



## **Minat Prestasi Olahraga E-Sport Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Pugaan Kabupaten Tabalong**

**Muhammad Rizaldi<sup>1</sup>, Rahmadi<sup>2</sup>, Arie Rakhman<sup>3</sup>**

<sup>123</sup> Pendidikan Jasmani, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarbaru, Indonesia

Email: [prokagura532@gmail.com](mailto:prokagura532@gmail.com)

### **ABSTRACT**

The development of increasingly advanced technology, several new sports branches have emerged that utilize the latest model, namely electronic media which is often called E-Sport. Then there are many students of SMK Negeri 1 Pugaan who play online games. The purpose of this study was to determine how students' achievement interests are in E-Sport Mobile Legends Bang-Bang Division at SMK Negeri 1 Pugaan. Quantitative descriptive research using survey methods. The research variables are students' achievement interests using the population of SMK Negeri 1 Pugaan. A sample of 41 students using the proportionate stratified random sampling technique. Data collection using observation, documentation and questionnaires. With instruments in the form of questionnaires. Descriptive statistical data analysis percentage as a data analysis technique. The results of this study indicate that the interest in e-sport sports achievements at SMK Negeri 1 Pugaan, Tabalong Regency in internal factors (interest, needs, willingness, attention, activities, hobbies/recreation) affects the high interest of students by producing the largest value of 70.73% in the attention sub-indicator. Meanwhile, in external factors (environment/social, facilities) the results showed that 60.97% influenced the high interest of students in the facilities sub-indicator, in this case influencing the interest in e-sports achievements at Pugaan 1 State Vocational School, Tabalong Regency.

**Keywords:** Interest in Achievement, E-Sports

### **ABSTRAK**

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 SMK Negeri 1 Pugaan yang bermain game online. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana minat prestasi peserta didik terhadap E-Sport Divisi Mobile Legends Bang-Bang di SMK Negeri 1 Pugaan. Penelitian deskriptif kuantitatif menggunakan metode survei. Variabel penelitian ini yaitu minat prestasi peserta didik dengan menggunakan populasi SMK negeri 1 Pugaan. Sampel 41 peserta didik 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 minat prestasi olahraga e-sport di sekolah menengah kejuruan negeri 1 pugaan kabupaten tabalong dalam faktor internal (ketertarikan, kebutuhan, kemauan, perhatian, aktivitas, hobi/rekreasi) mempengaruhi minat tinggi peserta didik dengan menghasilkan nilai terbesar 70,73% pada sub indikator perhatian. Sedangkan, dalam faktor eksternal (lingkungan/sosial, fasilitas) menunjukkan hasil 60,97% mempengaruhi minat tinggi peserta didik pada sub indikator fasilitas, di dalam hal ini mempengaruhi minat prestasi olahraga e-sport di sekolah menengah kejuruan negeri 1 pugaan kabupaten tabalong.

**Kata Kunci:** Minat Prestasi, Olahraga E-Sport

### **Cara sitasi:**

Rizaldi, M. dkk (2025). Minat Prestasi Olahraga E-SPORT di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Pugaan Kabupaten Tabalong. *Jurnal Keolahragaan*, 11 (1), 56-64.

### **Sejarah Artikel:**

Dikirim Mei 2025, Direvisi Juni 2025, Diterima Juli 2025.

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang olahraga. Pada zaman atau era saat ini yaitu digital, olahraga yang bisa di mainkan melalui gadget atau olahraga teknologi pada era saat ini sangat banyak di kehidupan masyarakat yang bisa kita ketahui yaitu Esport (Alfarisi et al., 2024). Salah satu fenomena yang berkembang pesat adalah E-Sport (Electronic Sport), yang telah diakui sebagai cabang olahraga kompetitif di berbagai tingkat, baik nasional maupun internasional. Esport sama dengan olahraga lainnya individu yang bisa adu ketangkasannya dan juga kelompok sebagai kekompakan atau kerjasamanya dengan suatu permainan berupa video animasi atau game dengan berbasis kompetitif (Khudzaifah et al., 2023). E-Sport tidak lagi sekadar aktivitas hiburan, tetapi juga telah menjadi bagian dari industri olahraga yang memiliki pengaruh besar, terutama di kalangan generasi muda.

