

# Peran Orang Tua dalam Mendukung Prestasi Atlet *PUBG Mobile* di Tim Bigetron *Esports*

Dwi Aulia Haqi, Machfud Irsyada

Mahasiswa S-1 Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya

dwi.18160@mhs.unesa.ac.id,machfudirsyada@unesa.ac.id

## Abstrak

Orang tua mempunyai peranan penting dalam mendukung kegiatan anak dalam bidang yang ditekuninya. Terutama dukungan orang tua pada bidang olahraga yang beberapa tahun ini berkembang di kalangan remaja Indonesia yaitu olahraga elektronik atau biasa dikenal *esports*. Dengan adanya penelitian ini didapatkan informasi seberapa besar peran orang tua dalam mendukung prestasi atlet *PUBG Mobile* di Tim Bigetron *Esports*. Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif, menggunakan metode angket yang diberikan secara online kepada orang tua atlet *PUBG Mobile* tim Bigetron *Esports*. Hasil dari penelitian ini pada faktor perhatian terbilang cukup dengan presentase sebesar 67% (16 orang), faktor gizi terbilang baik dengan presentase 37,6% (9 orang), faktor sarana dan prasarana sangat baik dengan presentase sebesar 54,2% (13 orang), faktor lingkungan 67% (16 orang) terbilang baik. Berdasarkan dari hasil tersebut dapat disimpulkan dukungan orang tua atlet *esport PUBG Mobile* di Tim Bigetron *Esports* termasuk kategori baik dari keempat faktor dukungan.

**Kata Kunci:** peran orang tua, prestasi, *PUBG Mobile*, Bigetron *Esports*

## Abstract

*Parents have an important role in supporting children's activities in the fields they are engaged in. Especially the support of parents in sports, which in recent years has developed among Indonesian youth, electronic sports, commonly known as esports. This study aims to determine how significant parents' role in supporting the achievements of PUBG Mobile athletes in the Bigetron Esports Team is. This type of research is a quantitative descriptive study, using a questionnaire method given online to the PUBG Mobile athletes of the Bigetron Esports team. The results of this study on the attention factor are pretty sufficient with a percentage of 67% (16 people), the nutritional aspect is pretty good with a rate of 37.6% (9 people), and the facilities and infrastructure factor is very good with a percentage of 54.2% (13 people), 67% of environmental factors (16 people) were considered good. Based on these results, it can be concluded that the parental support of PUBG Mobile esports athletes in the Bigetron Esports Team is in the good category of the four support factors.*

**Keywords:** *the role of parents, achievement, PUBG Mobile, Bigetron Esports*

## 1. PENDAHULUAN

Olahraga dapat didefinisikan sebagai suatu aktivitas fisik yang terorganisir, kompetitif, dan terampil serta adanya unsur sportifitas dalam bermain. Semua ini sudah diatur dalam aturan atau kebiasaan yang sudah ada. Banyak otoritas olahraga yang mengatakan bahwa olahraga adalah sistem sosial budaya yang memiliki tingkat tinggi pengembangan diberbagai segmen aksinya terutama mengambil peran yang semakin besar dalam proses globalisasi (Nauright,2014). Di era revolusi industri 4.0, teknologi yang mengintegrasikan dunia digital dan fisik yang mengubah gaya hidup dan perilaku manusia termasuk dalam dunia olahraga. Revolusi ini mendorong kebangkitan olahraga dengan muncul istilah *Esports*.

*Esports* atau electronic sport merupakan bidang olahraga yang menggunakan game sebagai bidang kompetitif utamanya dan terdapat pelatihan khusus seperti halnya atlet profesional di cabang olahraga lainnya (Kurniawan,2019). Dilansir oleh MPL.id bahwa *Esports* di Indonesia mulai muncul ke permukaan setelah Eddy Lim, Ketua Umum Indonesia

