

Persepsi Mahasiswa Pendidikan Jasmani Universitas Islam Riau Terhadap Electronic Sports (Esports)

Firman Bagus Pratama¹, M. Fransazeli Makorohim²

^{1,2} Universitas Islam Riau, Riau, Indonesia

Pekanbaru, Riau, Indonesia

Email : firman.bagus.pratama@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Persepsi Mahasiswa Pendidikan Jasmani Universitas Islam Riau Terhadap Electronic Sports (Esports). Adapun jenis penelitian ini adalah deskriptif. Populasi dalam penelitian adalah mahasiswa Pendidikan jasmani Universitas Islam Riau berjumlah 827 orang. peneliti menggunakan metode insidental sampling untuk memilih sampel didasarkan pada prinsip kebetulan dan ketersediaan individu atau objek yang ditemui secara tidak terencana sejumlah 83 orang mahasiswa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket dengan skala guttman. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai persepsi mahasiswa Pendidikan Jasmani Universitas Islam Riau terhadap *Electronic Sports (Esports)*, dapat disimpulkan bahwa secara umum persepsi mahasiswa berada dalam kategori "Cukup Baik" dengan rata-rata persentase keseluruhan sebesar 62,28%, mengacu pada kategori penilaian persentase angket. Tiga indikator yang diteliti menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan mahasiswa tentang Esports berada pada angka 67,27%, manfaat Esports bagi diri sendiri dan lingkungan sekitar sebesar 63,45%, serta harapan terhadap Esports sebesar 56,12%. Hasil ini menunjukkan bahwa mahasiswa cukup memahami keberadaan dan perkembangan Esports, serta mulai menyadari manfaatnya dalam berbagai aspek.

Kata Kunci: Persepsi Mahasiswa, Esports.

ABSTRACT

The purpose of this study is to determine the perceptions of Physical Education students at the Islamic University of Riau toward Electronic Sports (Esports). This research is descriptive in nature. The population in this study consists of 827 Physical Education students at the Islamic University of Riau. The researcher used an incidental sampling method to select a sample of 83 students based on chance encounters and the availability of individuals or objects without prior planning. The research instrument used was a questionnaire based on the Guttman scale. Based on the findings of the study, it can be concluded that, in general, students' perceptions fall into the "Fairly Good" category, with an overall average percentage score of 62.28%, referring to the questionnaire percentage rating scale. The three indicators examined showed that students' level of knowledge about Esports was 67.27%, the perceived benefits of Esports for themselves and their surroundings were 63.45%, and their expectations for Esports were 56.12%. These results indicate that students have a moderate understanding of the existence and development of Esports and are beginning to recognize its benefits in various aspects.

Keywords: Student Perceptions, Esports

PENDAHULUAN

Olahraga telah menjadi fenomena sosial yang telah tidak asing di Masyarakat,selain menjadi ajang kompetisi dan pendidikan olahraga sekarang juga di jadikan sarana rekreasi bagi masyarakat sebagai pengisi waktu luang dan senggang dan di lakukan dengan penuh rasa bahagia. Seperti yang di katakan Palmizal (2019) bahwa olahraga menjadi kebutuhan hidup yang bersifat periodif,yang memiliki arti olahraga menjadi alat untuk memelihara dan membina kesehatan dan juga untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan jasmani jasmani dan sosial.

Olahraga adalah pilar penting dalam menjaga kualitas hidup manusia. Dengan berolahraga secara teratur, manusia dapat meraih kesehatan jasmani dan rohani yang prima (Gazali, 2016). Menurut Cendra & Gazali (2019) kegiatan olahraga yang rutin dilakukan masyarakat memiliki banyak tujuan di antaranya untuk kesehatan, menghilangkan stress,kebugaran tubuh, prestasi, dan pembentukan karakter atau perilaku seseorang. Melalui aktifitas olahraga kita dapat menjadi manusia seutuhnya dengan memiliki tingkat kesehatan jasmani maupun rohani (Makorohim & Apriani, 2017). Menurut Gazali (2016) Secara umum, olahraga bertujuan untuk meningkatkan fungsi tubuh secara teratur dan terencana. Akan tetapi, tujuan spesifik dari aktivitas fisik ini bersifat individual. Di era digital ini, perkembangan olahraga semakin cepat. Untuk tidak ketinggalan, kita wajib memanfaatkan berbagai platform digital sebagai sumber informasi terkini (Henjilito et al., 2022). Dengan begitu kesehatan jasmani dan rohani dapat diraih melalui olahraga, dan di era digital, kita harus memanfaatkan teknologi untuk memperbarui pengetahuan olahraga.

