



Pengaruh Konsentrasi, Motivasi Intrinsik, Dan Pengalaman Bertanding Terhadap Prestasi Atlet E-Sports Efootball Mobile

Muhammad Zidan Ilman Nafian¹, Ranu Baskora Aji Putra²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Article History

Received : 25 March

2025

Accepted : April 2025

Published : May 2025

Keywords

*Athlete Achievement;
Competitive
Experience;
Concentration; esport;
Intrinsic Motivation*

Abstrak

Dalam era modern ini, olahraga virtual atau esports semakin berkembang sebagai bukti kemajuan pada bidang olahraga. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari konsentrasi, motivasi intrinsik, dan pengalaman bertanding terhadap prestasi atlet esports eFootball Mobile. Penelitian ini menggunakan desain korelasional melalui uji survei dan tes. Tiga puluh atlet berprestasi menjadi sampel pada penelitian ini. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa kuesioner, grid concentration test, dan skor prestasi atlet. Hasil analisis pada uji koefisien determinasi menunjukkan jika pengaruh konsentrasi, motivasi intrinsik, dan pengalaman bertanding terhadap prestasi atlet esports efootball mobile ditunjukkan dengan koefisien R square memiliki nilai sebesar 0.670 atau 67.0%, sisanya 33.0% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini. Sementara pada hasil analisis uji regresi linear berganda dapat disimpulkan bahwa variabel Pengalaman Bertanding memiliki pengaruh terbesar terhadap variabel Prestasi Atlet sebesar 38.7%. Disusul oleh Motivasi Intrinsik dengan pengaruh sebesar 31.0% serta variabel Konsentrasi dengan pengaruh sebesar 30.2%. Variabel konsentrasi, motivasi intrinsik, dan pengalaman bertanding secara simultan memiliki pengaruh signifikan terhadap prestasi atlet esports eFootball Mobile, yang dibuktikan oleh nilai signifikansi sebesar 0.000.

Abstract

In this modern era, virtual sports or esports are rapidly developing as a sign of progress in sports. This study aims to determine the effect of concentration, intrinsic motivation, and competition experience on the achievements of eFootball Mobile esports athletes. This study uses a correlational design through surveys and tests. A sample of thirty outstanding athletes was used. The study utilized questionnaires, grid concentration tests, and athlete achievement scores as instruments. The coefficient of determination test results show that concentration, intrinsic motivation, and competition experience influence the achievements of eFootball Mobile esports athletes, with an R-square coefficient of 0.670 (67.0%). The remaining 33.0% is influenced by other factors not included in this study. Meanwhile, the results of the multiple linear regression analysis show that the Competing Experience variable has the greatest influence on the Athlete Achievement variable (38.7%), followed by Intrinsic Motivation (31.0%) and the Concentration variable (30.2%). These three factors together have a significant impact on esports athletes' achievements, as shown by a significance value of 0.000.

How To Cite:

Nafian, M, Z, I., & Putra, R, B, A., (2025). Pengaruh Konsentrasi, Motivasi Intrinsik, Dan Pengalaman Bertanding Terhadap Prestasi Atlet E-Sports Efootball Mobile. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 6 (1), 145-155

PENDAHULUAN

Pada era modern ini, kemajuan teknologi semakin pesat salah satunya pada bidang olahraga virtual, khususnya esports, telah berkembang pesat dan menjadi sangat populer di kalangan masyarakat (Irianto et al., 2022). Game online atau esports adalah permainan elektronik yang dimainkan melalui LAN atau internet oleh banyak pemain dari lokasi berbeda (Priambudhi & Soenyoto, 2021). Esports dianggap sebagai olahraga karena melibatkan keterampilan manusia dan nilai-nilai seperti kecepatan, ketangkasan, dan strategi. Suits dalam Nugroho et al (2022:92) dalam menyatakan bahwa esports memenuhi kriteria olahraga, yaitu adanya aturan permainan dan kompetisi keterampilan antar pemain (Nugroho et al., 2022). Menurut Persada & Putra (2020) esports merupakan bentuk olahraga yang memberikan dampak positif di berbagai aspek seperti sosial, budaya, ekonomi, serta filosofi olahraga.

eFootball Mobile adalah aplikasi *game online* yang dibuat dari perusahaan yang berasal dari Jepang yaitu KONAMI dan pertama kali diluncurkan pada tahun 1995. Mengutip dari Haris et al (2024:12108), *eFootball mobile* sendiri merupakan salah satu permainan *mobile* yang paling digemari oleh masyarakat Indonesia yang ada di playstore dari sekian banyaknya *game sepak bola* seperti *FC Mobile*, *Dream League Soccer* dan *Football Manager Mobile*.