Pada Esport terdapat beberapa macam game yaitu berupa AOV, *Free-Fire*, PUBGM, dan *Mobile Legends*. Dalam kehidupan remaja saat ini bahwasanya game online ini sangat trending bahkan mereka beralasan bahwa bermain *game Mobile Legends* ini bisa saja menghilangkan penatnya (Putri et al., 2021). Di Indonesia, E-Sport telah mendapatkan perhatian khusus dengan adanya berbagai turnamen resmi yang diselenggarakan oleh lembaga nasional maupun internasional. Bahkan, E-Sport telah masuk dalam kompetisi olahraga multinasional seperti SEA Games dan Asian Games. Hal ini menunjukkan bahwa E-Sport memiliki potensi besar sebagai bidang prestasi yang dapat dikembangkan lebih lanjut, termasuk di lingkungan pendidikan.

Kabupaten Tabalong sebagai salah satu wilayah di Indonesia juga tidak luput dari perkembangan E-Sport. Banyak pelajar dari tingkat Sekolah Menengah Atas atau Sekolah Menengah Kejuruan yang menunjukkan ketertarikan terhadap E-Sport, baik sebagai hiburan maupun sebagai peluang untuk meraih prestasi. Namun, meskipun minat terhadap E-Sport di kalangan pelajar semakin meningkat, masih terdapat keterbatasan dalam hal dukungan formal dari institusi pendidikan maupun pemahaman masyarakat terhadap potensi E-Sport sebagai cabang olahraga yang dapat dikembangkan secara profesional.

Salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan E-Sport di kalangan pelajar adalah minat prestasi olahraga. Minat prestasi dalam olahraga dapat diartikan sebagai dorongan individu untuk berkompetisi, meningkatkan keterampilan, dan meraih pencapaian dalam bidang olahraga yang digeluti. Dalam konteks E-Sport, minat prestasi ini mencerminkan motivasi siswa dalam berlatih, mengikuti turnamen, serta mengembangkan kemampuan strategis dan teknis dalam permainan.

Namun, hingga saat ini masih minim penelitian yang secara khusus membahas minat prestasi olahraga E-Sport di tingkat SMA atau SMK, khususnya di Kabupaten Tabalong. Belum adanya data yang jelas mengenai seberapa besar minat prestasi pelajar dalam bidang ini menjadi kendala dalam pengembangan program pembinaan E-Sport di sekolah. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat “Minat Prestasi Olahraga E-Sport Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Pugaan Kabupaten Tabalong”.

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai kondisi aktual minat prestasi olahraga E-Sport di kalangan pelajar serta menjadi dasar bagi pihak sekolah, pemerintah daerah, dan komunitas olahraga dalam mengembangkan program pembinaan yang lebih terarah dan sistematis dalam bidang E-Sport.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif tentang minat prestasi olahraga e-sport di sekolah menengah kejuruan di kabupaten tabalong. Sugiyono (2015)

menyatakan bahwa penelitian deskriptif kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik di SMA atau SMK Tabalong yang berjumlah 600 responden. Sedangkan sampel pada penelitian ini berjumlah 41 responden. Data yang diperoleh berupa jawaban responden terhadap pernyataan-pernyataan tentang minat olahraga E-sport yang telah disajikan dalam googleform.

Pengumpulan data dipergunakan dalam penelitian ini adalah observasi, kuesioner dan dokumentasi. 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. Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, legger, agenda dan sebagainya (Suharsimi Arikunto, 2010:274).

Menurut Sugiyono (2012:142) kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Dengan menggunakan instrumen penelitian berupa kuisisioner. Pernyataan-pernyataan yang terdapat di dalam kuesioner disusun menggunakan skala Likert. Pernyataan yang diberikan berupa pernyataan positif dengan skor: Sangat Tidak Setuju (STS) = 1, Tidak Setuju (TS) = 2, Netral, (S) = 3 dan Sangat Setuju (SS) = 4.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Pada penelitian ini dengan judul Minat Prestasi Olahraga E-Sport Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Pugaan Kabupaten Tabalong merupakan jenis penelitian yang menggunakan deskriptif kuantitatif. Pada penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui bagaimana Minat Prestasi Olahraga E-Sport Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Pugaan Kabupaten Tabalong. Dalam penelitian ini mengambil sampel 41 orang peserta didik.

