

SKRIPSI

**PENGARUH AKTIVITAS KOMUNITAS IAIN PAREPARE
ESPORTS TERHADAP PRESTASI AKADEMIK
DI IAIN PAREPARE**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTUTUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2025

**PENGARUH AKTIVITAS KOMUNITAS IAIN PAREPARE
ESPORTS TERHADAP PRESTASI AKADEMIK
DI IAIN PAREPARE**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2025

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengaruh Aktivitas Komunitas Iain Parepare
Esports Terhadap Prestasi Akademik Di Iain
Parepare

Nama Mahasiswa : Muh.Malik Fajar Usman
NIM : 2120203886208041

Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing : SK. Dekan Fakultas Tarbiyah
Nomor : B-3474/In.39/FTAR.01/PP.00.9/092024

Pembimbing Utama
NIP

Disetujui Oleh:
: Dr. H. Muhammad Saleh, M.Ag.
: 1968804041993031005

Mengetahui:
Dekan Fakultas Tarbiyah,

Drs Zulfan, M.Pd.
NIP 19830420 200801 2 010

PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Pengaruh Aktivitas Komunitas Iain Parepare Esports Terhadap Prestasi Akademik Di Iain Parepare

Nama Mahasiswa : Muh.Malik Fajar Usman

NIM : 2120203886208041

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan penguji : B.2425/In.39/FTAR.01/PP.00.9/07/2025

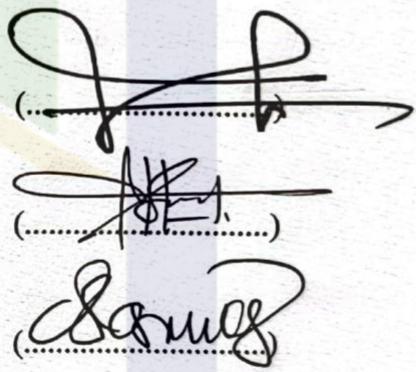
Tanggal kelulusan : 07 Juli 2025

Disahkan oleh Komisi Penguji

Dr. H. Muhammad Saleh, M.Ag. (Ketua)

Muhammad Ahsan, S.Si., M.Si. (Anggota)

Ade Hastuty, S.T., S.Kom., M.T. (Anggota)



Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah,

Dr. Zulfah, M.Pd.
NIP.19830420 200801 2 010



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَالصَّلَاةُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ، وَعَلَىٰهُ وَصَاحْبِيهِ أَجْمَعِينَ.

Puji syukur senantiasa dipanjangkan kehadirat Allah Swt. atas berkat rahmat, hidayah, inayah, serta ilmu kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memproleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare. Selawat menyertai salam senantiasa tercurahkan kepada Rasulullah saw. sebagai suri tauladan bagi umat manusia beserta keluarga-keluarganya, para sahabat dan yang mengikuti jejaknya hingga akhir zaman.

Penulis menyampaikan rasa syukur dan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada kedua orang tua penulis yaitu Ayahanda tercinta Usman dan Ibunda Hasnawati yang telah melahirkan, membimbing, menyayangi, dan memberikan semangat serta doa yang tulus sehingga penulis dapat menyelesaikan studi. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. H. Muhammad Saleh, M.Ag selaku pembimbing atas segala arahan dan bimbingannya.

Selanjutnya penulis juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Hanani, M.Ag. sebagai Rektor IAIN Parepare yang telah bekerja keras mengelola pendidikan di IAIN Parepare.
2. Dr. Zulfah, M.Pd. sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah, atas pengabdiannya dalam menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi mahasiswa.
3. Bapak Dr. Rustan Efendy, M.Pd.I. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah.