*Esports Association (IeSPA)*, membentuk Liga Game di tahun 1999. Seiring waktu berjalan, dunia *Esports* Indonesia berkembang dengan semakin meluasnya akses internet. Sekarang, masyarakat luas sudah sangat banyak mengenal game *Esports* salah satunya yang sekarang ramai dibicarakan adalah *PUBG Mobile*. Player Unknown's Battlegrounds *Mobile* atau yang lebih akrab dikenal dengan *PUBG Mobile* merupakan sebuah permainan video game dengan genre battle royale. Dengan banyaknya masyarakat yang memainkan game ini akhirnya muncul persaingan dari setiap pemain, keinginan pemain menjadi lebih hebat akhirnya muncul istilah pemain kompetitif. Melihat adanya daya tarik tersebut, banyak munculah Tim *Esports* yang menanungi pemain amatir dan atau atlet profesional *Esports* di game *PUBG Mobile*.

Salah satu Tim *Esports* *PUBG Mobile* yang sering melahirkan bakat-bakat player *Esports* di Indonesia adalah Bigetron *Esports*. Tim yang berdiri sejak 28 Maret 2017, untuk divisi *PUBG Mobile* mulai ada tahun 2018 prestasi yang diraih bisa dibilang gemilang. Prestasi yang pernah diraih oleh Bigetron *Esports* antara lain :

Tabel 1. Prestasi Tim Bigetron *Esports* Divisi *PUBG Mobile*

N o	Prestasi	Tahu n
1	PINC ( Bigetron RA)	2018
2	Juara I PMPL ID 2020 <i>Season 1</i> ( Bigetron RA)	2019
3	Juara PMCO <i>Global Finals</i> ( Bigetron RA)	2019
4	Juara PMWL <i>Season Zero – East Region</i> ( Bigetron RA)	2020
5	PMPL ID Spring 2022 ( ION )	2022
6	Juara 1 PMPL <i>Ladies Battle Tournament SEA Season 3</i>	2019
7	Juara 1 PMPL <i>Ladies Battle Tournament SEA Season 4</i>	2019

Selain prestasi-prestasi tersebut , tim inti dari Bigetron *Esports* juga menyumbangkan pemainnya untuk membela Tim daerahnya di Kejuaran *PUBG Mobile* di eksibisi PON tahun 2021 kemaren, dan sekarang menyumbangkan pemainnya membela Tim Nasional Indonesia dan Malaysia di beberapa event Internasional, seperti Bagus Prabaswara ( BTRXLuxxy), Muhammad Abi (BTRXRyzen), Muhammad Dhiya Ulhaq (BTRXUhighbae). Dengan banyaknya Tim *Esports* khususnya di Divisi *PUBG Mobile*, akan muncul persaingan yang ketat dari setiap Tim yang untuk mengikuti seleksi masuk Tim Nasional apabila tidak adanya dukungan yang baik, dukungan infrastruktur, pelatih yang kompeten, organisasi yang efektif, dan partisipasi orang tua, serta keuangan dan dorongan, semuanya penting.

Tercapainya sebuah prestasi dalam olahraga memiliki beberapa komponen yang menunjang itu semua antara lain seperti keadaan tubuh dan strategi, keadaan disaat pertandingan, ketrampilan atlet, saran prasarana, ( Effendi, 2016). Bagi banyak atlet, dukungan orang tua untuk kegiatan ekstrakurikuler mereka disebut sebagai faktor dalam mencapai kesuksesan. Bimbingan orang tua merupakan pengaruh yang paling penting bagi perkembangan anak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dukungan dan dorongan orang tua sangat penting untuk perkembangan kecerdasan dan kepercayaan diri anak dalam konteks bermain. Selain itu, mereka harus memperhatikan kebutuhan perkembangan anak mereka yang berubah.

Orang tua menunjukkan dukungan mereka untuk anak-anak mereka ketika mereka berpartisipasi dalam olahraga. Bantuan dalam bentuk saran yang bermanfaat, umpan balik tentang sikap dan upaya serta penggunaan bahasa tubuh yang mendukung dapat ditawarkan kepada kaum muda (Curran.T dan G.E.Jowett, 2015).