Alasan pemilihan *game eFootball Mobile* untuk diteliti karena terdapat komunitas yang berfokus pada *game eFootball Mobile* yaitu *Indonesian Football e-League* (IFEL) yang memiliki yang besar, dengan 120.000 pengikut di Instagram. Komunitas ini juga aktif mengadakan

tournament dan *event* berhadiah secara online maupun offline. Prestasi tertinggi yang pernah diraih oleh atlet Indonesia yaitu pada *eFootball Championship Open* 2022 di mana Asgard Azizi sebagai atlet *eFootball Mobile* berhasil mendapat gelar juara dunia.

Wardana dalam Prakoso & Nurharsono (2023:630) berpendapat Motivasi berprestasi adalah dorongan kuat untuk meraih keunggulan, baik dengan melampaui pencapaian sendiri maupun orang lain. Dalam pertandingan olahraga terdapat berbagai faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan atlet dalam mencapai prestasi. Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap prestasi atlet meliputi kebugaran fisik, kemampuan teknis, strategi, dan kondisi mental (Pratama, 2019). Penelitian ini fokus pada pengaruh konsentrasi, motivasi intrinsik, dan pengalaman bertanding terhadap prestasi atlet.

Schmid et al dalam Rizki (2021:31) menyatakan jika konsentrasi adalah kemampuan fokus tanpa terganggu oleh faktor eksternal maupun internal. Siantoro dalam Aguss & Yuliandra (2020:282) menyatakan bahwa konsentrasi merupakan keterampilan dalam memfokuskan pikiran pada aktivitas yang sedang dilakukan. Meskipun esports terlihat santai, konsentrasi tinggi tetap diperlukan karena kesalahan kecil dapat berdampak pada hasil pertandingan.

Faktor selanjutnya adalah motivasi intrinsik. Motivasi intrinsik muncul ketika seseorang merasa senang dan percaya diri, mendorongnya untuk beraktivitas tanpa paksaan. Menurut Siregar (2020:84), motivasi berperan penting dalam mengendalikan dan membangkitkan semangat atlet untuk meraih

prestasi. Dalam esports, khususnya eFootball Mobile, motivasi tinggi sangat dibutuhkan agar atlet dapat berkompetisi dengan semangat juara. Motivasi inilah yang dibutuhkan agar atlet bisa berpikir untuk menjadi juara saat bertanding.

Pengalaman atlet, termasuk kepribadian, kesehatan fisik, mental, dan bakat, mempengaruhi prestasi (Kuspriyani & Setyawati, 2014). Saat atlet bertanding, seringkali dihadapi dengan berbagai tekanan, seperti rasa cemas karena kebiasaan membandingkan diri dengan lawan. Kondisi ini akan mengganggu psikologis atlet yang akhirnya menimbulkan keraguan terhadap kemampuan diri (Nisa & Jannah, 2021). Oleh karena itu, pengalaman bertanding atau jam terbang menjadi penting bagi atlet dalam sebuah pertandingan untuk meningkatkan kepercayaan diri.

Berdasarkan kajian Pustaka, Studi sebelumnya yang dilakukan oleh Pratama (2019) mengungkapkan bahwa gizi, motivasi, dan kepercayaan diri berpengaruh terhadap prestasi atlet. Namun, penelitian tersebut terbatas pada atlet sepakbola Universitas Sriwijaya sehingga hasilnya belum tentu dapat diterapkan pada atlet esports yang memiliki karakteristik dan kebutuhan berbeda. Sementara itu, penelitian oleh Gusrananda (2023) lebih menitikberatkan pada aspek fanatisme dan perilaku konsumtif pemain game eFootball Mobile yang berorientasi pada hiburan tanpa meneliti faktor-faktor yang memengaruhi prestasi atlet esports secara spesifik. Dengan demikian, masih terdapat gap penelitian dalam memahami bagaimana konsentrasi, motivasi intrinsik, dan pengalaman bertanding berkontribusi terhadap pencapaian prestasi dalam konteks atlet esports *eFootball*