**Tabel 1.**  
**Data Responden Berdasarkan Jenis Kelamin**

No	Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
1	Laki-Laki	31	75.60 %
2	Perempuan	10	24.39 %
	Jumlah	41	100 %

Berdasarkan jenis kelamin peneliti mengelompokkan menjadi 2 meliputi: 75,60% (31 peserta didik yang berjenis kelamin laki-laki) dan 24,39% (10 peserta didik yang berjenis kelamin perempuan).

**Tabel 2.**  
**Data Responden Berdasarkan Usia**

No	Jenis Kelamin		Usia	Frekuensi	Persentase
	Laki-Laki	Perempuan			
1	2	0	15	2	4.87 %
2	17	0	16	17	41.46 %
3	11	1	17	12	29.26 %
4	1	8	18	9	21.95 %
5	0	1	19	1	2.43 %
Jumlah	31	10	-	41	100 %

Berdasarkan usia peneliti mengelompokkan menjadi 5 meliputi: 4,87% (2 peserta didik yang berusia 15 tahun), 41,46% (17 peserta didik yang berusia 16 tahun), 29,26% (12 peserta didik yang berusia 17 tahun), 21,95% (9 peserta didik yang berusia 18 tahun) dan 2,43% (1 peserta didik yang berusia 19 tahun). Minat prestasi olahraga e-sport di sekolah menengah kejuruan negeri 1 pugaan kabupaten tabalong berdasarkan indikator

**Tabel 3.**  
**Data Responden Berdasarkan Sub-Indikator Ketertarikan**

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Tinggi	2	4.87 %
2	Tinggi	27	65.85 %
3	Rendah	12	29.26 %
4	Sangat Rendah	0	0
	Jumlah	41	100 %

Berdasarkan hasil analisis data mengenai distribusi responden berdasarkan faktor internal dengan subindikator ketertarikan, diketahui bahwa 4,87% atau 2 peserta didik memiliki minat sangat tinggi terhadap prestasi olahraga e-sport di SMK Negeri 1 Pugaan, Kabupaten Tabalong. Selain itu, 65,85% atau 27 peserta didik memiliki minat tinggi terhadap prestasi olahraga e-sport di SMK Negeri 1 Pugaan, Kabupaten Tabalong. Sementara itu, 29,26% atau 12 peserta didik memiliki minat rendah terhadap prestasi olahraga e-sport di SMK Negeri 1 Pugaan, Kabupaten Tabalong. Adapun 0,00% atau tidak ada peserta didik yang memiliki minat sangat rendah terhadap prestasi olahraga e-sport di SMK Negeri 1 Pugaan, Kabupaten Tabalong.

**Tabel 4**  
**Data Responden Berdasarkan Sub-Indikator Kebutuhan**

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Tinggi	2	4.87 %
2	Tinggi	12	29.26 %
3	Rendah	25	60.97 %
4	Sangat Rendah	2	4.87 %
	Jumlah	41	100 %

Berdasarkan hasil analisis data mengenai distribusi responden berdasarkan faktor internal dengan subindikator kebutuhan, diketahui bahwa 4,87% atau 2 peserta didik memiliki minat sangat tinggi terhadap prestasi olahraga e-sport di SMK Negeri 1 Pugaan, Kabupaten Tabalong. Selain itu, 29,26% atau 12 peserta didik memiliki minat tinggi terhadap prestasi olahraga e-sport di SMK Negeri 1 Pugaan, Kabupaten Tabalong. Sementara itu, 60,97% atau 25 peserta didik memiliki minat rendah terhadap prestasi olahraga e-sport di SMK Negeri 1 Pugaan, Kabupaten Tabalong. Adapun 4,87% atau 2 peserta didik yang memiliki minat sangat rendah terhadap prestasi olahraga e-sport di SMK Negeri 1 Pugaan, Kabupaten Tabalong.