Pada hakikatnya olahraga adalah permainan manusia. Walaupun olahraga bersifat permainan namun olahraga berbeda dengan permainan,karena permainan memiliki makna yang lebih umum atau lebih luas di bandingkan olahraga,sedangkan olahraga memiliki makna dan jenis permainan tersendiri. Istilah dari olahraga ini tidak bisa di definisikan dalam ranah yang sempit karna olahraga tidak hanya kumpulan dari akitifitas fisik yang terorganisir seperti di olahraga namun juga dalam bentuk mendasar seperti kegiatan kebugaran jasmani dan senam (Palmizal,2019). Olahraga meliputi segala aktivitas yang mengolah raga serta jasmani.

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini memiliki pengaruh yang sangat besar di kehidupan manusia, baik itu dari bidang ekonomi, pertanian, militer, dan juga olahraga.

Menurut Cendra (2016). Kontribusi teknologi informasi terhadap globalisasi adalah sesuatu yang sangat signifikan dan tidak dapat diabaikan. Perubahan kehidupan Masyarakat di dunia juga di pengaruhi oleh perkembangan teknologi (Nugraha,2021). Teknologi yang menggabungkan otot dan mesin serta temuan ilmiah menciptakan olahraga yang beradaptasi dengan teknologi (Palmizal,2019). Menurut Candra (2019) Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam bidang olahraga sangat krusial dalam mencapai prestasi puncak, baik dalam olahraga beregu maupun individu, demi mengharumkan nama bangsa. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membuat banyak peluang bagi olahragawan untuk mengembangkan ide serta kreativitas mereka dalam berkarya (Sasmarianto & Muslim,2023).Teknologi digital memberikan peran penting pada kehidupan sehari-hari, dan memunculkan jenis olahraga baru,olahraga digital atau memiliki berbagai sebutan seperti sport gaming, exergaming, cybersport, dan kata yang paling populer di dunia yaitu esports.

Esports merupakan suatu olahraga baru di bidang elektronik yang melibatkan kompetisi permainan video game. Saat ini, esports telah menjadi fenomena global yang semakin populer dan banyak digemari oleh berbagai kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa,popularitas esports terus meningkat secara global, dengan jumlah penonton dan pemain yang terus bertambah setiap tahunnya.

Di Indonesia,perkembangan esports juga menunjukkan tren positif, ditandai dengan munculnya berbagai turnamen, tim profesional, dan bahkan program studi terkait esports di beberapa perguruan tinggi. Fenomena ini telah memicu perdebatan mengenai status esports sebagai bentuk olahraga yang sah. Seperti yang di katakan Makorohim & Khoisyah (2024) masih banyak masyarakat yang belum atau kurang paham mengenai prosedur, teknologi, dan kebutuhan olahraga yang mana hal ini dapat menyebabkan problematik dalam olahraga. Meskipun Esports masih pada perkembangannya, namun hal tersebut cukup membuktikan bahwasanya Esports merupakan cabang olahraga baru yang eksis dan cukup banyak diakui.

Idhohuddin & Wahyudi (2020) mendefinisikan Esports sebagai area kegiatan olahraga di mana orang mengembangkan dan melatih kemampuan mental atau fisik dalam penggunaan teknologi dan komunikasi. 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, Esports masuk ke dalam 3 kategori di atas yakni sebagai olahraga rekreasi, prestasi dan professional. Perkembangan Esports di dunia semakin berkembang, khususnya di Indonesia. Semakin banyaknya turnamen Esports (Electronic Sport) yang sering diadakan menandakan bahwasanya memang teknologi di dunia semakin maju dan berkembang. Namun masih banyak masyarakat yang menganggap esports sebagai salah satu hal yang negatif.

Dari uraian diatas, persepsi mahasiswa pendidikan jasmani terhadap esports sebagai olahraga menjadi topik yang menarik untuk diteliti, terutama di kalangan mahasiswa pendidikan jasmani Universitas Islam Riau. Sebagai institusi pendidikan tinggi yang berada di wilayah dengan perkembangan teknologi yang cukup pesat, Universitas Islam Riau menjadi tempat yang strategis untuk menggali pandangan generasi muda terhadap fenomena esports ini.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi mahasiswa Pendidikan jasmani Universitas Islam Riau terhadap esports. Studi ini diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai bagaimana generasi muda, khususnya mahasiswa, memandang perkembangan esports dan posisinya dalam dunia olahraga. Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan berharga bagi pengembangan kebijakan terkait esports di lingkungan kampus, serta memberikan kontribusi pada diskusi yang lebih luas mengenai status esports dalam masyarakat Indonesia.