Dukungan orangtua merupakan area penting dari studi, dukungan yang diberikan orang tua harusnya tidak hanya di dalam sebuah kompetisi saja, tetapi dari beberapa faktor juga. Dilansir dari wawancara di channel youtube Bigetron TV pada tanggal 12 Desember 2019 saat BTR RA menjuarai World Champions bahwasannya orang tua benar-benar mensupport pemain secara keseluruhan dari fisik maupun psikis anak. Juga dilansir dari berita <https://revivaltv.id/> saat ION menjuarai PMPL ID Spring 2022 Fajar mengatakan bahwa Orang tua juga memang sudah mendukung aku sejak awal berkarir di *Esports* ini. Adapun salah satu pemain yang orang tuanya juga melarang sebelumnya yaitu Miseriy didalam wawancaranya

Setiap aspek kehidupan seorang anak, termasuk kinerja mereka dalam olahraga, sangat dipengaruhi oleh orang tua mereka. Kepentingan anak-anak, serta kepentingan mereka sendiri dan tim yang mereka lindungi, harus diperhitungkan selama program pelatihan. Tak terkecuali sektor esports yang masih terus berkembang, dukungan orang tua. Sebuah penelitian berjudul “Peran Besar Orang Tua dalam Mendukung Prestasi Atlet *PUBG Mobile* di Tim Bigetron *Esports*” menjadi inspirasi penulis untuk melakukan penelitian. Tim *Esports* Cabang *PUBG Mobile* Bigetron, untuk mengetahui seberapa besar peran orang tua dalam kinerja anak-anak mereka dalam olahraga.

## 2. METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif kuantitatif menganalisis data dengan cara mendeskripsikan apa adanya, menurut Sugiyono (2007). Penelitian ini menggambarkan data yang dikumpulkan apa adanya. Penelitian ini berbasis survei. Sebagian besar survei mengumpulkan data yang luas. Penelitian ini menggunakan kuesioner tertutup untuk mengumpulkan data (Arikunto, 2006).

### Populasi dan Sample

Menurut Arikunto (2006), populasi mencakup semua partisipan dalam penelitian. Itu sebabnya orang tua Bigetron *Esports* adalah satu-satunya peserta dalam populasi penelitian ini yang berjumlah 24 orang, menurut pendapat ini. Sugiyono (2021) menegaskan bahwa sampel adalah cerminan dari ukuran dan susunan populasi. Purposive sampling digunakan untuk memilih sampel berdasarkan seperangkat kriteria yang menurut peneliti tepat dan sesuai sebagai sampel (Sugiyono, 2021).

### Instrumen Penelitian

kuesioner/kuesioner, diambil dari penelitian eksklusif, digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini (Fajrin, 2019). Alat pilihan

adalah kuesioner tertutup. Koefisien reliabilitas memberikan instrumen skor ketergantungan 0,868, yang menunjukkan bahwa itu adalah peralatan yang dapat diandalkan. Responden hanya memasukkan daftar periksa ( ) pada kolom yang telah disediakan dalam kuesioner tertutup ini, yang masuk akal karena didasarkan pada skala multi-level. Dalam hal ini, ada empat kemungkinan jawaban: SS = Sangat setuju, S = Setuju, TS = Tidak setuju, dan STS = Sangat tidak setuju (dalam urutan itu). Seperti yang dikatakan Sugiyono (2021), sampel adalah representasi sebenarnya dari ukuran dan komposisi populasi. Ada dua jenis teknik pengambilan sampel, keduanya menggunakan seperangkat kriteria yang menurut peneliti relevan dan berlaku untuk penelitian ( Sugiyono, 2021)

Tabel 2. Alternatif Jawaban Angket :

Pernyataan	Alternatif Jawaban			
	S	S	T	S
	S		S	T
				S
<b>Positif</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
<b>Negatif</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>

Kisi-kisi instrumen uji coba disajikan pada tabel 3 sebagai berikut:

