**MOTIVASI MAHASISWA MENGIKUTI UNIT KEGIATAN MAHASISWA (UKM) E-SPORTS DI UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA**

Muhamad Azzah Mahendra1, Yandika Fefrian Rosmi2

Universitas PGRI Adi Buana

Email : amahendra2332@gmail.com

|  |  |
| --- | --- |
| **Abstrak**Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor motivasi mahasiswa dalam mengikuti Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) E-sports, memahami dampaknya terhadap pengembangan diri, serta mengeksplorasi hambatan yang mereka alami. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dalam mendukung pengembangan Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) E-sports sebagai wadah pembelajaran dan peningkatan kualitas mahasiswa. Adapun subjek dari penelitian ini yaitu 30 orang mahasiswa yang ada pada unit kekgiatan mahasiswa E-sports di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Penelitian ini menggunakan metode random sampling dan menggunakan metode pengumpulan data berupa kuisioner gfrom yang akan dibagikan kepada mahasiswa di UKM tersebut. Hasil penelitian dapat dilihat, pertanyaan yang telah diajukan untuk mengetahui responden memiliki rasa kompetisi dan menerima tantangan serta persaingan atau tidak. Terlihat 7 responden bermain untuk membuktikan mereka yang terbaik, responden sebanyak 12 menjawab dengan ragu-ragu. Sementara 9 dan 2 menunjukkan pernyataan tidak setujuKata kunci : Motivasi, E-sports, Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM). *Abctract**This study aims to identify the motivating factors for students to participate in the E-sports Student Activity Unit (UKM), understand its impact on self-development, and explore the challenges they face. The findings of this study are expected to provide insights into supporting the development of the E-sports UKM as a learning platform and a means of enhancing student quality.**The subjects of this study were 30 students who are members of the E-sports UKM at Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. The study used a random sampling method and employed data collection through a Google Form questionnaire distributed to students in the UKM.**The research results indicate responses to questions assessing whether respondents have a sense of competition and accept challenges. It was found that 7 of respondents play to prove they are the best, 12 responded hesitantly, while 9 and 2 expressed disagreement with the statement.**Keyword : Motivation, E-sports, Student Activity Unit (UKM)*  | **Article History**Received: Juni 2025Reviewed: Juni 2025 Published: Juni 2025Plagirism Checker No 234Prefix DOI : Prefix DOI : 10.8734/Jayabama.v1i2.365**Copyright : Author****Publish by : Jayabama** Creative Commons LicenseThis work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) |

**PENDAHULUAN**

E-sports, atau olahraga elektronik, telah menjadi fenomena global yang berkembang pesat sejak diperkenalkan oleh Online Gamers Association (OGA) pada tahun 1999. Definisi e-sports mencakup aktivitas kompetitif yang melatih kemampuan mental dan fisik melalui teknologi informasi (Wagner, 2014 dalam Aziz & Rahmania, 2021). Sebagai ajang ketangkasan individu atau tim, e-sports dimediasi oleh perangkat elektronik seperti konsol, perangkat seluler, atau PC (Galehantomo, 2015), sekaligus memfasilitasi interaksi kompetitif antar pemain lintas negara.

Di Indonesia, e-sports diterima secara luas dan membuka peluang karir bagi pemain game profesional (Alfarizi & Widiarti, 2024). Genre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), khususnya Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) yang dirilis Moonton pada 2016, sangat populer. MLBB menuntut kerja sama tim, strategi, dan keterampilan, terbukti dari banyaknya turnamen bergengsi seperti MPL, MSC, dan M-Series World Championship.

Meskipun terdapat stigma negatif yang mengasosiasikan game dengan perilaku antisosial atau aktivitas tidak bermanfaat (Alfe & Talaby, 2020 dalam Carranza, 2021), popularitas video game justru meningkat, terutama selama pandemi COVID-19 (Dixon, 2020 dalam Carranza, 2021). E-sports kini dianggap sebanding dengan olahraga tradisional dan telah diakui sebagai kegiatan tim di berbagai universitas. Pemanfaatan game yang tepat, misalnya melalui Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM), dapat mengembangkan keterampilan dan peluang berharga, seiring dengan pengakuan ilmiah terhadap manfaat game (Ferguson & Colwell, 2017 dalam Carranza, 2021).