Dengan memahami persepsi mahasiswa terhadap esports, kita dapat lebih siap menghadapi perubahan lanskap olahraga di era digital ini, serta merumuskan strategi yang tepat untuk mengintegrasikan esports ke dalam sistem pendidikan dan olahraga yang ada. Oleh karena itu, penelitian mengenai "Persepsi Mahasiswa Pendidikan jasmani Universitas Islam Riau terhadap Esports" menjadi sangat relevan dan penting untuk dilakukan.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini metode yang di gunakan adalah metode deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif merupakan metode ilmiah yang digunakan untuk memberikan gambaran yang akurat, komprehensif, dan valid tentang suatu fenomena yang sedang menjadi objek penelitian (Ramdhan, 2021). Populasi di penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan jasmani Universitas Islam Riau berjumlah 827 orang. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode insidental sampling untuk memilih sample. Menurut Hardani et al.(2020) Pengambilan sampel insidental merupakan metode pemilihan anggota sampel yang didasarkan pada prinsip kebetulan dan ketersediaan individu atau objek yang ditemui secara tidak terencana, yakni sebanyak 83 orang. Instrumen yang digunakan adalah angket dengan skala *guttman*. Teknik Analisa data yang digunakan adalah menghitung nilai persentase dari skor angket.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

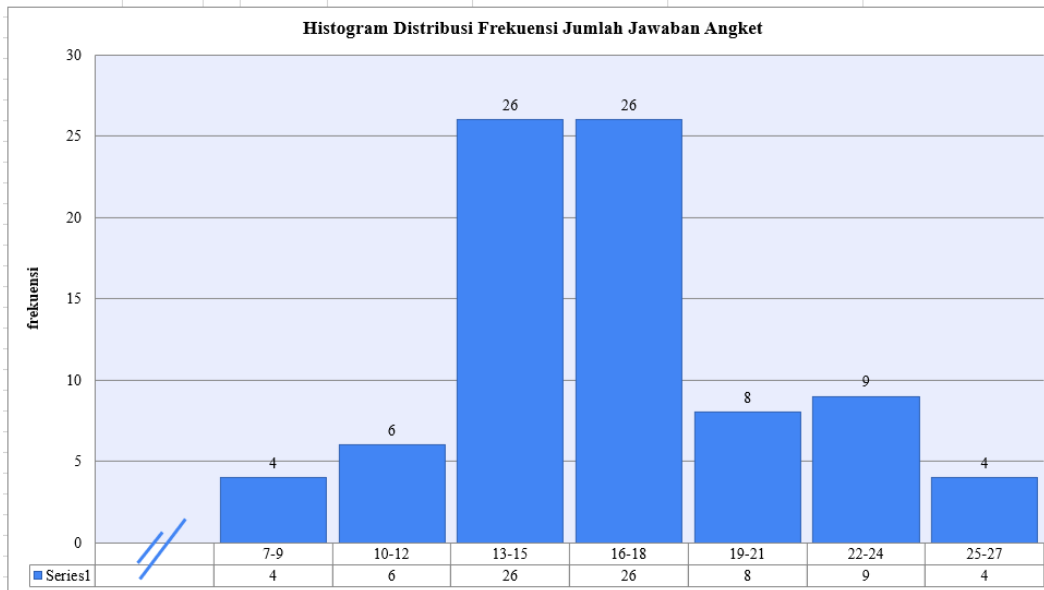
Data jumlah dari rekap jawaban angket tersebut juga di distribusi frekuensikan dalam 7 kelas interval dengan panjang interval sebanyak 3, diperoleh bahwa sebagian besar responden memiliki skor jawaban dalam interval 13–15 dan 16–18, masing-masing sebanyak 26 orang atau 31,33%. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa memberikan jawaban "Ya" pada sekitar setengah hingga dua pertiga dari total pernyataan. Frekuensi terendah terdapat pada interval 7–9 dan 25–27, masing-masing hanya 4 responden atau 4,82%, yang mengindikasikan bahwa sangat sedikit mahasiswa yang menjawab "Ya" pada sangat sedikit atau hampir semua pernyataan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3. Tabel Distribusi Frekuensi Jumlah Jawaban Angket Persepsi Mahasiswa Pendidikan Jasmani Universitas Islam Riau Terhadap *Electronic Sports (Esports)*.

No	Interval Skor Nilai			Frekuensi	Frekuensi Relatif
1	7	-	9	4	4,82%
2	10	-	12	6	7,23%
3	13	-	15	26	31,33%
4	16	-	18	26	31,33%
5	19	-	21	8	9,64%
6	22	-	24	9	10,84%
7	25	-	27	4	4,82%
Jumlah Pernyataan				83	100%

Data yang tertera dalam tabel di atas, dapat juga digambarkan dalam grafik di bawah

ini:



Grafik 1. Histogram Distribusi Frekuensi Jumlah Jawaban Angket Persepsi Mahasiswa Pendidikan Jasmani Universitas Islam Riau Terhadap *Electronic Sports (Esports)*

Data yang digunakan dalam penelitian ini didapatkan melalui penyebaran angket. Sebelum disebar kepada responden sesungguhnya, angket tersebut di uji validitas. Sebelum dilakukan uji validitas, jumlah item pernyataan berjumlah 40 item yang terbagi menjadi 3 indikator, yaitu: 1) Pengetahuan tentang esports, 2) Manfaat esport untuk diri sendiri dan lingkungan sekitar, 3) Harapan untuk esports.

