



Minat Siswa Terhadap E-Sport (Electronic Sport / Olahraga Elektronik) Divisi Mobile Legends Bang-Bang

Muhammad Idhohuddin[✉], Agung Wahyudi²

Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Semarang, Indonesia

History Article

*Received : 09 June 2020
Accepted : July 2020
Published : July 2020*

Keywords:

*E-Sport; Mobile Legends;
Interests; Students*

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana minat siswa putra kelas XI terhadap E-Sport Divisi Mobile Legends Bang-Bang di SMA Negeri 11 Semarang. Metode penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi dan angket/kuesioner. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa putra kelas XI SMA Negeri 11 Semarang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 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. Sehingga dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa minat terhadap E-Sport Divisi Mobile Legends Bang-Bang cukup tinggi berdasarkan kriteria yang sudah ditentukan terlebih dahulu. Adapun saran yaitu 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

The purpose of this study was to determine how the interest of male students in class XI towards the E-Sport Mobile Legends Division Bang-Bang in SMA Negeri 11 Semarang. The research method uses a quantitative descriptive approach. The data collection method uses observation, documentation and questionnaire / questionnaire. The research subjects in this study were male students of class XI SMA Negeri 11 Semarang. The results showed that the results of this study showed that male students of class XI in the 2019/2020 school year towards the E-Sport Mobile Legends Bang-Bang Division at SMA Negeri 11 Semarang had an average interest in the E-Sport Mobile Legends Bang-Bang Division. So from the results of the study it can be concluded that the interest in the E-Sport Mobile Legends Bang-Bang Division is quite high based on predetermined criteria. The advice is that those who have an interest in E-Sport can be guided and directed, so they can play well. The school is also expected to be able to accommodate their interest in E-Sport and facilitate them.

How To Cite:

Idhohuddin, M., & Wahyudi, A., (2020). Minat Siswa Terhadap E-Sport (Electronic Sport / Olahraga Elektronik) Divisi Mobile Legends Bang-Bang. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 1(1), 41-49

© 2020 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:
E-mail: Bungakhoirunisa5@gmail.com

p-ISSN-
e-ISSN-

PENDAHULUAN

Pada saat era digital dengan teknologi yang berkembang cukup pesat, seringkali orang-orang yang muda maupun sudah berusia memakai internet sebagai sarana untuk mencari informasi dan mencari penghasilan. Perkembangan teknologi yang pesat mengakibatkan internet menjadikan kita lebih mudah untuk berkomunikasi pada lingkup digital. Salah satunya pada bidang E-Sport (Electronic Sports) yang sekarang masih menjadi pusat perhatian anak-anak maupun remaja.

Kemajuan pada internet tidak bisa dipisahkan dari perkembangan media baru. Media baru memberikan tawaran untuk para penggunanya pada memilih alternatif informasi sesuai dengan kebutuhan untuk dikonsumsi, mengontrol informasi, aktivitas antara penggunanya ialah konsep yang utama pada pemahaman terkait media baru. Media baru juga memiliki kemungkinan untuk para penggunanya bisa menjadikan ruang tidak terbatas, menjadikan luas jaringannya komunikasi serta memberikan identitas yang beda dari dunia sesungguhnya (Flew pada 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 pada cabang olahraga baru yang dipertandingkan di event Asian Games 2018 yang diselenggarakan di kota Jakarta dan Palembang. Meskipun E-Sport masih pada 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 wajib berangkat dari konsep awal yaitu bermain, games, dan sport. Konsep pada bermain memiliki ciri-ciri antara lain: berbeda dengan rutinitas, bebas, bukan produktif, memiliki aturan-aturan tidak baku. Berbeda dengan definisi yang digunakan pada games memiliki ciri-ciri antara lain: mempunyai kompetisi, hasil ditetapkan sesuai keterampilan fisik, kesempatan dan strategi. Sedangkan definisi yang digunakan pada sport yaitu permainan yang memiliki lembaga. (Edward pada 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). (Bangun, 2016: 157)

Coles & Jones (1997) dalam Maksum (2005) mendefinisikan olahraga sebagai aktivitas fisik berupa permainan yang berisikan perjuangan melawan unsur-unsur alam, orang lain, ataupun diri sendiri dan memiliki kompleksitas organisasi.

