

PENGARUH PERMAINAN ESPORT PADA MASA PANDEMI COVID-19 TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER DAN BUDAYA OLAHRAGA

Oleh: Sigit Nugroho, Ahmad Nasrulloh dan Sumarjo

ABSTRAK

Permainan e-Sport merupakan bentuk permainan yang dilakukan tanpa melakukan aktivitas fisik secara menyeluruh dan dapat dilakukan dengan santai sambil duduk dengan waktu yang sangat lama. Bentuk permainan tersebut dapat berpengaruh baik positif dan negatif dalam pembentukan karakter dan budaya olahraga. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh yang diakibatkan dengan permainan e-Sport dalam pembentukan karakter dan budaya olahraga. Penelitian ini menggunakan metode penelitian campuran (*mixed methods*). Pengumpulan data kuantitatif yang digunakan dengan angket atau kuesiner. Sedangkan metode pengumpulan data kualitatif yang dipergunakan adalah metode triangulasi data. Populasi penelitian ini adalah mahasiswa dan dosen di FIK UNY. Jumlah sampel didasarkan pada saturasi tema pada focus group discussion maupun in-depth interview. Pemilihan sampel pada mahasiswa dilakukan berdasarkan teknik *convenience sampling* sedangkan pada in-depth interview dengan dosen dan pelatih olahraga mempergunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan untuk penelitian kuantitatif dengan angket tertutup modifikasi skala likert, untuk penelitian kualitatif, instrumennya peneliti sendiri dibantu dengan daftar tema. Teknik analisis data dalam kuantitatif menggunakan teknik analisis data deskriptif persentase dan penelitian kualitatif menggunakan teknik analisis data dari Miles dan Humberman. Hasil penelitian diperoleh bahwa permainan e-Sport berpengaruh dalam pembentukan karakter positif dan negatif. Dampak karakter positif meliputi jujur, tanggung jawab, kerjasama dan santun dan dampak karakter negatifnya depresi, stres dan cemas. Sedangkan pengaruh permainan e-Sport dalam budaya olahraga meliputi kerja keras, disiplin, menghargai dan bersaing. Dampak positif dalam permainan e-Sport 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%.

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