**Tabel 5**  
**Data Responden Berdasarkan Sub-Indikator Kemauan**

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Tinggi	5	12.19 %
2	Tinggi	26	63.41 %
3	Rendah	10	24.39 %
4	Sangat Rendah	0	0

Berdasarkan hasil analisis data mengenai distribusi responden berdasarkan faktor internal dengan subindikator kemauan, diketahui bahwa 12,19% atau 5 peserta didik memiliki minat sangat tinggi terhadap prestasi olahraga e-sport di SMK Negeri 1 Pugaan, Kabupaten Tabalong. Selain itu, 63,41% atau 26 peserta didik memiliki minat tinggi terhadap prestasi olahraga e-sport di SMK Negeri 1 Pugaan, Kabupaten Tabalong. Sementara itu, 24,39% atau 10 peserta didik memiliki minat rendah terhadap prestasi olahraga e-sport di SMK Negeri 1 Pugaan, Kabupaten Tabalong. Adapun 0,00% atau tidak ada peserta didik yang memiliki minat sangat rendah terhadap prestasi olahraga e-sport di SMK Negeri 1 Pugaan, Kabupaten Tabalong.

**Tabel 6**  
**Data Responden Berdasarkan Sub -Indikator Perhatian**

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Tinggi	7	17.07 %
2	Tinggi	29	70.73 %
3	Rendah	4	9.75 %
4	Sangat Rendah	1	2.43 %
	Jumlah	41	100 %

Berdasarkan hasil analisis data mengenai distribusi responden berdasarkan faktor internal dengan subindikator perhatian, diketahui bahwa 17,07% atau 7 peserta didik memiliki minat sangat tinggi terhadap prestasi olahraga e-sport di SMK Negeri 1 Pugaan, Kabupaten Tabalong. Selain itu, 70,73% atau 29 peserta didik memiliki minat tinggi terhadap prestasi olahraga e-sport di SMK Negeri 1 Pugaan, Kabupaten Tabalong. Sementara itu, 9,75% atau 4 peserta didik memiliki minat rendah terhadap prestasi olahraga e-sport di SMK Negeri 1 Pugaan, Kabupaten Tabalong. Adapun 2,43% atau 1 peserta didik yang memiliki minat sangat rendah terhadap prestasi olahraga e-sport di SMK Negeri 1 Pugaan, Kabupaten Tabalong.

**Tabel 7**  
**Data Responden Berdasarkan Sub-Indikator Aktivitas**

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Tinggi	6	14.63 %
2	Tinggi	22	53.65 %
3	Rendah	11	26.82 %
4	Sangat Rendah	2	4.87 %
	Jumlah	41	100 %

Berdasarkan hasil analisis data mengenai distribusi responden berdasarkan faktor internal dengan subindikator aktivitas, diketahui bahwa 14,63% atau 6 peserta didik memiliki minat sangat tinggi terhadap prestasi olahraga e-sport di SMK Negeri 1 Pugaan, Kabupaten Tabalong. Selain itu, 53,65% atau 22 peserta didik memiliki minat tinggi terhadap prestasi olahraga e-sport di SMK Negeri 1 Pugaan, Kabupaten Tabalong. Sementara itu, 26,82% atau 11 peserta didik memiliki minat rendah terhadap prestasi olahraga e-sport di SMK Negeri 1 Pugaan, Kabupaten Tabalong. Adapun 4,87% atau 2 peserta didik yang memiliki minat sangat rendah terhadap prestasi olahraga e-sport di SMK Negeri 1 Pugaan, Kabupaten Tabalong.