Mobile yang menjadi perhatian utama dalam studi ini.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh konsentrasi, motivasi, dan pengalaman terhadap pencapaian atlet esports cabang olahraga *eFootball Mobile*.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif korelasional dengan analisis regresi linear berganda. Analisis regresi linier berganda digunakan untuk mengidentifikasi pengaruh antara variabel Konsentrasi, Motivasi Intrinsik dan Pengalaman Bertanding terhadap Prestasi Atlet. Penelitian survei dipilih sebagai metode untuk mengumpulkan informasi terkait kebutuhan penelitian yaitu informasi mendalam mengenai keyakinan, pendapat, karakteristik serta perilaku responden.

Populasi penelitian melibatkan atlet esport yang bergelut dalam *Game eFootball Mobile*. Sedangkan, sampel penelitian ditentukan melalui teknik *purposive sampling* dengan pertimbangan atlet esport yang sudah pernah meraih prestasi, baik pada tingkat kota, provinsi maupun nasional. Penelitian ini menggunakan 30 orang atlet esport *eFootball Mobile* berprestasi.

Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner atau angket yang disebar *online* berisi 25 pertanyaan dengan Skala *Likert 5* poin (Sangat Setuju, Setuju, Netral, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju) untuk memperoleh data motivasi intrinsik atlet dengan dasar teori *Self Determination* oleh Ryan & Deci (2000), pengalaman bertanding atlet berdasarkan teori *Experiential Learning* oleh Kolb &

Kolb (2009) dan prestasi atlet berdasarkan teori Adisasmito (2007) serta Abdurrahman & Lubis (2024). Sementara untuk variabel konsentrasi, data diperoleh melalui instrumen *Grid Concentration Test* oleh Harris & Harris (1984) digunakan untuk mengukur konsentrasi atlet dengan cara mengurutkan angka 00-99 dalam tabel 10x10 selama satu menit. Jika skor lebih dari 21 poin artinya konsentrasi sangat baik, sedangkan apabila kurang dari 5 poin artinya konsentrasi sangat kurang (Greenlees et al., 2006).

Tabel 1 *Self Determination Questionnaire*

Indikator	Nomor Soal
Melakukan aktivitas karena menyukainya	1,2,3
Merasakan kepuasan pribadi dari pencapaian tujuan	4,5,6
Termotivasi untuk belajar sesuatu yang baru	7,8,9
Memiliki komitmen yang tinggi terhadap aktivitas	10,11,12

Sumber : *Self Determination Questionnaire* Ryan & Deci (2000)

Tabel 1 diatas menyajikan estimasi konsistensi indikator internal berdasarkan nilai *Cronbach Coefficient Alpha* untuk SDQ. Konsistensi internal berada dalam acuan 0,6 hingga 0,8. Diketahui bahwa *Self Determination Questionnaire* sudah memenuhi validitas dan reliabilitas.

Tabel 2 *Experiential Learning*

Indikator	Nomor Soal
Concrete Experience	13,14,15
Reflective Observation	16,17,18
Abstract	19,20,21
Conceptualization	
Active	22,23,24
Experimentation	

Sumber : *Experiential Learning* Kolb & Kolb (2009)

Tabel 2 diatas menyajikan estimasi konsistensi indikator internal berdasarkan nilai *Cronbach Coefficient Alpha* untuk EL. Konsistensi internal berada dalam acuan 0,6 hingga 0,8. Diketahui bahwa *Experiential Learning* sudah memenuhi validitas dan reliabilitas.

Penilaian prestasi atlet mengacu pada teori Adisasmito (2007) serta Abdurrahman dan Lubis (2024) yang melibatkan tiga faktor pencapaian. Prestasi diukur dengan menjumlahkan skor dari semua turnamen, berdasarkan tingkat turnamen (kota 10 poin, provinsi 20 poin, nasional 30 poin) dan peringkat (juara 1 memperoleh 30 poin, juara 2 memperoleh 20 poin, juara 3 memperoleh 10 poin, tidak peringkat 3 besar memperoleh 5 poin). Kemudian, total skor prestasi dihitung dengan menjumlahkan skor dari setiap turnamen (Saputra et al., 2024).

Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis dengan beberapa jenis pengujian, yaitu uji prasyarat asumsi klasik, uji regresi linear berganda, uji koefisien determinasi (R^2) dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan penelitian mengindikasikan bahwa konsentrasi, motivasi intrinsik, dan pengalaman bertanding memiliki pengaruh terhadap prestasi atlet esports eFootball Mobile.

Data yang dikumpulkan dari 30 atlet esports yang meraih prestasi di tingkat kota, provinsi, dan nasional memberikan gambaran yang jelas mengenai keterkaitan antara variabel-variabel tersebut.

Hasil Uji Prasyarat

Uji Normalitas Data

Data yang diperoleh melalui instrumen menghasilkan data hasil penelitian yang selanjutnya dilakukan uji normalitas menggunakan analisis statistik One Sample Kolmogorov-Smirnov Test. Keputusan diambil berdasarkan nilai Asymp.Sig. (2-tailed). Jika nilai Asymp.Sig. (2-tailed) lebih dari 0,05, maka data yang digunakan berdistribusi normal.

Hasil analisis perhitungan data diperoleh nilai Asymp.Sig. (2-tailed) variabel Konsentrasi sebesar 0.013, variabel Motivasi Intrinsik sebesar 0.041, variabel Pengalaman Bertanding sebesar 0.200 dan variabel Prestasi Atlet sebesar 0.200, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semua variabel memiliki nilai Sig. > 0.05 yang artinya data berdistribusi normal. Berikut hasil perhitungan disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas Data

Sig.	X1	X2	X3	Y
Kolmogorov-Smirnov	0.013	0.041	0.200	0.200

- a. Dependent Variable: Prestasi Atlet (Y)
- b. Independent Variable: Konsentrasi (X1), Motivasi Intrinsik (X2), Pengalaman Bertanding (X3)

Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas untuk melihat apakah terdapat korelasi antar variabel independen. Model regresi yang baik mensyaratkan tidak terdapat korelasi yang tinggi antar variabel independennya. Tidak terjadi multikolinearitas jika nilai tolerance $> 0,1$ dan nilai VIF < 10 .

Hasil analisis perhitungan data uji multikolinearitas didapatkan nilai variabel *Grid Concentration Test* (X1), Motivasi Intrinsik (X2) dan Pengalaman Bertanding (X3) memiliki nilai $(1/VIF) > 0,1$ dan VIF < 10 . Sehingga dapat dikatakan tidak ada gejala multikolinearitas dan asumsi multikolinearitas terpenuhi.

Tabel 4 Hasil Uji Multikolinearitas

Mode	Collinearity Statistics	
	y	VIF
1		
	Tolerance	
1	(Constant)	
	X1	0.754
	X2	0.669
	X3	0.752
		1.327
		1.496
		1.331

- a. Dependent Variable: Prestasi Atlet (Y)
- b. Independent Variable: Konsentrasi (X1), Motivasi Intrinsik (X2), Pengalaman Bertanding (X3)

Uji Heteroskedastisitas

Uji heterokedastisitas untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan variance dari residual satu

pengamatan ke pengamatan yang lain (Widjaja & Ginanjar, 2022).

Hasil analisis data yang dilakukan menggunakan SPSS 25 didapat nilai Sig. pada variabel *Grid Concentration Test* (X1) sebesar 0.899, variabel motivasi intrinsik sebesar 0.117, dan variabel pengalaman bertanding sebesar 0.098. Hal ini menunjukkan ketiga variabel memiliki nilai Sig. lebih besar dari 0.05 sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas. Oleh karena itu, pengujian regresi linear berganda dapat dilakukan.