4. Bapak Dr. H. Muhammad Saleh, M.Ag, selaku pembimbing dengan penuh kesebaran dan keteladanan
5. Bapak Muhammad Ahsan, S.Si., M.Si. dan Ibu Ade Hastuty S.T., S.Kom., M.T. selaku Dosen Pengaji saya, yang telah meluangkan banyak waktunya dan memberikan saran serta bimbingan kepada penulis
6. Dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah meluangkan waktunya dalam mendidik penulis selama studi di IAIN Parepare.
7. Kepala Perpustakaan IAIN Parepare yang telah menyediakan referensi yang dibutuhkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Jajaran staf administrasi Fakultas Tarbiyah serta staf akademik yang telah membantu mulai dari awal proses menjadi mahasiswa baru sampai pengurusan berkas ujian penyelesaian studi.
9. Iksan sebagai Ketua Komunitas IAIN Parepare Esports dan segenap jajaran pengurus Komunitas IAIN Parepare Esports.
10. Sahabat Bang Muttar'ee Pride dan seluruh Pendidikan Agama Islam Angkatan 2021 yang telah memberikan semangat dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Parepare, 06 Mei 2025 M
08 Dzulqa'dah 1446 H

Penulis

Muh. Malik Fajar Usman

Nim.2120203886208041

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Muh.Malik Fajar Usman
NIM : 2120203886208041
Tempat/Tgl Lahir : Pinrang, 08 Maret 2003
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah
Judul Skripsi : Pengaruh Aktivitas Komunitas IAIN Parepare Esports Terhadap Prestasi Akademik Di IAIN Parepare

Menyatakan dengan sesungguh-sungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar merupakan hasil karya sendiri, apabila dikemudian hari terbukti bahwa tulisan saya adalah hasil duplikat, tiruan, plagiat atau dibuat oleh orang lain baik sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Parepare, 06 Mei 2025

Penulis

Muh.Malik Fajar Usman

Nim. 2120203886208041

ABSTRAK

MUH.MALIK FAJAR USMAN. *Pengaruh Aktivitas Komunitas IAIN Parepare Esports Terhadap Prestasi Akademik Di IAIN Parepare.* (dibimbing oleh Bapak Muhammad Saleh)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh aktivitas komunitas IAIN Parepare Esports terhadap prestasi akademik mahasiswa. Esports sebagai aktivitas non-akademik semakin berkembang di kalangan mahasiswa dan dianggap memiliki potensi dalam membentuk soft skills seperti kerja sama tim, manajemen waktu, dan kemampuan berpikir kritis. Namun, keterlibatan dalam komunitas Esports juga menimbulkan kekhawatiran akan menurunnya fokus akademik.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis korelasional. Populasi penelitian adalah mahasiswa yang tergabung dalam komunitas IAIN Parepare Esports, dengan sampel 50 orang yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan uji regresi linear sederhana untuk mengukur hubungan antara aktivitas komunitas Esports dan prestasi akademik yang diukur melalui IPK.

Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh positif dan signifikan antara aktivitas komunitas IAIN Parepare Esports terhadap prestasi akademik. Aktivitas seperti partisipasi dalam turnamen, keterlibatan tim, dan durasi bermain yang seimbang mampu mendukung pencapaian akademik, asalkan mahasiswa memiliki manajemen waktu yang baik. Penelitian ini memberikan kontribusi bagi pengembangan kebijakan kampus terkait aktivitas non-akademik dan memberikan wawasan mengenai integrasi nilai-nilai keislaman dalam aktivitas digital modern seperti Esports.

Kata Kunci: Esports, Komunitas Mahasiswa, Prestasi Akademik, Manajemen Waktu, IAIN Parepare.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KOMISI PENGUJI.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	vi
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
PEDOMAN TRANSLITERASI DAN SINGKATAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Tinjauan Penelitian Relevan.....	9
B. Tinjauan Teori	14
1. Teori Keseimbangan.....	14
2. Teori Kognitif	17
3. Teori Aktivitas	20
4. Teori Manejemen Waktu	22
5. Teori Pembelajaran Berbasis Pengalaman.....	24

C.	Kerangka Pikir.....	26
D.	Hipotesis Penelitian	27
BAB III METODE PENELITIAN	28	
A.	Pendekatan Dan Jenis Penelitian	28
B.	Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	29
C.	Populasi Dan Sampel.....	30
D.	Teknik Pengumpulan Data	31
E.	Definisi Operasional Variabel	33
F.	Instrumen Penelitian	36
G.	Teknik Analisis Data	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	50	
A.	Deskripsi Hasil Penelitian	50
B.	Pengujian Persyaratan Analisis Data.....	72
C.	Pengujian Hipotesis	72
D.	Pembahasan Hasil Data	75
BAB V PENUTUP.....	85	
A.	Kesimpulan.....	85
B.	Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA	I	
LAMPIRAN.....	III	
BIODATA PENULIS	XXII	