Variabel	Faktor	Indikator	Butir		
			+	-	
Peran orangtua dalam mendukung Prestasi Remaja Dalam Bidang Esport Divisi PUBG Mobile di Tim Bigetron Esports	Perhatian	1. Perhatian Spontan	2,3,4	1	
		2. Perhatian reflek	5, 7, 8	6	
		3. Perhatian intensif	9,10,11		
		4. Perhatian tidak intensif		12	
		5. Perhatian terpusat	13,14,15		
		6. Perhatian terpancar	16,17,18		
	Gizi	Pemenuhan Gizi	19,20,22,23, 24,25	21	
	Sarana dan Prasarana	Sarana dan prasarana untuk latihan dan pertandingan	26,27,28,29		
	Lingkungan	1. Lingkungan keluarga	30, 31, 32, 33		
		2. Lingkungan tempat latihan	34, 35		
	<b>Jumlah</b>				<b>35</b>

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Uji coba instrumen tidak digunakan dipenelitian ini, karena penelitian ini menggunakan teknik *one shoot*. Penyebaran angket pertama kali kepada setiap responden dan hasilnya digunakan dalam sumbyek penelitian yang sesungguhnya (Arikunto, 2006)

### Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan alat yaitu angket/kuisisioner, dengan memberikan sejumlah pertanyaan yang dikemas dalam bentuk *Google form* diberikan secara langsung dengan memberikan *link* kepada responden.

### Teknik Analisi Data

Dalam penelitian ini, teknik yang dikenal sebagai analisis data deskriptif presentatif digunakan. Menurut Sugiyono (2021), klasifikasi didasarkan pada Mean dan Standar Deviasi data. Menurut Azwar

(2016), berikut adalah prosedur yang harus diikuti untuk menentukan kriteria skor dengan menerapkan Norm Reference Assessment (PAN) pada tabel 4:

Tabel 4. Norma Penilaian

No	Interval	Kategori
1	$M + 1,5 S < X$	Sangat Baik
2	$M + 0,5 S < X \leq M + 1,5 S$	Baik
3	$M - 0,5 S < X \leq M + 0,5 S$	Cukup
4	$M - 1,5 S < X \leq M - 0,5 S$	Kurang
5	$X \leq M - 1,5 S$	Sangat Kurang

(Sumber: Azwar, 2016: 163)

Keterangan:

$M$  : nilai rata-rata (*mean*)

$X$  : skor

$S$  : standar deviasi

Untuk perhitungan analisis data dalam mencari besarnya frekuensi relatif presentase. Menggunakan rumus (Syarifudin, 2010) :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden

## 3. HASIL

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk mendeskripsikan data, khususnya seberapa baik peran orang tua dalam mendukung pencapaian Atlet PUBG Mobile di Tim Bigetron Esports, yang diungkapkan dengan kuesioner yang terdiri dari total 35 item dan dibagi menjadi lima item. yaitu perhatian, gizi, sarana dan prasarana, dan lingkungan. Hasil penelitian ini akan disajikan dalam bentuk kuesioner. Berikut paparan temuan dari analisis data penelitian yang dilakukan terhadap peran orang tua dalam mendukung prestasi atlet PUBG Mobile yang bersaing memperebutkan Tim Bigetron Esports:

### a. Peran Orang Tua

Hasil penelitian yang bersifat deskriptif dan statistik tentang pengaruh orang tua dalam mendukung Atlet PUBG Mobile Prestasi Tim Bigetron Esports memperoleh skor terendah (minimal) 122,00, skor tertinggi (maksimum) 169,00, skor rata-rata (mean) 157,79 , nilai tengah (median) sebesar 160,00, nilai (modus) yang paling sering muncul sebesar 160,00, dan standar deviasi (SD) sebesar 11.527. Temuan tersebut ditunjukkan pada tabel 4 seperti yang terlihat pada berikut ini:

Tabel 5. Deskriptif Statistik Peran Orangtua dalam Mendukung Prestasi Atlet PUBG *Mobile* di Tim Bigetron *Esports* dipaparkan sebagai berikut:

Statistik	
N	24
Mean	157,79
Median	160,00
Modus	160
Std.Deviasi	11,527
Nilai Minimum	122
Nilai Maksimum	169

Kontribusi orang tua terhadap prestasi atlet PUBG Mobile di Tim Bigetron ditunjukkan pada tabel 6 sebagai distribusi frekuensi berikut. Tabel 6. Distribusi Frekuensi Peran Orangtua