Tabel 5 Hasil Uji Heterokedastisitas

Variabel	Sig.	Keterangan
X1	0.899	Tidak Terjadi Heterokedastisitas
X2	0.117	Tidak Terjadi Heterokedastisitas
X3	0.098	Tidak Terjadi Heterokedastisitas

- a. Dependent Variable: Prestasi Atlet (Y)
- b. Independent Variable: Konsentrasi (X1), Motivasi Intrinsik (X2), Pengalaman Bertanding (X3)

Uji Regresi Linear Berganda

Regresi linear berganda adalah teknik yang mengukur pengaruh beberapa variabel independent terhadap satu variabel dependen dan analisisnya dapat dengan SPSS dengan asumsi adanya hubungan positif antar variabel independen (**Hardani, 2020:394**). Penelitian ini menggunakan analisis regresi berganda dan dianalisis menggunakan *software* SPSS 25 dengan hasil dibawah ini:

Tabel 6 Uji Regresi Linear Berganda

Variabel	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		t	Sig.
	B	Std. Error	Beta			
(Constant)	-468.091	83.561			5.602	.000
X1	8.878	3.673	.313	2.417	.023	
X2	3.773	1.616	.321	2.335	.028	
X3	4.912	1.590	.401	3.090	.005	

- a. Dependent Variable: Prestasi Atlet (Y)
- b. Independent Variable: Konsentrasi (X1), Motivasi Intrinsik (X2), Pengalaman Bertanding (X3)

Berdasarkan hasil tabel Uji Regresi diperoleh persamaan yang menunjukkan pengaruh relatif dari masing-masing variabel model regresi sebagai berikut:

$$0.313 + 0.321 + 0.401 = 1.035$$

$$\text{Variabel Konsentrasi} = \frac{0.313}{1.035} \times 100 = 30.2\%$$

$$\text{Variabel Motivasi Intrinsik} = \frac{0.321}{1.035} \times 100 = 31.0\%$$

$$\text{Variabel Pengalaman Bertanding} = \frac{0.401}{1.035} \times 100 = 38.7\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel Pengalaman Bertanding memiliki pengaruh terbesar terhadap variabel Prestasi Atlet sebesar 38.7%. Disusul oleh Motivasi Intrinsik dengan pengaruh sebesar 31.0% serta variabel Konsentrasi dengan pengaruh sebesar 30.2%

Persamaan regresi tersebut menunjukkan bahwa setiap kenaikan pada nilai variabel Konsentrasi dengan nilai sebesar 1% dengan itu akan mengoptimalkan Prestasi Atlet sebesar 8.878 dengan dugaan variabel yang lain tetap. Selanjutnya, setiap kenaikan variabel Motivasi Intrinsik sebesar 1% akan meningkatkan Prestasi Atlet sebesar 3.773 dengan asumsi variabel lain tetap. Begitu pun, setiap kenaikan variabel Pengalaman Bertanding sebesar 1% akan

meningkatkan Prestasi Atlet sebesar 4.912 dengan asumsi variabel lain tetap atau konstan.

Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi berganda atau R^2 digunakan untuk menganalisis beragam variasi dalam variabel dependen dapat dijelaskan dengan variasi dalam variabel independen.

Hasil perhitungan koefisien determinasi antara variabel Konsentrasi, Motivasi Intrinsik dan Pengalaman Bertanding terhadap Prestasi Atlet dijelaskan pada hasil analisis data dibawah ini.

Tabel 7 Uji Koefisien Determinasi (R^2)

R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
0.819	0.670	0.632	41.520

- a. Predictors: (Constant), Pengalaman Bertanding, Konsentrasi, Motivasi Intrinsik
- b. Dependent Variable: Prestasi Atlet

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai R^2 sebesar 0,670. Artinya sebesar 67,0% variasi variabel Prestasi Atlet dapat dijelaskan oleh variable *Konsentrasi*, Motivasi Intrinsik, dan Pengalaman Bertanding, sedangkan sisanya sebesar 33,0% variasinya dijelaskan oleh variabel lain yang belum masuk ke dalam model.

Uji t

Uji t digunakan untuk menganalisis pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dengan membandingkan perbedaan variabel terikat antara dua kelompok sampel (Dhianti Putri

et al., 2023). Hasil perhitungan Uji t menggunakan program SPSS 25 adalah sebagai berikut.