**Tabel 8**  
**Data Responden Berdasarkan Sub-Indikator Hobi/Rekreasi**

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Tinggi	17	41.46 %
2	Tinggi	18	43.90 %
3	Rendah	5	12.19 %
4	Sangat Rendah	1	2.43 %
	Jumlah	41	100 %

Berdasarkan hasil analisis data mengenai distribusi responden berdasarkan faktor internal dengan subindikator hobi/rekreasi, diketahui bahwa 41,46% atau 17 peserta didik memiliki minat sangat tinggi terhadap prestasi olahraga e-sport di SMK Negeri 1 Pugaan, Kabupaten Tabalong. Selain itu, 43,90% atau 18 peserta didik memiliki minat tinggi terhadap prestasi olahraga e-sport di SMK Negeri 1 Pugaan, Kabupaten Tabalong. Sementara itu, 12,19% atau 5 peserta didik memiliki minat rendah terhadap prestasi olahraga e-sport di SMK Negeri 1 Pugaan, Kabupaten Tabalong. Adapun 2,43% atau 1 peserta didik yang memiliki minat sangat rendah terhadap prestasi olahraga e-sport di SMK Negeri 1 Pugaan, Kabupaten Tabalong.

**Tabel 9**  
**Data Responden Berdasarkan Sub-Indikator Lingkungan/Sosial**

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Tinggi	4	9.75 %
2	Tinggi	23	56.09 %
3	Rendah	12	29.26 %
4	Sangat Rendah	2	4.87 %
	Jumlah	41	100 %

Berdasarkan hasil analisis data mengenai distribusi responden berdasarkan faktor eksternal dengan subindikator lingkungan/sosial, diketahui bahwa 9,75% atau 4 peserta didik memiliki minat sangat tinggi terhadap prestasi olahraga e-sport di SMK Negeri 1 Pugaan, Kabupaten Tabalong. Selain itu, 56,09% atau 23 peserta didik memiliki minat tinggi terhadap prestasi olahraga e-sport di SMK Negeri 1 Pugaan, Kabupaten Tabalong. Sementara itu, 29,26% atau 12 peserta didik memiliki minat rendah terhadap prestasi olahraga e-sport di SMK Negeri 1 Pugaan, Kabupaten Tabalong. Adapun 4,87% atau 2 peserta didik yang memiliki minat sangat rendah terhadap prestasi olahraga e-sport di SMK Negeri 1 Pugaan, Kabupaten Tabalong.

**Tabel 10**  
**Data Responden Berdasarkan Sub-Indikator Fasilitas**

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Tinggi	15	36.58 %
2	Tinggi	25	60.97 %
3	Rendah	1	2.43 %
4	Sangat Rendah	0	0 %
	Jumlah	41	100 %

Berdasarkan hasil analisis data mengenai distribusi responden berdasarkan faktor eksternal dengan subindikator fasilitas, diketahui bahwa 36,58% atau 15 peserta didik

memiliki minat sangat tinggi terhadap prestasi olahraga e-sport di SMK Negeri 1 Pugaan, Kabupaten Tabalong. Selain itu, 60,97% atau 25 peserta didik memiliki minat tinggi terhadap prestasi olahraga e-sport di SMK Negeri 1 Pugaan, Kabupaten Tabalong. Sementara itu, 2,43% atau 1 peserta didik memiliki minat rendah terhadap prestasi olahraga e-sport di SMK Negeri 1 Pugaan, Kabupaten Tabalong. Adapun 0,00% atau tidak ada peserta didik yang memiliki minat sangat rendah terhadap prestasi olahraga e-sport di SMK Negeri 1 Pugaan, Kabupaten Tabalong.

### **Pembahasan**

Di dalam penelitian ini, peneliti berfokus pada Minat Prestasi Olahraga E-Sport Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Pugaan Kabupaten Tabalong. E-Sports sendiri adalah suatu cabang olahraga yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk bermain video game secara kompetitif baik pada tingkat amatir maupun profesional sesuai dengan aturan yang ditetapkan dan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan pemainnya (Jenny et al., 2017).

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

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam faktor internal (ketertarikan, kebutuhan, kemauan, perhatian, aktivitas, hobi/rekreasi) mempengaruhi minat tinggi peserta didik dengan menghasilkan nilai terbesar 70,73% pada sub indikator perhatian. Hasil ini menandakan bahwa faktor internal dapat mempengaruhi minat prestasi olahraga e-sport di sekolah menengah kejuruan negeri 1 pugaan kabupaten tabalong. Faktor tersebut sejalan dengan pernyataan Istiyani et al. (2023) bahwa Game Mobile Legends Bang-Bang ini merupakan game terbaik, di mana Mobile Legends BangBang berhasil menduduki peringkat pertama sebagai Top Charts, Top Games dan Top Grossing di Playstore pada tahun 2018.