Peneliti melakukan uji validitas angket yaitu di mahasiswa Universitas Islam Riau terkecuali mahasiswa FKIP. Jumlah responden atau sampel yang terlibat dalam uji coba validitas angket ini berjumlah 41 mahasiswa. Setelah dilakukan uji validitas didapatkan 7 item pernyataan drop atau harus dihapus, dan daftar pernyataan angket.

Berdasarkan hasil rekap angket skala Guttman dari 27 pernyataan yang dijawab oleh 83 responden, diperoleh total jawaban "Ya" sebanyak 1368. Nilai rata-rata (mean) jawaban "Ya" per responden adalah 16,48, menunjukkan bahwa secara umum siswa menjawab "Ya" pada lebih dari separuh pernyataan yang diberikan. Nilai median dan modus yang sama, yaitu 16, mengindikasikan bahwa sebagian besar data terkonsentrasi di sekitar angka tersebut. Rentang nilai jawaban berada antara angka minimum 7 dan maksimum 27, sementara standar deviasi sebesar 4,18 mencerminkan adanya variasi sedang dalam distribusi jawaban antar responden. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar

responden memberikan jawaban yang cenderung serupa, terdapat pula sejumlah responden yang memberikan jawaban di luar pola umum.

Kemudian data jumlah dari rekap jawaban angket tersebut juga di distribusi frekuensikan dalam 7 kelas interval dengan panjang interval sebanyak 3. Berdasarkan distribusi frekuensi jawaban angket persepsi mahasiswa terhadap 27 pernyataan skala Guttman dengan sampel sebanyak 83 orang, diperoleh bahwa sebagian besar responden memiliki skor jawaban dalam interval 13–15 dan 16–18, masing-masing sebanyak 26 orang atau 31,33%. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa memberikan jawaban "Ya" pada sekitar setengah hingga dua pertiga dari total pernyataan. Frekuensi terendah terdapat pada interval 7–9 dan 25–27, masing-masing hanya 4 responden atau 4,82%, yang mengindikasikan bahwa sangat sedikit mahasiswa yang menjawab "Ya" pada sangat sedikit atau hampir semua pernyataan. Secara keseluruhan, distribusi ini menggambarkan pola persepsi yang cenderung sedang, dengan sebagian besar mahasiswa berada pada tingkat persetujuan menengah terhadap isi angket.

Pembahasan

Hasil penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana persepsi mahasiswa Pendidikan Jasmani Universitas Islam Riau terhadap Electronic Sports (Esports) yang dianalisis melalui tiga indikator utama, yaitu pengetahuan tentang Esports, manfaat Esports bagi diri sendiri dan lingkungan sekitar, serta harapan mahasiswa terhadap Esports. Ketiga indikator tersebut diukur dengan menggunakan angket skala Guttman yang terdiri dari 27 butir pernyataan dan disebarikan kepada 83 responden. Berdasarkan hasil rekapitulasi data, diperoleh gambaran yang cukup jelas tentang pandangan mahasiswa terhadap keberadaan dan peran Esports di tengah masyarakat, khususnya dalam konteks pendidikan jasmani.

Pada indikator pertama, yaitu pengetahuan tentang Esports, diperoleh rata-rata persentase sebesar 67,27%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa memiliki pemahaman yang cukup baik mengenai Esports. Pengetahuan tersebut mencakup pemahaman dasar tentang definisi Esports, sejarah perkembangannya, jenis-jenis permainan yang tergolong dalam Esports, serta penyelenggaraan kompetisi baik secara nasional maupun internasional. Persentase tertinggi ditunjukkan pada pernyataan nomor 2 yang mencapai 91,57%, sedangkan yang terendah terdapat pada pernyataan nomor 6

dengan 44,58%. Ini menandakan bahwa masih ada sebagian kecil mahasiswa yang belum memiliki pengetahuan yang merata tentang aspek-aspek Esports tertentu.

Pengetahuan yang tinggi dalam indikator ini mencerminkan adanya akses informasi yang cukup terbuka di kalangan mahasiswa, baik melalui media sosial, platform streaming, maupun keterlibatan langsung dalam aktivitas Esports. Selain itu, maraknya turnamen Esports di berbagai tingkatan juga turut mendorong meningkatnya wawasan mahasiswa tentang bidang ini. Meskipun demikian, perlu diakui bahwa masih ada ketimpangan pengetahuan yang terlihat dari perbedaan drastis antara skor tertinggi dan terendah dalam pernyataan-pernyataan angket, yang menunjukkan bahwa pemahaman tersebut belum merata di seluruh responden.