Tabel 5 Hasil Uji t

Model	Coefficients ^a		
	t	Sig.	
1	(Constant)	-5.602	.000
	Konsentrasi	2.417	.023
	Motivasi Intrinsik	2.335	.028
	Pengalaman	3.090	.005
	Bertanding		

Berdasarkan hasil uji t pada tabel diatas dapat dijelaskan bahwa variabel Konsentrasi dengan nilai t_{hitung} 2.417 > t_{tabel} 2.056 artinya

berpengaruh secara parsial terhadap peningkatan Prestasi Atlet. Variabel Motivasi Intrinsik dengan t_{hitung} 2.335 > t_{tabel} 2.056 artinya berpengaruh secara parsial terhadap peningkatan Prestasi Atlet. Begitu pun pada variabel Pengalaman Bertanding dengan t_{hitung} 3.090 > t_{tabel} 2.056 artinya berpengaruh secara parsial terhadap peningkatan Prestasi Atlet.

Secara partial seluruh variabel independen berpengaruh signifikan terhadap Prestasi Atlet dengan urutan berdasarkan nilai t_{hitung} yang memiliki pengaruh terbesar yakni variabel Pengalaman Bertanding dengan nilai t_{hitung} sebesar 3.090, disusul oleh variabel Konsentrasi dengan pengaruh menengah sebesar 2.417 dan terakhir variabel Motivasi Intrinsik dengan pengaruh terkecil sebesar 2.335.

Berdasarkan tabel hasil uji hipotesis diatas dengan menggunakan uji regresi dengan nilai

signifikansi $p>0.05$. Hipotesis pertama ($\text{Sig.}=0.023$) membuktikan adanya pengaruh signifikan antara konsentrasi terhadap prestasi atlet esports *eFootball Mobile*. Pernyataan ini selaras dengan Hutabarat et al (2017:80) yang mengungkapkan bahwa konsentrasi merupakan salah satu aspek mental dalam olahraga yang berperan penting dalam pertandingan atau perlombaan (Kadir et al., 2023). Hipotesis kedua ($\text{Sig.}=0.028$) terbukti memiliki dampak signifikan motivasi intrinsik terhadap pencapaian prestasi atlet esport *eFootball Mobile*. Temuan penelitian ini sejalan dengan Chan & Aziz (2020) yang menyatakan salah satu faktor yang mempengaruhi performa seorang atlet adalah motivasi, yang muncul dari dalam diri atlet itu sendiri, orang tua, pelatih, dan lingkungan tempat atlet tersebut berlatih.

Hipotesis ketiga ($\text{Sig.}=0.005$) terbukti terdapat pengaruh yang signifikan antara pengalaman bertanding terhadap prestasi atlet esports *eFootball Mobile*. Penelitian oleh (Martinez-Torremocha et al., 2024) juga mendukung hasil temuan ini, di mana disebutkan bahwa pengalaman bertanding memungkinkan individu untuk mengelola tuntutan permainan secara lebih efektif, wasit yang lebih berpengalaman menunjukkan pola yang lebih terstruktur terhadap dinamika pertandingan yang sama dengan atlet esports dengan pengalaman bertanding yang lebih dapat menunjukkan performa lebih optimal melalui pemahaman strategi dan pengelolaan situasi dalam game yang mana hal ini akan meningkatkan presentase atlet untuk mendapatkan prestasi.

Uji F

Menurut Sugiyono (2018:208) Uji F digunakan untuk menguji apakah kedua variabel independent secara bersamaan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen (Pratiwi & Lubis, 2019). Hasil perhitungan Uji F dengan program SPSS 25 adalah sebagai berikut:

Tabel 6 Uji F

Model	ANOVA ^a				
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	911.533	3	30.384	17.626	.000 ^b
Residual	448.207	26	1.723		
Total	135.974	29			

- a. Dependent Variable: Prestasi Atlet
b. Predictors: (Constant), Konsentrasi, Motivasi Intrinsik, Pengalaman Bertanding

Berdasarkan hasil Uji F diatas, dapat dijelaskan bahwa untuk mengukur pengaruh semua variabel independen secara simultan terhadap variabel dependen, jika nilai $F_{\text{hitung}}>F_{\text{tabel}}$, maka terdapat pengaruh yang signifikan antara semua variabel independen terhadap variabel dependen secara bersama-sama (simultan). Maka dapat diinterpretasikan bahwa variabel Konsentrasi, Motivasi Intrinsik dan Pengalaman Bertanding memiliki nilai $F_{\text{hitung}} = 17.626 > F_{\text{tabel}} = 1.706$ yang artinya seluruh variabel independen berpengaruh signifikan kepada variabel dependen secara bersama-sama (simultan).