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 2007 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 di belahan 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 industri 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. Berdasarkan Undang-Undang No.3 Pasal 1 Ayat 4 Tahun 2005, suatu kegiatan dapat dikaitkan olahraga apabila kegiatan tersebut bersifat sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani dan sosial. Menurut Undang-Undang No. 3 Pasal 1 Ayat 11-16 Tahun 2005, Olahraga dibagi menjadi beberapa kategori yakni, olahraga pendidikan, rekreasi, prestasi, amatir, professional, penyandang cacat. Berdasarkan kategori tersebut, E-Sport masuk ke dalam 3 kategori di atas yakni sebagai olahraga rekreasi, prestasi dan professional.

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 meramalkan 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)

Ada yang menarik dalam ajang Asian Games 2018. Electronic sport (eSport) masuk sebagai salah satu cabang olahraga (cabor) yang dipertandingkan. Di Asian Games yang

silam (Tahun 2018 di Indonesia), eSport telah mempertandingkan enam mata lomba, yakni League of Legends, Pro Evolution Soccer, Arena of Valor, Starcraft II, Hearthstone, dan Clash Royale. (Kurniawan, 2019: 62)

Tim E-Sports SMA Satu PSKD menjadi wakil Indonesia yang diselenggarakan di Australia serta menghasilkan posisi empat. Manajemen cabang olahraga yang baik serta manajemen waktu secara tepat sangat mempengaruhi yang meningkatkan bakat dan potensi maksimal dari peserta didik. (Waldi, 2018: 99).

Game berasal dari kata bahasa Inggris yang memiliki arti dasar permainan. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian “kelincahan intelektual” (intellectual playability). Game juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Ada target-target yang ingin dicapai pemainnya. Kelincahan intelektual, pada tingkat tertentu, merupakan ukuran sejauh mana game itu menarik untuk dimainkan secara maksimal. (Putranto, 2013: 2)

Game merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam menyampaikan sebuah tujuan. Tujuan yang terdapat dalam game mempunyai macam-macam jenis yaitu pendidikan, hiburan dan simulasi. (Martono, 2015: 23)

Game Online Mobile Legends: Bang Bang ialah 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 ialah MOBA yang di

desain 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 Mobile Legends merupakan game berbasis MOBA (multiplayer online battle arena) menuntut pemain untuk mengalahkan lawannya melalui strategi peperangan. Dalam penelitian ini, Mobile Legends adalah game yang dimainkan dalam smartphone berbasis MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) yang di dalamnya para pemain berusaha untuk mengalahkan tim lain dengan cara menghancurkan menara lawan. (Prayogo, 2019: 6)

Game online Mobile Legends ialah jenis game yang saat ini sedang banyak diminati, game ini berbasis MOBA (Massive Online Battle Arena) ialah 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 pada Ramadani 2018: 4).

Eksistensi olahraga E-Sport pada saat ini bukan dari definisi memainkan game saja, namun pada saat sekarang juga cukup banyak yang memiliki pikiran jika game membuat orang menghabiskan waktunya atau membuang-buang uang pada hal yang tidak berguna, bermain game sebetulnya bisa banyak menjadikan ke arah hal-hal yang positif, bahkan jika bisa masuk pada dunia profesional untuk gamer serta profesi gamers profesional bisa mempunyai banyak sekali keuntungan bagi para gamers E-Sport terutama dari segi finansial, pengalaman sampai berpergian untuk ke negara lain pada rangka mengikuti kejuaran-kejuaraan yang diadakan diluar negeri serta dapat membawa harkat dan martabat Negara Indonesia pada kancah serta ajang kejuaraan Internasional.

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 belum mengerti apa itu E-Sport dan belum banyak yang paham antara E-Sport dan Mobile Legends Bang-Bang. Kebanyakan siswa putra terlihat lebih tertarik dengan E-Sport dibandingkan dengan siswi putri. Setelah diwawancarai ternyata banyak siswa putra yang beranggapan bahwa E-Sport hanya untuk melampiaskan waktu kosong atau senggang dan bisa membuat siswa senang dengan bermain game.

Faktanya, kebanyakan siswa yang notabene berusia remaja banyak yang menyalahgunakan E-Sport yang dimainkannya tanpa melihat waktu, sehingga perilaku tersebut mungkin bisa dijadikan anggapan bahwa E-Sport bisa merusak pikiran siswa sehingga hasil dari belajar siswa ataupun nilai siswa kurang baik. Kebanyakan anggapan tersebut seperti menutupi bahwasanya 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 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, sehingga peneliti akan mengungkapkan Minat Siswa Terhadap E-Sport (Olahraga Elektronik) Divisi Mobile Legends Bang-bang Pada SMA Negeri 11 Semarang Tahun 2020-2021.