Selanjutnya, pada indikator kedua yaitu manfaat Esports bagi diri sendiri dan lingkungan sekitar, diperoleh persentase sebesar 63,45%. Ini menandakan bahwa mahasiswa menilai bahwa Esports tidak hanya menjadi media hiburan semata, tetapi juga dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan diri, seperti melatih konsentrasi, strategi, kerja sama tim, serta potensi karier. Beberapa mahasiswa juga menyadari bahwa Esports dapat memberikan manfaat secara sosial, seperti memperluas relasi, meningkatkan interaksi sosial dalam komunitas, hingga menjadi ajang prestasi dan pencapaian.

Pernyataan dengan skor tertinggi pada indikator ini adalah nomor 7 dengan persentase 91,57%, sedangkan skor terendah ditemukan pada pernyataan nomor 14 dengan persentase 42,17%. Ketimpangan ini menunjukkan adanya perbedaan sudut pandang mahasiswa dalam melihat manfaat Esports. Sebagian mahasiswa menganggap bahwa aktivitas ini belum tentu memberikan manfaat nyata secara langsung, khususnya dalam konteks akademik dan kesehatan. Namun demikian, pandangan positif yang lebih dominan menunjukkan bahwa mahasiswa telah memiliki kesadaran akan potensi besar Esports sebagai bagian dari perkembangan zaman.

Indikator ketiga adalah harapan mahasiswa terhadap Esports, yang memperoleh skor rata-rata sebesar 56,12%. Persentase ini merupakan yang terendah dibandingkan dua indikator sebelumnya, yang menunjukkan bahwa sebagian mahasiswa masih memiliki keraguan atau belum sepenuhnya yakin akan masa depan Esports sebagai bidang yang layak untuk dikembangkan, baik dalam konteks pendidikan jasmani maupun sebagai bagian dari budaya digital yang konstruktif. Beberapa pernyataan seperti nomor 20 dan 18 memperoleh

nilai tinggi, masing-masing 81,93% dan 77,11%, menunjukkan harapan yang besar dari sebagian mahasiswa terhadap peran dan keberlanjutan Esports.

Namun demikian, masih terdapat pernyataan dengan tingkat harapan yang rendah, seperti pernyataan nomor 24 dengan persentase hanya 30,12%. Hal ini menunjukkan bahwa tidak semua mahasiswa optimis terhadap pengaruh jangka panjang Esports. Beberapa di antaranya mungkin masih menganggap bahwa Esports adalah bentuk aktivitas yang membuang waktu, tidak mendidik, atau bahkan merusak nilai-nilai olahraga konvensional yang selama ini menjadi bagian dari pendidikan jasmani. Ketidakpastian ini kemungkinan besar dipengaruhi oleh kurangnya regulasi, belum adanya kurikulum formal yang mengakomodasi Esports, serta stigma negatif yang masih melekat terhadap dunia game kompetitif.

Jika dilihat secara keseluruhan dari ketiga indikator tersebut, dapat disimpulkan bahwa persepsi mahasiswa berada pada kategori "Cukup Baik" dengan rata-rata persentase total sebesar 62,28%. Mengacu pada Tabel Kategori Persentase Skor Angket dari Yusuf Effendi et al. (2022), skor antara 60%–75% termasuk dalam kategori cukup baik. Artinya, mahasiswa tidak secara penuh menolak keberadaan Esports, namun juga belum sepenuhnya menerima atau mendukungnya secara optimal. Hal ini memberikan sinyal bahwa masih diperlukan pendekatan edukatif yang lebih intensif agar mahasiswa dapat lebih terbuka dan memahami potensi positif dari Esports.

Rata-rata persentase pada indikator pengetahuan menjadi yang tertinggi, mengindikasikan bahwa mahasiswa sudah memiliki dasar informasi yang cukup tentang Esports. Namun masih perlu adanya penguatan informasi melalui program akademik, seminar, atau kegiatan kampus lainnya agar pemahaman tersebut tidak hanya bersifat permukaan tetapi juga analitis dan kritis. Hal ini penting agar mahasiswa tidak hanya menjadi penonton atau pemain, tetapi juga mampu berkontribusi dalam mengembangkan industri Esports secara sehat dan profesional.

Untuk indikator manfaat, hasil yang cukup baik menunjukkan bahwa sebagian mahasiswa mulai melihat nilai lebih dari Esports, bukan hanya dari sisi hiburan namun juga aspek-aspek edukatif dan pengembangan diri. Meski demikian, beberapa mahasiswa belum merasakan manfaat nyata, sehingga perlu adanya bukti dan pengalaman langsung yang menunjukkan bahwa Esports bisa memberikan dampak positif, baik secara fisik, mental,

maupun sosial. Pengintegrasian Esports ke dalam program ekstrakurikuler atau kegiatan UKM bisa menjadi salah satu langkah strategis.

