

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang masalah

Olahraga adalah kegiatan fisik dan psikis yang sangat membantu untuk menjaga dan meningkatkan kesehatan pribadi. Olahraga merupakan salah satu bentuk upaya peningkatan kualitas masyarakat yang bertujuan untuk membentuk karakter dan kepribadian, disiplin dan sportivitas yang lebih tinggi, serta peningkatan prestasi dapat menimbulkan rasa kebanggaan bangsa. Kegiatan olahraga meliputi olahraga: olahraga atletik, olahraga bola besar, olahraga bola kecil, olahraga air, olahraga bela diri dan permainan *online*.

Orang dewasa, anak-anak dan orang tua bisa berolahraga. Olahraga tidak membedakan ras, agama, ras, jenis kelamin dan usia. Bagi sebagian masyarakat perkotaan dan pedesaan, olahraga juga sudah menjadi bagian dari kehidupan. Perkembangan dunia olahraga saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat, termasuk di bidang teknik.

Jenis olahraga yang ada di dunia ini bermacam-macam, secara garis besar menurut tujuannya olahraga dibedakan menjadi beberapa kategori yaitu olahraga rekreasi, olahraga prestasi, olahraga pendidikan, olahraga tradisional dan olahraga kesehatan. Olahraga berprestasi adalah olahraga yang menekankan pada hasil akhir berupa prestasi terbesar untuk memenangkan kejuaraan. Oleh karena itu, banyak anak yang tertarik mengikuti kegiatan

olahraga tertentu agar bisa menonjol dan merasa bangga. Sepakbola adalah olahraga prestasi yang populer.

Sepakbola adalah salah satu olahraga paling populer di dunia. Terdiri dari dua tim, masing-masing terdiri dari 11 pemain, bertujuan untuk mencetak gol bagi lawan dan mempertahankan gawang mereka untuk memastikan bahwa mereka tidak akan melewatkan pertandingan. Sepakbola populer di semua lapisan masyarakat, termasuk siswa sekolah

Namun sejak beberapa tahun terakhir, permainan *online (game online)* sudah ada. Dahulu permainan yang membutuhkan kekuatan fisik, berpikir cepat, permainan, waktu, dan ruang pemain yang terbatas, sekarang ini anak-anak cenderung mulai meninggalkan format permainan tradisional dan beralih ke permainan yang lebih modern. Ini dapat ditentukan dengan melihat lahan kosong dan hilangnya pertandingan permainan tradisional. Kini, *game online* sedang dilombakan di berbagai event dari lokal hingga internasional, dan hadiah juga ditawarkan sangat menggiurkan.

Karena datangnya era globalisasi, pemain kini dapat bermain *game* tanpa dibatasi oleh waktu, jarak dan lokasi. *Game* yang dapat menghubungkan pemain (orang yang bermain *game* atau orang yang disebut server) yang tidak dibatasi oleh waktu, jarak atau lokasi disebut *game online*. *Game online* sangat digemari karena dapat terhubung dengan banyak orang sehingga menjadikan *game* tersebut sebagai *game* yang sangat digemari oleh para pecinta *game*. *Game online* adalah *game* yang menghubungkan pemain (server) dengan

pemain lain melalui internet sebagai media kontak. Beberapa *game online* yang populer di kalangan masyarakat saat ini adalah: *Mobile Legend: Bang Bang*: Bang-Bang. *Mobile Legend: Bang Bangs* ini termasuk tipe *game* MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), yang memerlukan kerja sama dan strategi tim untuk melawan tim musuh. Pemain 5 vs 5 ini dengan berbagai tipe macam pilihan karakter (Hero) dan tipe skill yang berbeda-beda.

Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan adalah minat fakultas (guru / pelatih) dan minat terhadap materi yang diajarkan. Minat akan mempengaruhi pencapaian tujuan yang dibutuhkan. Sementara itu, ada dua faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa, yaitu faktor internal yaitu sifat alam, dan faktor eksternal, antara lain keluarga, sekolah, masyarakat atau lingkungan sosial.

Beranjak dari kondisi di atas peneliti tertantang untuk melakukan penelitian di lingkungan sekolah dengan judul “Perbandingan Minat Siswa Terhadap *Game online* esport *Mobile Legend: Bang Bang* dan Sepakbola Pada Siswa SMAN 5 Kota Jambi”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Semakin banyaknya peminat permainan *online* (*game online*) di Indonesia.
2. *Game online* sudah mulai masuk dalam kejuaraan-kejuaraan internasional.

3. Belum diketahuinya Perbandingan Minat Siswa Terhadap *Game online* esport *Mobile Legend: Bang Bang* dan Sepakbola Pada Siswa SMAN 5 Kota Jambi”

1.3 Pembatasan Masalah

Melihat berbagai masalah yang telah disesuaikan dengan tujuan penelitian ini, maka masalah yang perlu dibahas dalam penelitian ini dibatasi pada Perbandingan Minat Siswa Terhadap *Game online* esport *Mobile Legend: Bang Bang* dan Sepakbola Pada Siswa SMAN 5 Kota Jambi”

1.4 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah, maka muncul pertanyaan dalam penelitian ini yaitu: bagaimanakah Perbandingan Minat Siswa Terhadap *Game online* esport *Mobile Legend: Bang Bang*: dan Sepakbola Pada Siswa SMAN 5 Kota Jambi.

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap Perbandingan Minat Siswa Terhadap *Game online* esport *Mobile Legend: Bang Bang*: dan Sepakbola Pada Siswa SMAN 5 Kota Jambi”.

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan adanya hasil penelitan ini, peneliti mengharapkan ada beberapa manfaat yang dapat diambil, diantaranya adalah:

1. Manfaat Teoritis

- a. Agar dapat digunakan sebagai bahan informasi serta kajian penelitian kedepan.
- b. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam mengungkap minat yang melatarbelakangi para orang tua siswa agar dapat mendukung siswa tersebut sehingga dapat berprestasi.

2. Secara Praktis

- a. Secara praktis penelitian ini akan berkontribusi pada sekolah dalam menentukan gaya mengajar agar siswa lebih tertarik untuk mengikuti materi di sekolah.
- b. Memberi pengetahuan bagi para siswa untuk lebih mengembangkan minatnya.