Sedangkan, dalam faktor eksternal (lingkungan/sosial, fasilitas) menunjukkan hasil 60.97% mempengaruhi minat tinggi peserta didik pada sub indikator fasilitas, di dalam hal ini mempengaruhi minat prestasi olahraga e-sport di sekolah menengah kejuruan negeri 1 pugaan kabupaten tabalong. Seperti yang dijelaskan Gunawan et al. (2021) E-Sport sebagai cabang olahraga sudah didukung oleh kebijakan yang ada dan diakui serta diberikan fasilitas oleh pemerintah dalam pembinaannya, sehingga memberikan kebijakan secara khusus terkait pengembangan E-Sport sebagai cabang olahraga tidak diperlukan, karena E-Sport masuk kedalam cabang olahraga yang sudah dapat difasilitasi, dan bahkan sudah terdaftar di KONI.

### **KESIMPULAN**

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa minat dan antusiasme masyarakat terhadap Minat Prestasi Olahraga E-Sport Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Pugaan Kabupaten Tabalong cukup tinggi. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil yang menunjukkan

dalam kategori sangat tinggi dan tinggi pada penelitian tentang Minat Prestasi Olahraga E-Sport Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Pugaan Kabupaten Tabalong.

## REKOMENDASI

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar guna meningkatkan validitas dan Peneliti selanjutnya disarankan untuk mempertimbangkan penggunaan pendekatan kuantitatif dan kualitatif secara bersamaan untuk memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam, misalnya dengan wawancara mendalam kepada siswa, guru, atau orang tua tentang persepsi mereka terhadap E-Sport.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat atas dukungan sarana dan prasarana selama penelitian ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada dosen pembimbing 1, pembimbing 2. Terima kasih kepada keluarga dan rekan-rekan yang telah memberikan dukungan. Semoga penelitian ini bermanfaat bagi pengembangan pendidikan jasmani.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfarisi, S., Arie Rakhman, Rahmadi. (2024). Hubungan Pola Komunikasi Terhadap Atlet Esports Mobile Legend. *Gelombang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 8 (1), 50-57.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: RINEKA CIPTA.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Khudzaifah, K., Kristiyanto, A., Aprilijanto, T., & Riyadi, S. (2023). Analisis E Sport Sebagai Cabang Olahraga Baru. *Prosiding Simposium Nasional Multidisiplin (SinaMu)*, 4, 416. <https://doi.org/10.31000/sinamu.v4i1.7923>
- Kurniawan, F. (2019). E-Sport Dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *Jurnal Olahraga Prestasi*. 15 Nomor 2.
- Nawawi, M. I., Pathuddin, H., Syukri, N., Alfidayanti, A., Poppysari, S., Saputri, S., Ramdani, M., Jun, M., & Marsuki, I. (2021). Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar. *AL MA'ARIEF: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya*, 3(1), 46–54. <https://doi.org/10.35905/almaarief.v3i1.2039>
- 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*.
- Putri, R. C. S., Budiyono, & Kokotiasa, wawan. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Remaja. *Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 1(1), 1–7. <https://journal.actual-insight.com/index.php/antropocene/article/view/16>
- Raguan, S., Rahmadi, R., & Rakhman, A. (2024). ANALYSIS OF TRADITIONAL SPORTS GAMES IN DEVELOPING COOPERATIVE CHARACTERS IN EARLY CHILDREN. *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 7(1).
- 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*.
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- 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).

- Trotter, M. G., Coulter, T. J., Davis, P. A., Poulus, D. R., & Polman, R. (2021). Social Support, Self-Regulation, and Psychological Skill Use in E-Athletes. *Frontiers in Psychology*, 12(November). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.722030>
- 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.
- Yogatama, I. K. S., Kharisma, A. P., & Fanani, L. (2019). Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan MOBA ( Studi Kasus : Mobile Legends : Bang-Bang !). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(3), 2558–2566. <https://jptiik.ub.ac.id/index.php/jptiik/article/view/4742>