Pada indikator harapan, meskipun berada pada nilai terendah, hal ini tidak serta-merta menunjukkan sikap pesimis secara keseluruhan. Sebaliknya, hal ini bisa dijadikan masukan penting bagi stakeholder pendidikan dan komunitas Esports untuk lebih aktif menyosialisasikan arah dan masa depan Esports yang positif. Edukasi yang berkelanjutan, disertai regulasi yang jelas, akan memberikan kepercayaan yang lebih besar kepada mahasiswa terhadap bidang ini.

Salah satu hal penting yang dapat diperhatikan dari temuan ini adalah bahwa tingkat pemahaman dan pengalaman individu sangat mempengaruhi bagaimana mereka memaknai Esports. Mahasiswa yang memiliki pengalaman langsung sebagai pemain, penyelenggara, atau penonton kompetisi Esports cenderung memberikan penilaian yang lebih positif dibandingkan dengan mereka yang tidak terlibat sama sekali.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar pihak kampus, khususnya jurusan Pendidikan Jasmani, dapat mulai membuka ruang diskusi dan eksplorasi tentang Esports secara terbuka dan objektif. Materi atau tema terkait Esports dapat dimasukkan ke dalam perkuliahan tertentu, seperti mata kuliah media pembelajaran, teknologi olahraga, atau kewirausahaan olahraga. Hal ini akan membantu membentuk sikap yang lebih kritis dan produktif terhadap Esports.

Selain itu, perlu juga dilibatkan pelaku industri Esports dalam kegiatan kampus, seperti melalui seminar, pelatihan, maupun studi lapangan. Kegiatan ini bisa menjadi jembatan antara dunia akademik dan dunia praktis yang sedang berkembang pesat. Dengan keterlibatan tersebut, mahasiswa dapat memperoleh wawasan yang lebih luas tentang peran, tantangan, dan prospek karier dalam dunia Esports.

Hasil penelitian ini juga memberikan gambaran bahwa meskipun Esports masih belum sepenuhnya diterima sebagai bagian dari pendidikan jasmani, namun ada potensi besar untuk menjadikannya sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan perkembangan zaman. Esports bisa menjadi sarana untuk melatih kemampuan kognitif, motorik halus, serta nilai-nilai sportivitas dan kerja sama tim..

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai persepsi mahasiswa Pendidikan Jasmani Universitas Islam Riau terhadap *Electronic Sports (Esports)*, dapat disimpulkan bahwa secara umum persepsi mahasiswa berada dalam kategori "**Cukup Baik**" dengan rata-rata persentase keseluruhan sebesar **62,28%**, mengacu pada kategori penilaian persentase angket. Tiga indikator yang diteliti menunjukkan bahwa tingkat **pengetahuan mahasiswa tentang Esports** berada pada angka **67,27%**, **manfaat Esports bagi diri sendiri dan lingkungan sekitar** sebesar **63,45%**, serta **harapan terhadap Esports** sebesar **56,12%**. Hasil ini menunjukkan bahwa mahasiswa cukup memahami keberadaan dan perkembangan Esports, serta mulai menyadari manfaatnya dalam berbagai aspek. Namun, tingkat harapan terhadap masa depan Esports masih tergolong rendah dibandingkan indikator lainnya, yang menandakan perlunya peningkatan literasi dan pembinaan terhadap pemahaman Esports sebagai bagian dari pendidikan modern. Oleh karena itu, penting bagi institusi pendidikan untuk memberikan ruang, edukasi, dan dukungan yang lebih sistematis agar Esports dapat dimanfaatkan secara optimal dalam konteks akademik dan pembentukan karakter mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfayet, H. (2023). *Peranan Komite Nasional Indonesia (KONI) dalam memajukan elektronik sport(e-sport) di wilayah kota Jambi*. <http://repository.unbari.ac.id/id/eprint/2422>
- Apriani, L., Sari, M., & Alpen, J. (2021). Studi eksperimen pada unit kegiatan mahasiswa petanque Universitas Islam Riau: Meningkatkan kesegaran jasmani melalui permainan hadang dan bentengan. *Jurnal Menssana*, 5(2), 146–156. <https://doi.org/10.24036/MensSana.06012021.19>
- Candra, O. (2019). *keterampilan lay up shoot bola basket* (Setyaingrum (ed.)). Media sahabat cendikia.
- Cendra, R. (2016). Pengaruh menonton pertandingan sepakbola di televisi terhadap perilaku sosial anak dalam bermain sepakbola. *Journal Sport Area*, 1(1), 71. <https://doi.org/10.30814/sportarea.v1i1.380>
- Cendra, R., & Gazali, N. (2019). Intensitas olahraga terhadap perilaku sosial. *Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, 9(1), 13–17. <https://doi.org/10.15294/miki.v9i1.20529>
- Djollong, A. F. (2019). Teknik pelaksanaan penelitian kuantitatif. *ISTIQRA :Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 2(1), 86–100.
- Florens Dianni, N., Misdalina, & Tanzimah. (2023). Kemampuan higher order thinking skil(HOTS) dalam pembelajaran berdiferensiasi SD 19 palembang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(03), 119–121. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1>