Peningkatan kualitas pendidikan memerlukan pengembangan mahasiswa yang termotivasi untuk mengoptimalkan potensi dan meraih prestasi. Motivasi, sebagai dorongan internal atau eksternal yang memicu pencapaian tujuan (Sardiman A.M., 2014:73 dalam Maharani, 2019; Husdharta, 2010:29), menjadi kunci. Namun, motivasi mahasiswa dalam bergabung dengan UKM E-sports belum sepenuhnya teridentifikasi, dengan pandangan yang bervariasi dari sekadar hiburan hingga sarana kompetisi atau interaksi sosial. Stigma negatif yang menganggap e-sports kurang bermanfaat masih menghambat pengakuan potensi akademik UKM ini, seperti pengembangan komunikasi, kerja sama tim, dan manajemen waktu. Partisipasi mahasiswa juga terkendala oleh minimnya dukungan, fasilitas terbatas, dan kurangnya pemahaman mengenai relevansi e-sports bagi pengembangan diri.

Mengingat sedikitnya kajian tentang motivasi mahasiswa dalam UKM E-sports, khususnya di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, penelitian ini menjadi krusial. Tujuannya adalah mengidentifikasi faktor pendorong partisipasi mahasiswa, memahami dampak keikutsertaan terhadap pengembangan keterampilan, dan mengeksplorasi tantangan yang dihadapi. Hasilnya diharapkan memberikan wawasan komprehensif untuk mendukung UKM E-sports sebagai sarana pengembangan diri mahasiswa yang efektif.

**METODE PENELITIAN**

Metode penelitan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif dipilih karena bertujuan untuk menggambarkan dan menganalisis kondisi atau fenomena yang sedang terjadi, dalam hal ini motivasi mahasiswa dalam mengikuti Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) E-Sports. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur dan menganalisis data secara numerik sehingga dapat memberikan gambaran yang objektif dan terukur mengenai tingkat motivasi mahasiswa.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anggota Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) E-Sports di Universitas PGRI Adibuana Surabaya. Populasi dipilih karena mereka merupakan subjek yang tepat untuk memberikan informasi mengenai motivasi dalam mengikuti kegiatan UKM E-Sports. Sampel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 30 orang anggota UKM E-sports di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu random sampling.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuisioner atau angket dengan menggunakan metode skala linkert 4 point yaitu : Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Srtuju (S), dan Sangat Setuju (SS). Data yang telah dikumpulkan melalui kuisioner akan dianalisis menggunakan aplikasi Statistical Package for Social Sciences (SPSS). Pemilihan SPSS sebagai alat analisis didasarkan pada kemampuannya dalam mengolah data kuantitatif secara komprehensif dan akurat.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Data dari penelitian dikumpulkan melalui google form berupa kuisioner atau angket. Data yang masuk nantinya akan diklasifikan sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa motivasi mahasiswa mengikuti Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) E-sports di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.

|  |  |
| --- | --- |
| gambar 1 pertanyaan 1 | Gambar 2 pertanyaan 2 |

Berdasarkan gambar 1, pertanyaan diajukan untuk mengetahui apakah responden memiliki rasa kompetisi dan menerima tantangan serta persaingan atau tidak. Dari data diatas diperoleh respons sebagai berikut : Sangat Tidak Setuju sebanyak 2 orang, Tidak Setuju sebanyak 9 orang, Setuju sebanyak 12 orang dan Sangat Setuju sebanyak 7 orang.

Berdasarkan gambar 2, pertanyaan diatas diajukan untuk mengetahui apakah para pemain E-sports mampu menunjukan sifat kompetitif dan motivasi dibalik mereka bemain E-sports. Dari data diatas diperoleh respons sebagai berikut : Sangat Tidak Setuju tidak ada responder yang memilih, Tidak Setuju sebanyak 2 orang, Setuju sebanyak 17 orang, dan Sangat Setuju sebanyak 11 orang.

|  |  |
| --- | --- |
| gambar 3 pertanyaan 3  | gambar 4 pertanyaan 4  |

Berdasarkan gambar 3, pertanyaan diatas ditujukan apakah penting bagi pemain E-sports untuk menjadi orang yang tercepat dan terampil dalam bermain E-sports. Dari data diatas diperoleh respons sebagai berikut : Sangat Tidak Setuju sebanyak 1 orang, Tidak Setuju sebanyak 9 orang, Setuju sebanyak 12 orang dan Sangat Setuju sebanyak 8 orang.

Berdasarkan gambar 4, pertanyaan ini ditujukan untuk mengetahui reaksi mereka terhadap tantangan dalam permainan. Dari data diatas diperoleh respons sebagai berikut : Sangat Tidak Setuju sebanyak 1 orang, Tidak Setuju sebanyak 3 orang, Setuju sebanyak 16 orang dan Sangat Setuju sebanyak 10 orang.

|  |  |
| --- | --- |
| gambar 5 pertanyaan 5 | gambar 6 pertanyaan 6 |

Berdasarkan gambar 5, pertanyaan ini ditujukan untuk responden apa alasan mereka bermain game E-sports, apakah kesenangan dan hiburan menjadi alasan utamanya atau tidak. Dari data diatas diperoleh respons sebagai berikut : Sangat Tidak Setuju sebanyak 1 orang, Tidak Setuju sebanyak 1 orang, Setuju sebanyak 15 orang dan Sangat Setuju sebanyak 13 orang.

