

PENGEMBANGAN PERMAINAN ESPORT UNTUK PEMBENTUKAN KARAKTER DAN BUDAYA OLAHRAGA

Oleh: Sigit Nugroho Sumarjo Ahmad Nasrulloh dan Sulistiyono

ABSTRAK

Permainan e-Sport merupakan bentuk permainan yang dilakukan tanpa melakukan aktivitas fisik secara menyeluruh. Tujuan penelitian untuk mengembangkan permainan e-Sport yang dapat memberikan rekomendasi dalam menanamkan nilai karakter dan membudayakan olahraga.

Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan yang berorientasi pada produk. Rancangan penelitian pengembangan pada tahap pertama menggunakan jenis penelitian deskriptif yang dilakukan dengan metode survey. Pengumpulan data kuantitatif menggunakan angket dan kualitatif dengan triangulasi data. Populasi penelitian mahasiswa, dosen dan praktisi e-Sport di FIK UNY. Pemilihan sampel pada mahasiswa sejumlah 35 dilakukan berdasarkan teknik convenience sampling sedangkan dosen dan praktisi e-Sport mempergunakan teknik purposive sampling dengan jumlah 5 orang. Instrumen penelitian kuantitatif menggunakan angket modifikasi skala likert dan penelitian kualitatif instrumennya peneliti sendiri dibantu dengan daftar tema. Teknik analisis data kuantitatif dengan deskriptif persentase dan kualitatif dengan teknik analisis dari Miles dan Humberman.

Hasil penelitian diperoleh bahwa identifikasi jenis permainan e-Sport yang sering dimainkan terdiri dari olahraga dan pertarungan. Hasil dampak permainan e-Sport dalam pembentukan karakter positif positif dalam kategori sangat baik, faktor yang paling tinggi pada faktor kejujuran sebesar 100%, untuk dampak negatif dalam kategori sedang, faktor paling tinggi pada faktor depresi sebesar 52,5%. Sedangkan pengaruh permainan e-Sport terhadap budaya olahraga masuk dalam kategori sangat baik, pengaruh yang paling tinggi pada faktor kerja keras sebesar 95%. Spesifikasi permainan e-Sport yang dikembangkan berupa permainan bulutangkis yang terdiri dari empat mode diantaranya mode exhibition, multiplayer, tournament, dan training mode.

Kata Kunci: *e-Sport, karakter, budaya olahraga*