- Gazali, N. (2016a). Kontribusi kekuatan otot lengan terhadap kemampuan servis atas atlet bolavoli. *Journal of Physical Education, Health and Sport*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.15294/jpehs.v3i1.6496>
- Gazali, N. (2016b). Pengaruh metode kooperatif dan komando terhadap keterampilan teknik dasar bermain sepakbola. *Journal Sport Area*, 1(1), 56. <https://doi.org/10.30814/sportarea.v1i1.373>
- Hardani, Andriani, H., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Istiqomah, Ria Rahmatul Fardani, R. A., Sukmana, D. J., & Auliya, N. H. (2020). Metode penelitian kualitatif & kuantitatif. In H. Abadi (Ed.), *Pustaka Ilmu Group*. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.
- Henjilito, R., Atiq, A., Syafii, A., Putro, R. A., Alfian, M., Alamsyah, R., & Dkk. (2022). *Strategi & pola latihan fisik atlet pemula* (Mariyadi (ed.)). Pustaka Rumah Aloy. <http://repository.uir.ac.id/id/eprint/21170>
- Hindratno, J., Sahay, M., & Manurung, Y. (2021). Pengaruh budaya, persepsi, dan kepercayaan terhadap keputusan pembelian obat tradisional di UKM pasar kahayan kota Palangka Raya. *JEMBA : Jurnal Ekonomi Pembangunan, Manajemen Dan Bisnis, Akuntansi*, 1(1), 9–17. <https://doi.org/10.52300/jemba.v1i1.2487>
- Husnul, N. R. I., Prasetya, E. R., Sadewa, P., Ajimat, & Purnomo, L. I. (2020). *Statistik deskriptif* (L. I. Purnomo (ed.); Issue 1). Unpam Press.
- Idhohuddin, M., & Wahyudi, A. (2020). Minat siswa terhadap e-sport (electronic sport / olahraga elektronik) divisi Mobile Legends Bang-Bang. *Kusumaningtyas, R. H., & Rahajeng, E. (2017). Persepsi Nasabah Akan Layanan ATM Dan E-Banking Dengan Metode TAM. Sistem Informasi*, 130(11), 89–102. <https://doi.org/10.1090/S0002-9939-02-06464-XIndonesian Journal for Physical Education and Sport>, 1(1), 41–49. <https://doi.org/0.15294/inapes.v1i1.38947>
- Indrawan, R., & Yaniawati, P. (2014). *Metodologi Penelitian* (N. F. Atif (ed.)).
- Kurniawan, F., Sumaryanto, Hidayatullah, M. F., Kristiyanto, A., & Riyadi, S. (2024). Perspectives of high school student in DIY Province on esport. *Jurnal Inovasi Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Dan Seni*, 28(2), 1–23. <https://doi.org/10.21831/ino.v1i1.59675>
- Kusumaningtyas, R. H., & Rahajeng, E. (2017). Persepsi nasabah akan layanan ATM dan E-Banking dengan metode TAM. *Sistem Informasi*, 130(11), 89–102. <https://doi.org/10.1090/s0002-9939-02-06464>
- Lokapitasari Belluano, P. L., Indrawati, I., Harlinda, H., Tuasamu, F. A. ., & Lantara, D. (2019). Analisis tingkat kepuasan pengguna sistem informasi perpustakaan menggunakan pieces framework. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 11(2), 118–128. <https://doi.org/10.33096/ilkom.v11i2.398.118-128>
- Makorohim, M. F., & Apriani, L. (2017). Tingkat kesegaran jasmani penghuni lapas anak kota pekanbaru. *Journal Sport Area*, 2(2), 35. [https://doi.org/10.25299/sportarea.2017.vol2\(2\).785](https://doi.org/10.25299/sportarea.2017.vol2(2).785)
- Makorohim, M. F., & Khoisyah, N. (2024). Tingkat kebugaran jasmani pada atlet perguruan silat walet putih di kubang. *Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(3), 9811–9814.
- Margiana, I. (2024). *Tingkat keminatan masyarakat terhadap esport sebagai olahraga prestasi di Yogyakarta*. <https://digilib.uns.ac.id/>
- Maulidea, C., & Mahyani, A. (2022). Pencegahan pembajakan atlet e-sports melalui perlindungan hukum kepada tim e-sports. *Bureaucracy Journal : Indonesia Journal of Law and Social-Political Governance*, 2(3), 760–782.