N	Interval	Kategori	F	%
1	159,29 < X	SB	2	100
2	158,29 < X ≤ 159,29	B	0	0%
3	157,29 < X ≤ 158,29	C	0	0%
4	156,29 < X ≤ 157,29	K	0	0%
5	X ≤ 156,29	SK	0	0%
Jumlah			2	100
			4	%

Berdasarkan tabel 6 di atas menunjukkan bahwa peran orangtua dalam mendukung Prestasi Atlet PUBG *Mobile* di Tim Bigetron berada pada kategori “sangat baik” sebesar 100% (24 orang). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 157,79, peran orangtua dalam mendukung Prestasi Atlet PUBG *Mobile* di Tim Bigetron dalam kategori “sangat baik”.

#### b. Faktor Perhatian

Analisis data kuantitatif mengenai pentingnya orang tua dalam membantu anaknya sukses di PUBG Mobile oleh Tim Bigetron menggunakan statistik deskriptif. Skor minimum (minimum) adalah 61.000; skor maksimum (maksimum) adalah 87.000; mean (rata-rata) adalah 79,9167; nilai median (median) adalah 81,00; dan nilai (modus) yang paling sering adalah 81,00; SDnya 6,37. Tabel 7 menampilkan temuan lengkap dalam urutan sebagai berikut:

Statistik	
N	24
Mean	79,9167
Median	81,0000
Modus	81,00
Std.Deviasi	6,3785
Nilai Minimum	61,00
Nilai Maksimum	87,00

Keterlibatan orang tua dalam mendukung pencapaian Atlet PUBG Mobile di Tim Bigetron didasarkan pada faktor perhatian pada tabel 8 ketika ditampilkan sebagai distribusi frekuensi:

N	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	87,76 < X	Sangat Baik	0	0%
2	80,41 < X ≤ 87,76	Baik	0	0%
3	79,41 < X ≤ 80,41	Cukup	16	66,6%
4	78,41 < X ≤ 79,41	Kurang	3	12,5%
5	X ≤ 78,41	Sangat Kurang	5	20,8%
Jumlah			24	100%

Dengan menggunakan faktor atensi pada Tabel 8, dapat ditunjukkan bahwa dukungan orang tua terhadap atlet PUBG Mobile Tim Bigetron “sangat buruk”, hanya 20% (5 orang), “kurang”, hanya 12,5% (3 orang), dan “cukup”, dengan 67%. (16 orang). Skor rata-rata 79,91 menunjukkan bahwa kontribusi orang tua terhadap kesuksesan Tim Bigetron di PUBG Mobile didasarkan pada komponen perhatian kategori “cukup”.

#### c. Faktor Gizi

Skor terendah (minimal) adalah 23,00, skor tertinggi (maksimum) adalah 35,00, mean (mean) adalah 30,79, dan nilai median adalah 30,79, menurut data penelitian statistik deskriptif tentang peran orang tua dalam mendukung pencapaian PUBG Atlet keliling di Tim Bigetron berdasarkan faktor gizi. Data menunjukkan bahwa skor terendah adalah 23,00, skor tertinggi adalah 35,00, rata-rata adalah 30,79, dan nilai median adalah 30,79. 31,00 adalah nilai yang paling sering terjadi (modus), sedangkan standar deviasi (SD) adalah 2,53. Namun, item pada kuesioner faktor nutrisi tidak berhubungan dengan esports PUBG Mobile, yang berarti bahwa faktor nutrisi tidak berpengaruh pada hasil. Temuan komprehensif disajikan dalam urutan berikut dalam tabel 9:

Statistik	
N	24
Mean	30,7917
Median	31,0000
Modus	31,00
Std.Deviasi	2,53633
Nilai Minimum	23,00
Nilai Maksimum	35,00

Faktor gizi pada tabel 10 menjadi dasar pembagian frekuensi sebagai berikut, yang menggambarkan pentingnya orang tua dalam membantu pencapaian atlet PUBG Mobile di Tim Bigetron:

Tabel 10. Distribusi Frekuensi Faktor Gizi

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$32,29 < X$	Sangat Baik	5	20,8%
2	$31,29 < X \leq 32,29$	Baik	9	37,6%
3	$30,29 < X \leq 31,29$	Cukup	5	20,8%
4	$29,29 < X \leq 30,29$	Kurang	0	0%
5	$X \leq 29,29$	Sangat Kurang	5	20,8%
<b>Jumlah</b>			<b>24</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan informasi yang disajikan pada tabel 10 di atas, kontribusi orang tua terhadap keberhasilan anaknya sebagai atlet PUBG Mobile di Tim Bigetron dinilai "sangat kurang" sebesar 20,8 persen (5 individu), sebagai "cukup". sebesar 20,8 persen (5 individu), sebagai "baik" sebesar 37,6 persen (9 individu), dan sebagai "sangat baik" sebesar 20,8 persen (2 individu) (5 orang). Berdasarkan skor rata-rata 20,88, kontribusi orang tua terhadap keberhasilan anaknya berlaga di PUBG Mobile dan tergabung dalam Tim Bigetron ditentukan oleh pertimbangan nutrisi yang termasuk dalam kategori "cukup". Orang tua adalah orang-orang yang menawarkan anak-anak mereka dukungan ini.

#### d. Faktor Sarana dan Prasarana

Deskriptif meliputi: terendah (minimum) 8,00, maksimum (20), mean (17,83), median (20), modus (20), dan standar deviasi (8,00) dari masing-masing nilai. Keberhasilan Atlet Seluler PUBG Tim Bigetron dapat dikaitkan dengan dukungan orang tua mereka. Tabel 11 mencantumkan semua temuan penelitian dalam urutan yang tercantum di bawah ini:

Statistik	
N	24
Mean	17,8333
Median	20,0000
Modus	20,00
Std.Deviasi	3,70272
Nilai Minimum	8,00
Nilai Maksimum	20,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, peran orangtua dalam mendukung Prestasi Atlet PUBG Mobile di Tim Bigetron berdasarkan faktor sarana dan prasarana pada tabel 12 sebagai berikut:

Tabel 12. Distribusi Frekuensi Faktor Sarana dan Prasarana

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
----	----------	----------	-----------	---

1	$19,33 < X$	Sangat Baik	13	54,2%
2	$18,33 < X \leq 19,33$	Baik	0	0%
3	$17,33 < X \leq 18,33$	Cukup	0	0%
4	$16,33 < X \leq 17,33$	Kurang	6	25%
5	$X \leq 16,33$	Sangat Kurang	5	20,8%
<b>Jumlah</b>			<b>24</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 12 di atas, kontribusi orang tua terhadap keberhasilan Atlet PUBG Mobile bersaing memperebutkan Tim Bigetron dari segi sarana dan prasarana masuk dalam kategori "sangat kurang" yaitu sebesar 20,8 persen (5 orang)., atau "kurang" dari 25 persen dari total (6 orang). dan 54,2 persen menilainya sebagai "sangat baik" (13 orang). Kontribusi orang tua terhadap prestasi Atlet PUBG Mobile yang memperebutkan Tim Bigetron ditentukan oleh komponen sarana dan prasarana dengan kategori "cukup" berdasarkan nilai rata-rata 17,8333. Nilai ini diturunkan dari nilai faktornya.

#### e. Faktor Lingkungan

Analisis data penelitian tentang peran orang tua dalam mendukung Atlet PUBG Mobile di Tim Bigetron ditemukan minimal 25,00, maksimal 30,00 (mean), standar deviasi 1,375, dan frekuensi 30,00 (mode). Tabel 13 diformat sebagai berikut:

Statistik	
N	23
Mean	29,2174
Median	30,0000
Modus	30,00
Std.Deviasi	1,47576
Nilai Minimum	25,00
Nilai Maksimum	30,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, peran orangtua dalam mendukung Prestasi Atlet PUBG Mobile di Tim Bigetron berdasarkan faktor lingkungan pada tabel 14 sebagai berikut:

Tabel 14. Distribusi Frekuensi Faktor Lingkungan

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$30,71 < X$	Sangat Baik	0	0%
2	$30,21 < X \leq 30,71$	Baik	16	66,6%
3	$28,71 < X \leq 30,21$	Cukup	1	4,2%
4	$27,71 < X \leq 28,71$	Kurang	5	20,8%
5	$X \leq 27,71$	Sangat Kurang	2	8,4%
<b>Jumlah</b>			<b>24</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 14 di atas, kontribusi orang tua terhadap kesuksesan anaknya sebagai atlet PUBG Mobile di Tim Bigetron dinilai “sangat buruk” oleh 8,2 persen responden (2 orang), “kurang” oleh 20,8 persen responden (5 orang), “cukup” sebesar 4 persen responden (1 orang), “baik” sebesar 67 persen responden (16 orang), dan “sangat baik” sebesar 12 persen responden (3 orang). Peran orang tua dalam mendukung pencapaian Atlet PUBG Mobile di Tim Bigetron didasarkan pada faktor lingkungan yang termasuk dalam kategori “cukup” menurut skor rata-rata 29,2174.

#### 4. PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar peran orangtua mendukung prestasi anak pada bidang *Esports* divisi *PUBG Mobile* di Bigetron *Esports*. Karena penelitian ini menggunakan kuesioner yang diadopsi milik Fajrin (2019) yang mana kuesioner tersebut berisi pertanyaan dari faktor perhatian, faktor dukungan, faktor gizi dan sarana prasarana, terdapat beberapa item pertanyaan yang kurang cocok terhadap penelitian ini dimana pada faktor gizi sendiri tidak relevan dengan *esport* *PUBG Mobile*.

Berdasarkan dari hasil penelitian menunjukkan bahwasannya peran orang tua dalam mendukung prestasi anak dikatakan “cukup” dalam segala kategori. Secara rinci besar peran orang tua dalam mendukung prestasi *Esports* divisi *PUBG Mobile* Bigetron *Esports* berada pada kategori “sangat baik” sebesar 100% (24 orang). Menurut Boedi et.al.(2019) peran orang tua mengembangkan potensi anak-anaknya merupakan peranan yang terpenting karena lingkungan keluarga adalah lingkungan paling terdekat dari anak tersebut untuk memberikan dorongan moril, semangat motivasi, dan memberikan fasilitas yang diperlukan, orangtua adalah lembaga tertua pada pendidikan, informal, dan alamiah yang terutama dialami oleh anak, orang tua bertanggung jawab untuk memelihara, mengasuh, melindungi, dan mendidik mereka agar mereka dapat mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang baik (maunah,2009). Rokhman,Wati,Purnomo(2019) berpendapat bahwa faktor utama pendukung pada kemajuan prestasi atlet ini sendiri ialah sarana prasarana, nutrisi, motivasi dan dukungan orang tua

Peran orangtua dalam penelitian ini pada faktor perhatian masuk dalam kategori “cukup”. Paling tinggi pada presentase 67% pada kategori cukup, selanjutnya pada kategori sangat kurang sebesar 20,8% atau 5 orang yang kurang perhatian dalam mendukung prestasi. Menurut Indah et.al.(2020) Dalam kegiatan anak perhatian orangtua memiliki pengaruh psikologis yang kuat, jika anak merasa diperhatikan oleh orang tua, cenderung anak tersebut akan memaksimalkan apa

yang dia lakukan karena adanya dukungan perhatian tersebut.

Pada faktor dukungan orang tua dalam hal sarana prasarana hasil yang didapat “cukup” dengan presentase sebesar 54,2% atau 13 orang tua yang sangat mendukung anak dalam menunjang prestasinya dengan menyediakan sarana prasarana yang mendukung. Dalam *Esports* sarana prasarana juga merupakan hal yang penting untuk menunjang prestasi paling tidak untuk meningkatkan prestasi dengan fasilitas yang memadai seperti device dan wifi/konektivitas jaringan yang lancar, karena dalam *Esports* apabila device tidak memadai itu sangat berpengaruh dalam keterampilan bermain atlet, dengan demikian orangtua juga harus memberikan perhatian terhadap fasilitas sarana prasarana yang memadai untuk anak guna menunjang prestasi. Sarana Prasarana berpengaruh signifikan terhadap motivasi atlet untuk berlatih (Hendriadi,2021)