METODE PENELITIAN

Penelitian akan memakai pendekatan penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian ini menggunakan metode survei untuk pengambilan data. Metode tersebut digunakan untuk mengumpulkan fakta dan menguraikannya secara menyeluruh dan teliti sesuai dengan persoalan yang akan dipecahkan. Lokasi penelitian yang digunakan

sebagai tempat penelitian ini di SMA Negeri 11 Semarang. 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. 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.

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.

Kemudian data tersebut dapat dikelompokkan berdasarkan tingkatan sebagai berikut pada **Tabel 1**.

Tabel 1. Kriteria Analisis Data Deskriptif Presentase

Interval Presentase	Keterangan
84% - 100%	Sangat Tinggi
68% - 84%	Tinggi
52% - 68%	Sedang
36% - 52%	Rendah

20% - 36%	Sangat Rendah
-----------	---------------

Tabel 1 di atas dapat mengkategorikan 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.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Faktor Internal

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam faktor ketertarikan mempengaruhi minat siswa putra kelas XI SMA Negeri Semarang dan menghasilkan nilai sebesar 78,50% yang artinya adalah tinggi. Dalam hal ini faktor ketertarikan dapat mempengaruhi minat siswa putra kelas XI SMA Negeri 11 Semarang terhadap E-Sport Divisi Mobile Legends Bang-Bang.

Selain faktor ketertarikan, ada juga faktor kebutuhan. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor kebutuhan dapat mempengaruhi minat siswa putra kelas XI SMA Negeri 11 Semarang dengan menghasilkan nilai sebesar 67,29% dengan kategori tinggi. Dalam hal ini faktor kebutuhan dapat mempengaruhi minat siswa putra kelas XI SMA Negeri 11 Semarang terhadap E-Sport Divisi Mobile Legends Bang-Bang.

Berdasarkan hasil penelitian dengan hasil 78,21% faktor kemauan dapat mempengaruhi minat seseorang, dalam penelitian ini faktor kemauan dapat mempengaruhi minat siswa putra kelas XI SMA Negeri 11 Semarang terhadap E-Sport Divisi Mobile Legends Bang-Bang.

Dalam penelitian ini dari faktor perhatian menghasilkan 77,93% dengan kategori tinggi, artinya faktor perhatian dapat mempengaruhi siswa kelas XI SMA Negeri 11 Semarang terhadap E-Sport Divisi Mobile Legends Bang-Bang.

Berdasarkan hasil dari penelitian, faktor aktivitas dapat mempengaruhi minat siswa kelas XI SMA Negeri 11 Semarang, dengan nilai sebesar 70,299% yang masuk ke dalam kategori tinggi.

Penelitian terkait minat siswa putra kelas XI tahun ajaran 2019/2020 terhadap E-Sport Divisi Mobile Legends Bang-Bang di SMA Negeri 11 Semarang menunjukkan hasil 79,07 yang artinya memiliki minat yang tinggi dan berpengaruh.

Minat menurut Winkel dalam Suprpto (9: 2007) adalah dominasi yang cenderung konsisten pada subyek yang memiliki ketertarikan terkait dengan bidang berbeda serta memiliki perasaan senang untuk ikut serta pada bidang-bidang tersebut. Dapat disimpulkan bahwa minat memiliki banyak hal terkait keinginan yang memahami serta mendalami obyek penelitian yang didambakan tersebut menjadi sebuah pengetahuan untuk individu tersebut, sehingga individu tersebut pasti menjadikan aktivitas yang real pada mengetahui serta mengambil pelajaran dari banyak hal yang diimpikan, adalah wujud

antara kenyataan serta kemungkinan yang sesuai keadaan yang diinginkan.

Di dalam penelitian ini peneliti berfokus pada minat siswa kelas XI terhadap E-Sport Divisi Mobile Legends Bang-Bang. E-Sport sendiri adalah suatu cabang olahraga yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk bermain video game secara kompetitif baik pada tingkat amatir maupun professional sesuai dengan aturan yang ditetapkan dan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan pemainnya (Rahman N. S 2019: 70).