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa konsentrasi, motivasi intrinsik, dan pengalaman bertanding adalah elemen-elemen penting yang mempengaruhi

prestasi atlet esports, khususnya dalam kompetisi *eFootball Mobile*. Pengembangan ketiga aspek ini melalui pelatihan yang tepat dan pendekatan mental yang baik dapat meningkatkan performa atlet esports secara signifikan sehingga seorang atlet bisa mendapatkan prestasi dalam setiap pertandingan.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa variabel konsentrasi, motivasi intrinsik, dan pengalaman bertanding secara bersamaan memiliki pengaruh signifikan terhadap prestasi atlet esport *eFootball Mobile*. Konsentrasi, motivasi intrinsik, dan pengalaman bertanding memengaruhi sebesar 67% terhadap prestasi atlet, sementara 33% sisanya ditentukan aspek lain yang tidak dicakup dalam penelitian ini. Temuan penelitian ini dapat menjadi referensi atau acuan bagi atlet esport untuk lebih meningkatkan kualitas diri, baik dalam sesi latihan maupun saat bertanding. Namun, studi penelitian ini masih memiliki kekurangan dan keterbatasan, khususnya dalam hal jumlah model dan variabel yang dianalisis. Maka dari itu, penelitian mendatang dapat memperbesar lingkup dengan meneliti faktor lain yang memengaruhi prestasi atlet esport, seperti aspek kesehatan, faktor sosial dan lingkungan, serta teknologi dan fasilitas, sehingga dapat memberikan wawasan yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aguss, R. M., & Yuliandra, D. R. (2020). PERSEPSI ATLET FUTSAL PUTRA UNIVERSITAS INDONESIA HIPNOTERAPI TEKNOKRAT TERHADAP DALAM

MENINGKATKAN KONSENTRASI SAAT BERTANDING. *Jurnal Penjaskesrek*, 7(2), 274.

Chan Farid Rusdi, & Aziz Ishak. (2020). MOTIVASI ATLET PENCAK SILAT PUSAT PENDIDIKAN LATIHANPELAJAR (PPLP). *Jurnal Patriot*, 2(1). <https://doi.org/10.24036/patriot.v2i1.619>

Dhianti Putri, A., Sayyida Hilmia, R., Almaliyah, S., & Permana, S. (2023). Pengaplikasian Uji T Dalam Penelitian Eksperimen. *Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 4(3). <https://doi.org/10.46306/lb.v4i3>

Greenlees, I., Thelwell, R., & Holder, T. (2006). Examining the efficacy of the concentration grid exercise as a concentration enhancement exercise. *Psychology of Sport and Exercise*, 7(1), 29–39. <https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2005.02.001>

Gusrananda, M. R. (2023). *PERILAKU FANATISME DAN KONSUMTIF PEMAIN GAME ONLINE EFOOTBALL (Studi Deskriptif terhadap Pemain Game Online eFootball yang Tergabung dalam eFootball PES Mobile Community di Platform Facebook)* (Vol. 13, Issue 1).

Haris, M., Suharso, A., & Haodudin Nurkifli, E. (2024). ANALISIS SENTIMEN PADA GAME EFOOTBALL DI GOOGLE PLAY STORE MENGGUNAKAN ALGORITMA INDOBERT. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 8, Issue 6).

Irianto, T., Rahmadi, R., Rakhman, A., & Muhammad, F. (2022). Kebugaran jasmani pegiat dan atlet eSports di lingkungan lahan basah. *Multilateral : Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 21(3), 228. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v21i3.14215>

Kadir, S., Sukardi Massa, R., Darmawan, A., Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga, P., Olahraga dan Kesehatan, F., Negeri Gorontalo, U., Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, P., & Ilmu

