mobile					

	Legends Bang-Bang?					
24	Apakah anda setuju jika dengan semakin lengkapnya sarana dan prasarana untuk menunjang penyelenggaraan pertandingan Mobile Legends Bang-Bang maka akan semakin tinggi minat anda untuk bermain Mobile Legends Bang-Bang?					
25	Anda yang senang dan sering bermain Mobile Legends Bang-Bang cenderung memiliki keinginan untuk masuk ke dalam tim Mobile Legends Bang-Bang professional?					
26	Anda yang bermain Mobile Legends Bang-Bang cenderung membutuhkannya setiap hari untuk melengkapi kehidupan dan kegiatan anda sehari-hari					
27	Anda yang suka dan sering bermain Mobile Legends Bang-Bang cenderung ingin masuk ke dalam tim Mobile Legends professional?					
28	Anda yang suka dengan Mobile Legends Bang-Bang cenderung menaruh perhatian khusus pada Mobile Legends Bang-Bang					
29	Anda yang bermain Mobile Legends Bang-Bang cenderung menjadikan kegiatan tersebut sebagai aktivitas sehari-hari					
30	Anda cenderung mendapatkan hiburan tersendiri saat bermain Mobile Legends Bang-Bang					
31	Anda cenderung dipengaruhi lingkungan sekitar untuk bermain Mobile Legends Bang-Bang					
32	Anda cenderung membutuhkan teknologi yang lebih baik untuk meningkatkan performa anda saat bermain Mobile Legends Bang-Bang					

Table with 42 columns (P1-P42) and multiple rows (P1-P33, Total Book). Each row contains Pearson Correlation and Sig. (2-tailed) values. The table is a symmetric matrix of data.

Lampiran 8
DATA Uji VAIDITAS

Lampiran 10

JADWAL KEGIATAN PENELITIAN

No	Tanggal/Bulan/Tahun	Kegiatan Penelitian
1.	10/12/2019	Observasi Penelitian
2.	11/12/2019	Selesai Observasi Penelitian
3.	4/2/2020	Arahan WAKA Kurikulum SMA Negeri 11 Semarang
4.	5/2/2020	Penelitian di SMA Negeri 11 Semarang
5.	6/2/2020	Penyebaran Angket/Kuesioner
6.	7/2/2020	Selesai Penelitian

Lampiran 11

DOKUMENTASI

Gambar 1. Arahan WAKA Kurikulum
(Sumber: M. Idhohuddin).



Gambar 2. Pengarahan kepada Ketua OSIS SMA N 11 Semarang
(Sumber: M. Idhohuddin).



Gambar 3. Kegiatan Penyebaran Angket Kelas XI IPS I
(Sumber: M. Idhohuddin).



Gambar 4. Kegiatan Penyebaran Angket Kelas XI IPS II
(Sumber: M. Idhohuddin).



Gambar 5. Kegiatan Penyebaran Angket Kelas XI IPS III
(Sumber: M. Idhohuddin).



Gambar 6. Kegiatan Penyebaran Angket Kelas XI MIPA I
(Sumber: M. Idhohuddin).



Gambar 7. Kegiatan Penyebaran Angket Kelas XI MIPA II
(Sumber: M. Idhohuddin).



Gambar 8. Kegiatan Penyebaran Angket Kepada Ketua Kelas XI MIPA IV
(Sumber: M. Idhohuddin).



Gambar 9. Kegiatan Penyebaran Angket Kelas XI MIPA III
(Sumber: M. Idhohuddin).



Gambar 10. Kegiatan Penyebaran Angket Perwakilan Ketua Kelas XI MIPA V
(Sumber: M. Idhohuddin).