Faktor Eksternal

Berdasarkan penelitian, dalam faktor sosial ini menunjukkan hasil 72,43% yang artinya faktor lingkungan sosial dapat mempengaruhi minat seseorang, di dalam hal ini mempengaruhi siswa kelas XI SMA Negeri 11 Semarang terhadap E-Sport Divisi Mobile Legends Bang-Bang.

Dalam penelitian minat siswa putra kelas XI SMA Negeri 11 Semarang terhadap E-Sport Divisi Mobile Legends Bang-Bang dalam faktor fasilitas menunjukkan 80,86 (sangat tinggi) yang artinya faktor fasilitas dapat mempengaruhi minat seseorang, dalam hal ini dapat mempengaruhi minat siswa kelas XI SMA Negeri 11 Semarang terhadap E-Sport Divisi Mobile Legends Bang-Bang.

SIMPULAN

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 yang “Tinggi” terhadap E-Sport Divisi Mobile Legends Bang-Bang.

REFERENSI

- Bangun. S. Y. (2016). Peran Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Pada Lembaga Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Publikasi Pendidikan (Online) IV(3)*, 156-167.
<https://ojs.unm.ac.id/pubpend/article/view/2270>. (Akses 20 Agustus 2019)
- Brahmantyo, Jalud A. (2018). Upaya Asosiasi dan MNC Dalam Menjadikan E-Sport Sebagai Olahraga Olimpiade. (Skripsi). Jember : Universitas Jember.
- 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). Purwokerto: Institut Agama Islam Negeri
- 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). Semarang: Universitas Negeri Semarang (Unnes).
- Ramadani, M. I. F. (2018). Penarikan Diri Dalam Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif Withdrawal Gamer Mobile Legends Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014). (Skripsi). Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- 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). Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Suprpto, A. (2007). Minat Masuk Perguruan Tinggi Bagi Siswa Kelas III Program Keahlian Teknik Instalasi Listrik Pada SMK Di Purworejo. (Skripsi). Semarang : Universitas Negeri Semarang (Unnes).
- Martono, T.(2015). Pengembangan Game Dengan Menggunakan Game Engine Game Maker. *Jurnal Sistem Komputer. Vol 5(1)*, 23-30. (Online). <http://jsiskom.undip.ac.id/index.php/j>

- sk/article/view/80. (Akses 24 November 2019).
- Waldi, A. (2018). Pembinaan Karakter Siswa Melalui Ekstrakurikuler Game Online E-Sports Di SMA 1 PSKD Jakarta. *Journal Of Moral and Civic Education (Online)*. 2(2), 92-101. <http://jmce.ppj.unp.ac.id/index.php/JMCE/article/view/119>. (Akses 21 September 2019).
- Maksum, A. (2005). Olahraga Membentuk Karakter: Fakta Atau Mitos?. *Jurnal Ordik*, Edisi April, Vol.3 , No.1 /2005. https://www.researchgate.net/profile/Ali_Maksum5/publication/303912348_Olahraga_Membentuk_Karakter_Fakta_atau_Mitos_1/links/575cecf608aed88462133ec7.pdf (Akses 28 September 2019).
- Kurniawan, F. (2019). E-Sport Dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *Jurnal Olahraga Prestasi*, 15 (2), 2019, 61-66. (Online). <https://journal.uny.ac.id/index.php/jorpres/article/view/29509>. (Akses 22 Maret 2020).
- Santoso, A. (2017). Fasilitas Auditorium Dan Galeri E-Sport Di Padang Galak, Bali. *Jurnal Edimensi Arsitektur* Vol. V. No. 1, (2017), 9-16. <https://dewey.petra.ac.id/catalog/digital/detail?id=39394>. (Akses 20 Agustus 2019).
- Seo, Y. (2013). Electronic Sports: A New Marketing Landscape Of The Experience Economy. *Journal Of Marketing Management (Online)*. 29(13-14), 1542-1560. <http://dx.doi.org/10.1080/0267257X.2013.822906>. (Akses 18 September 2019).
- Kumparan. (2018). e-Sports: Main Game, Kok, Disebut Olahraga?. (Online). <https://www.google.com/amp/s/m.kumparan.com/amp/kumpanesport/esport-main-game-kok-disebut-olahraga-15332952255122257369>. (Akses 18 September 2020).
- 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 (Online)*. <https://eprints.uny.ac.id/22077/>. (Akses 25 November 2019).