Berdasarkan gambar 6, pertanyaan ini ditujukan untuk mengetahui apakah responden menganggap E-sports hanya untuk tujuan bersenang-senang. Dari data diatas diperoleh respons sebagai berikut : Sangat Tidak Setuju sebanyak 2 orang, Tidak Setuju sebanyak 2 orang, Setuju sebanyak 16 orang dan Sangat Setuju sebanyak 10 orang.

|  |  |
| --- | --- |
| gambar 7 pertanyaan 7 | gambar 8 pertanyaan 8 |

Berdasarkan gambar 7, pertanyaan ini ditujukan kepada responden seberapa penting kesenangan sebagai motivasi seseorang bergabung ke Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) E-sports. Dari data diatas diperoleh respons sebagai berikut : Sangat Tidak Setuju tidak ada responder yang memilih, Tidak Setuju sebanyak 3 orang, Setuju sebanyak 15 orang dan Sangat Setuju sebanyak 12 orang.

Berdasarkan gambar 8, pertanyaan ini ditujukan kepada responden untuk melihat seberapa aktif mahasiswa bermain game E-sports di Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) karena kurangnya aktivitas atau kegiatan mahasiswa yang dianggap kurang menarik. Dari data diatas diperoleh respons sebagai berikut : Sangat Tidak Setuju sebanyak 3 orang, Tidak Setuju sebanyak 12 orang, Setuju sebanyak 7 orang dan Sangat Setuju sebanyak 8 orang.

|  |  |
| --- | --- |
| gambar 9 pertanyaan 9 | Gambar 10 pertanyaan 10 |

Berdasarkan gambar 9, pertanyaan ini ditujukan kepada responden apakah mereka bermain game E-sports hanya untuk mengisi waktu luang saja. Dari data diatas diperoleh respons sebagai berikut : Sangat Tidak Setuju sebanyak 2 orang, Tidak Setuju sebanyak 12 orang, Setuju sebanyak 8 orang dan Sangat Setuju sebanyak 8 orang.

Berdasarkan gambar 10, pertanyaan ini ditujukan kepada responden apakah mereka bermain game E-sports hanya seebagai cara mereka melarikan diri dari kenyataan hidup mereka dan sebagai penghilang stress saja. Dari data diatas diperoleh respons sebagai berikut : Sangat Tidak Setuju sebanyak 1 orang, Tidak Setuju sebanyak 2 orang, Setuju sebanyak 20 orang dan Sangat Setuju sebanyak 7 orang.

|  |  |
| --- | --- |
| gambar 11 pertanyaan 11 | gambar 12 pertanyaan 12 |

Berdasarkan gambar 11, pertanyaan ini diajukan kepada responden apakah bermain game E-sports mampu menjadi media pengalihan dari masalah sehari-hari mereka. Dari data diatas diperoleh respons sebagai berikut : Sangat Tidak Setuju sebanyak 1 orang, Tidak Setuju sebanyak 2 orang, Setuju sebanyak 19 orang dan Sangat Setuju sebanyak 8 orang.

Berdasarkan gambar 12, pertanyaan ini diajukan kepada responden apakah mereka bermain game E-sports sebagai media pelarian dan menjadikan pelarian (escapism) sebagai motivasi mereka bermain game E-sports. Dari data diatas diperoleh respons sebagai berikut : Sangat Tidak Setuju sebanyak 2 orang, Tidak Setuju sebanyak 3 orang, Setuju sebanyak 18 orang dan Sangat Setuju sebanyak 7 orang.

|  |  |
| --- | --- |
| gambar 13 pertanyaan 13 | gambar 14 pertanyaan 14 |

Berdasarkan gambar 13, pertanyaan ini diajukan kepada responden apakah mereka bermain game online karena ingin bersosialisasi dengan para anggota yang tidak mereka kenal sebelumnya sehingga bisa menambah relasi juga. Dari data diatas diperoleh respons sebagai berikut : Sangat Tidak Setuju tidak ada responder yang memilih, Tidak Setuju sebanyak 4 orang, Setuju sebanyak 17 orang dan Sangat Setuju sebanyak 9 orang.