Berdasarkan hasil penelitian ini, kontribusi orang tua terhadap keberhasilan anaknya dalam kaitannya dengan faktor lingkungan termasuk dalam kategori cukup. Pada kategori “sangat baik” dengan persentase 12 persen, dan pada kategori “sangat kurang” sebesar 8,2 persen, atau dua orang yang secara signifikan kurang peduli terhadap lingkungan anak. Terlepas dari kenyataan bahwa keluarga adalah lembaga utama yang memainkan peran penting dalam perkembangan anak dalam kehidupan sosialnya, lingkungan yang menawarkan dukungan sosial bagi anak secara keseluruhan sangat penting bagi pertumbuhan potensi anak yang berpartisipasi. olahraga (Johnsson & Lewis, 2014).

#### 5. SIMPULAN DAN REKOMENDASI

##### Simpulan

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan adalah peran orang tua terhadap prestasi anak dalam bidang *Esports* divisi *PUBG Mobile* di Bigetron *Esports* terbilang cukup. Pada faktor perhatian terbilang cukup dengan presentase sebesar 67% (16 orang), faktor gizi terbilang baik dengan presentase 37,6% (9 orang), faktor sarana dan prasarana sangat baik dengan presentase sebesar 54,2% (13 orang), faktor lingkungan 67% (16 orang) terbilang baik. Dari keempat faktor tersebut dukungan orang tua lebih besar diberikan pada faktor perhatian dan faktor lingkungan, kemudian diikuti dengan dukungan faktor sarana prasarana yang memadai, sedangkan faktor gizi yang diberikan orang tua terhadap anak tidak sebesar faktor lainnya yang diberikan orang tua.

##### Rekomendasi

Penelitian ini tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan sehingga munculah rekomendasi sebagai berikut : 1) Dengan adanya penelitian ini saya harap orang tua atlet *Esports* di tim Bigetron memberikan dukungan dari berbagai faktor dengan sama rata; 2) Hasil penelitian ini, diharapkan dapat memunculkan ide baru sebagai variabel penelitian kedepannya; 3) Dapat dijadikan sebagai acuan orang tua lain yang ingin mendukung anak meningkatkan prestasi dalam bidang *Esports*.

Sugiyono.(2013).Metode Penelitian Kuantitatif. Kualitatif. Dan R&D, Bandung: Alfabeta

Sugiyono.(2021).Statistika Untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta

## DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Collins, Ty J. 2017. "*Psychological Skills Training Manual for E-Sports Athletes*". Masters of Education in Human Movement Sport and Leisure Studies Graduat Projects.

Curran.T., and A.P.Hill., and H.K.Hall., and G.E.Jowett2. (2015) *Relationships Between the Coach-Created Motivational Climate and Athlete Engagement in Youth Sport*. IL: Human Kinetics

Effendi, H. (2016). *Peranan psikologi olahraga dalam meningkatkan prestasi atlet*. Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial.

Fajrin, M. (2019). *PERAN ORANG TUA DALAM MENDUKUNG PRESTASI OLAHRAGA SEPAKBOLA PUTRI MATARAM SLEMAN*.

Happonen,. A., & Minashkina, D.(2019). *Professionalism In E-Sport: Benefits In Skills And Health & Possible Downsides*. LUT School of Engineering Science.

Hendriadi, I. (2021). *Ketersediaan Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan*.

Lukasik, J. (2017). "*E-Sports Enthusiasts and Gamers: Motivations, Behaviors, and Attitudes Towards Gambling*". UNLV Theses. Dissertations. Professional Papers and Capstones.

Maunah, B. (2009). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta : Teras.

Nugraha.(2019) *Minat Masyarakat Terhadap E-Sports Sebagai Olahraga Prestasi Di Jawa Timur*

Siswanto, B. (2019). *Peran Orangtua dalam Meningkatkan Olahraga Prestasi*.