- <https://doi.org/10.53363/bureau.v2i3.61>
- Morissan. (2011). *Metode Penelitian Survei*. KENCANA.
- Novri Gazali, Sari, M., Daharis, D., Makorohim, F., Yulianti, M., Saputro, D. P., Sofyan, D., Aryani, M., Ridwan, M., Setiawan, E., Mashud, Gani, R. A., & Hanief, Y. N. (2022). *Metodologi penelitian olahraga* (A. Rahmadani (ed.)). Media Sains Indonesia. <http://repository.uir.ac.id/id/eprint/23133>
- Nugraha, W. H. A. (2021). Minat masyarakat terhadap e-sports sebagai olahraga prestasi di Jawa Timur. *Jurnal Prestasi Olahraga*, 04(12), 44–52.
- Nurdin, A., Moefad, A., Zubaidi, advan navis, & Harianto, R. (2006). Pengantar ilmu komunikasi. In A. Fauzi (Ed.), *IAIN Sunan Ampel Press*.
- Palar, C. M., Wongkar, D., & Ticoalu, S. H. R. (2015). Manfaat latihan olahraga aerobik terhadap kebugaran fisik manusia. *Jurnal E-Biomedik*, 3(1). <https://doi.org/10.35790/ebm.3.1.2015.7127>
- Palmizal, p. (2019). Manajemen olahraga definisi, fungsi dan perannya pada induk organisasi olahraga. *Manajemen Olahraga*, 154. repository.unja.ac.id
- Prasetya, M. R. A., & Wijaya, H. H. (2021). Esports sebagai kategori olahraga kompetitif atau sekedar kegiatan rekreasi menurut definisi dan regulasi di Indonesia. *JOSEPHA: Journal of Sport Science And Physical Education*, 2(2), 18–27. <https://doi.org/10.38114/josepha.v2i2.154>
- Ramadhan, muhammad. (2021). *Metode penelitian* (aidil amin Efendy (ed.)). cipta media nusantara.
- Rezki, R., Jatra, R., Sari, M., Haqqi, M., & Muafa, F. F. (2022). Pentingnya aktifitas pemanasan dan pendinginan dalam berolahraga pada guru olahraga Dayaun. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 5(1), 87. <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v5i1.7084>
- Sasmarianto, & Muslim. (2023). Mengenal olahraga panahan. In R. Henjilito (Ed.), *Widina Bhakti Persada Bandung* (Vol. 3, Issue 1). Widina Bhakti Persada Bandung.
- Setiawan. (2017). Visi pendidikan jasmani dan olahraga. *Jurnal Ilmiah PENJAS*, 3(1), 74–86. <http://ejournal.utp.ac.id/index.php/JIP/article/view/543>
- Sulistiyowati, W., & Astuti, C. C. (2017). Buku ajar statistika dasar. In S. B. Sartika (Ed.), *Jurnal Kajian Islam Kontemporer* (Vol. 14, Issue 1). UMSIDA PRESS. <https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-73-7>
- Surokim. (2016). Riset komunikasi. In Surokim (Ed.), *Pusat Kajian Komunikasi Publik Prodi Ilmu Komunikasi FISIB-UTM & Aspikom Jawa Timur*. <http://repository.upnjatim.ac.id/id/eprint/129>
- Tiwi, D. P., & Rahmadani, A. (2023). Analisis tingkat kondisi fisik tim Lacroi Futsal Club Rengat. *Integrated Sport Journal (ISJ)*, 1(1), 22–37. <https://doi.org/10.58707/isj.v1i1.465>
- Widodo, S., Ladyani, F., Asrianto, L. O., Rusdi, Khairunnisa, Lestari, S. M. P., Wijayanti, D. R., Devriany, A., Hidayat, A., Dalfian, Nurcahyati, S., Sjahriani, T., Armi, Widya, N., & Rogayah. (2023). Metodologi Penelitian. In *Cv Science Techno Direct*.
- Yani, A. (2016). Pengaruh metode latihan sirkuit terhadap kemampuan lompat jauh gaya jongkok SMK teknologi Riau. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 107–114.
- Yuliawan, D., & Bekti, R. A. (2021). Legitimasi esports dalam kecabangan olahraga: studi literature review. *Jurnal Literasi Olahraga*, 2(2), 90–95. <https://doi.org/10.35706/jlo.v2i2.5357>

- Yusuf Effendi, Olivia Dwi Cahyani, & Adi S. (2022). Motivasi Belajar Siswa Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Citius : Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan*, 1(2), 26–30. <https://doi.org/10.32665/citius.v1i2.272>
- Zador, M. P., Candra, O., & Parulian, T. (2024). Level of physical condition of futsal athletes at SMA Negeri 1 Teluk Kuantan Kuantan Singingi. *International Journal Of Humanities Education And Social Sciences (IJHESS)*, 4(1), 470–479. <https://doi.org/https://doi.org/10.55227/ijhess.v4i1.1202>
- Zikri, I., & Henjilito, R. (2024). Kontribusi daya ledak otot tungkai dan koordinasi mata-kaki terhadap hasil shooting sepakbola pada SSB Indonesia Muda Empat Balai. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(2), 88–94. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i2.513>