Berdasarkan gambar 14, pertanyaan ini diajukan kepada responden apakah mereka suka memiliki kesempatan untuk berinteraksi dan berbicara dengan anggota lain di Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) untuk mempererat hubungan. Dari data diatas diperoleh respons sebagai berikut : Sangat Tidak Setuju sebanyak 2 orang, Tidak Setuju sebanyak 2 orang, Setuju sebanyak 15 orang dan Sangat Setuju sebanyak 11 orang.

 Berdasarkan hasil penelitian, motivasi mahasiswa mengikuti Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) E-sports di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya terbagi menjadi empat kategori utama, yaitu hiburan, interaksi sosial, keinginan untuk berkompetisi, dan pelarian (escapism).

Pertama, motivasi interaksi sosial menyoroti bahwa bermain \*game\* \*Esports\* memungkinkan pemain untuk bersosialisasi secara positif. Komunikasi efektif, terutama komunikasi dua arah dan komunikasi kelompok, sangat krusial dalam \*game\* berbasis tim untuk meningkatkan kinerja pemain dan mencapai prestasi. Pemain dapat saling mendengarkan, melihat, dan menerima masukan verbal maupun non-verbal untuk berkembang.

Kedua, \*Esports\* juga berfungsi sebagai media pelarian, di mana pemain dapat melupakan masalah dunia nyata dan mendapatkan kepuasan psikologis. Dunia virtual yang ditawarkan oleh \*game\* \*online\* memungkinkan pemain menciptakan karakter, berinteraksi dengan orang baru, dan sejenak melepaskan diri dari realitas.

Ketiga, keinginan untuk berkompetisi adalah motivasi penting. \*Esports\* memberikan kesempatan bagi individu untuk menunjukkan keterampilan, menguasai mekanisme permainan, dan meraih pencapaian konkret. Dorongan untuk meraih kemenangan, baik untuk diri sendiri maupun sebagai pembuktian kepada orang lain, menjadi pendorong utama pertumbuhan \*Esports\*. Pemain tidak hanya mencari hiburan, tetapi juga ingin menjadi yang terbaik.

Keempat, dan yang paling utama, \*Esports\* diminati sebagai media hiburan. Berbagai genre \*game\* memungkinkan pemain menciptakan dunia mereka sendiri dan merelaksasi tubuh serta pikiran. Selain itu, banyak platform \*streaming\* \*game\* \*online\* yang menjadi sarana hiburan, baik bagi \*streamer\* maupun penonton. Keseimbangan antara hiburan dan kompetisi dalam \*Esports\* menciptakan lingkungan belajar yang optimal.

**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis deskriptif menggunakan SPSS, dapat disimpulkan bahwa motivasi utama mahasiswa dalam mengikuti UKM E-Sports adalah faktor hiburan, interaksi sosial, dan keinginan untuk bersaing, dengan mahasiswa menganggap bermain E-Sports sebagai aktivitas yang menyenangkan dan memberikan kesempatan untuk meningkatkan keterampilan, membangun hubungan sosial, serta menunjukkan kompetensi dalam kompetisi. Meskipun motivasi pelarian (escapism) juga hadir dalam keputusan mereka untuk bergabung, hal tersebut bukan menjadi alasan utama, melainkan lebih sebagai cara untuk melepas stres dan mengalihkan perhatian dari tekanan kehidupan sehari-hari.

**DAFTAR PUSTAKA**

Aziz, Muhammad Ivan Miftahul, dan Tia Rahmania. 2021. “Perkembangan e-sport dari perspektif pelaku e-sport (event organizer dan team esport) di kabupaten pandeglang.” E-Jurnal 6(3): 42–48. https://ejurnal.stkipmutiarabanten.ac.id/index.php/jpm/article/view/55.

Iqbal, M., Yoshua Simamora, Khairil Insani, dan Padli. 2024. “Analisis Trend Perkembangan E-Sport dalam Pendidikan Olahraga.” Jurnal Tunas Pendidikan 6(2): 451–57. doi:10.52060/pgsd.v6i2.1649.

Kurniawan, Faidillah. 2020. “E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian.” Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi) 15(2): 61–66. doi:10.21831/jorpres.v15i2.29509.

Maharani, Devi. 2019. “Motivasi Siswa dalam Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Bola Basket di SMA Negeri 8 Banda Aceh.” : 84. https://repository.bbg.ac.id/handle/832.

Wicaksono, A P. 2021. “Pengakuan Electronic Sports (eSports) sebagai Cabang Olahraga dalam Perspektif Tujuan Hukum Gustav Radbruch.” Proceeding of Conference on Law and …. http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/COLaS/article/view/1850%0Ahttp://prosiding.unipma.ac.id/index.php/COLaS/article/download/1850/1639.