- Keolahragaan, F. (2023). TINGKAT KONSENTRASI ATLET CABANG OLAHRAGA BELADIRI PUSAT PENDIDIKAN DAN LATIHAN PELAJAR ATHLETES CONCENTRATION LEVELS OF MARTIAL SPORTS STUDENT EDUCATION AND TRAINING CENTER. *Jambura Journal of Sports Coaching*, 5(1).
- Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2009). Experiential learning theory: A dynamic, holistic approach to management learning, education and development. *The SAGE Handbook of Management Learning, Education and Development*, April 2011, 42–68. <https://doi.org/10.4135/9780857021038.n3>
- Kuspriyani, D. S., & Setyawati, H. (2014). SURVEI MOTIVASI PRESTASI ATLET KLUB BULUTUNGKIS PENDOWO SEMARANG TAHUN 2014. In *Journal of Physical Education* (Vol. 1, Issue 2). Dipublikasikan. <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpehs>
- Martinez-Torremocha, G., Alonso-Callejo, A., Garcia-Unanue, J., Gallardo, L., Sanchez-Sanchez, J., & Felipe, J. L. (2024). How Do Technical and Tactical Demands of Football Matches Affect the Physical Performance of Elite Football Referees? Exploring the Role of Experience. *Journal of Strength & Conditioning Research*. <https://doi.org/10.1519/JSC.000000000000000004902>
- Nisa, K., & Jannah, M. (2021). Pengaruh kepercayaan diri terhadap ketangguhan mental atlet bela diri. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi*, 8(3), 36–45.
- Nugroho, S., Sumarjo, S., Nasrulloh, A., & Pratama, K. W. (2022). Impact of e-sport games on the character building and sports culture. *Jurnal Keolahragaan*, 10(1), 91–100. <https://doi.org/10.21831/jk.v10i1.48310>
- Persada Yudha Bela, & Putra Ranu Baskora Aji. (2020). KAJIAN REFERENSI E-SPORT DALAM RANAH OLAHRAGA(Tinjauan Mengenai Aspek Sosial, Budaya, Ekonomi, Fisiologis, dan Filosofi Olahraga). *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 1(2). <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/inapes>
- Prakoso, R. R. A., & Nurharsono, T. (2023). Hubungan Tingkat Pencapaian Prestasi Olahraga Futsal dengan Prestasi Akademik pada Mahasiswa Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Tahun 2020. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 4(2). <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/inapes>
- Pratama, R. R. (2019). Pengaruh Gizi, Motivasi dan Percaya Diri Terhadap Prestasi Atlet Sepakbola Universitas Sriwijaya. *Journal of Sport Education*, 1(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31258/jope.1.2.37-42>
- Pratiwi, G., & Lubis, T. (2019). Pengaruh Kualitas Produk dan Harga Terhadap Kepuasan Pelanggan UD ADLI di Desa Sukajadi Kecamatan Perbaungan. *Jurnal Bisnis Mahasiswa*, 1(2). <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/7800/4>
- Priambudhi, G. R., & Soenyoto, T. (2021). Analisis Minat Siswa Sekolah Dasar Terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani Ditinjau dari Maraknya Akses Game Online Keywords. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 2(1), 336–344. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/inapes>
- Rizki, Y. M. (2021). Hubungan Konsentrasi dan Power Otot Tungkai Terhadap Ketepatan Shooting Futsal Siswa Ekstrakurikuler. *Score Jurnal*, 1(2), 29–34.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54–67. <https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020>
- Saputra, R., Lubis, A. E., Jejak, R., Kunci, K., Pembinaan, M. ;, Prestasi, ;, Olahraga, ;, Atletik, ;, & Lempar, N. (2024). MANAJEMEN PEMBINAAN PRESTASI CABANG OLAHRAGA

ATLETIK NOMOR LEMPAR DI
NATIONAL PARALYMPIC
COMMITTEE SUMATERA UTARA
Keterangan. In *Journal Management of Sport*
(Vol. 3, Issue 1).
<https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JSSB>

Siregar, L. Y. S. (2020). Motivasi Sebagai Pengubahan Perilaku. *Forum Paedagogik*, 11(2), 81–97.
<https://doi.org/10.24952/paedagogik.v12i2.3156>

Widjaja, Y. R., & Ginanjar, A. (2022). PENGARUH KEPEMIMPINAN DAN MOTIVASI KERJATERHADAP KINERJA KARYAWAN. *Jurnal Sain Manajemen*, 4(1), 47–56.
<https://doi.org/10.55264/jumabis.v7i1.96>