DAFTAR TABEL

Nomor Tabel	Judul Tabel	Halaman
2.1	Penelitian Relevan	13
3.1	Validitas Angket Variabel (X)	39
3.2	Validitas Angket Variabel (Y)	39
3.3	Uji Reliabilitas Instrumen Angket variabel X	40
3.4	Reliability Statistics Instrumen Angket Variabel X	41
3.5	Uji Reliabilitas Instrumen Angket variabel Y	41
3.6	Reliability Statistics Instrumen Angket Variabel Y	42
4.1	Kriteria dan skala persentase skor responden	49
4.2	Rekapitilasi hasil angket	53
4.3	Keaktifan Mahasiswa dalam aktivitas Esports	54
4.4	Bermain game bersama komunitas Esports lebih dari 3 kali dalam seminggu	55
4.5	Rutin mengikuti sesi permainan komunitas setiap minggunya	56
4.6	Frekuensi bermain game dengan komunitas tidak mengganggu aktivitas akademik.	56
4.7	Memiliki peran yang aktif dalam tim Esports komunitas (misalnya, sebagai pemain inti, pelatih, atau pendukung).	57
4.8	Sering berdiskusi atau berkontribusi dalam strategi dan latihan tim Esports komunitas	58
4.9	Rutin mengikuti turnamen Esports bersama komunitas IAIN Parepare	59

4.10	Merasa termotivasi untuk berprestasi saat berpartisipasi dalam turnamen Esports	60
4.11	Mengatur durasi bermain game agar tidak mengganggu jadwal belajar	61
4.12	Membedakan waktu bermain game dengan waktu belajar	61
4.13	Durasi bermain game seimbang dengan kebutuhan akademik dan aktivitas lainnya	62
4.14	Merasa bahwa waktu yang habiskan untuk bermain game tidak mempengaruhi IPK	63
4.15	Mampu mengatur waktu antara kegiatan Esports dan belajar sehingga tidak mempengaruhi nilai akademik	64
4.16	IPK merupakan cerminan dari usaha dan waktu yang dialokasikan untuk belajar	64
4.17	Merasa termotivasi untuk belajar lebih giat agar dapat mempertahankan IPK yang baik	65
4.18	Aktivitas komunitas Esports memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan dalam mengelola waktu belajar	66
4.19	Keterlibatan dalam komunitas Esports tidak menghambat pencapaian akademik	67
4.20	Merasa bahwa partisipasi dalam turnamen Esports membuat lebih disiplin dalam mengatur waktu belajar, sehingga berdampak positif pada IPK	67
4.21	Frekuensi bermain game dalam komunitas Esports tidak mengganggu dan mempengaruhi IPK	68

4.22	Durasi bermain game dapat dikendalikan dengan baik, sehingga tidak berdampak negatif pada IPK	69
4.23	Percaya bahwa IPK mencerminkan kemampuan saya dalam menyelaraskan kegiatan akademik dan non-akademik, termasuk kegiatan Esports	70
4.24	Tests of Normality	71
4.25	Korelasi pearson product moment	72
4.26	Kriteria Penilaian Korelasi	73

DAFTÖAR GAMBAR

Nomor Gambar	Judul Gambar	Halaman
2.1	Kerangka Pikir	25
4.1	Descriptive Statistics	50
4.2	Anova	74



PEDOMAN TRANSLITERASI DAN SINGKATAN

1. Transliterasi

a. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lain lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda.

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	<i>Alif</i>	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	<i>Ba</i>	B	Be
ت	<i>Ta</i>	T	Te
س	<i>Ša</i>	Š	Es (dengan titik diatas)
ج	<i>Jim</i>	J	Je
هـ	<i>Ha</i>	هـ	Ha (dengan titik dibawah)
خـ	<i>Kha</i>	Kh	Ka dan Ha
دـ	<i>Dal</i>	D	De
ذـ	<i>Dhal</i>	Dh	De dan Ha
رـ	<i>Ra</i>	R	Er

ڙ	Zai	Z	Zet
س	Sin	N	Es
ش	Syin	Sy	Es dan Ye
ص	Sad	ڦ	Es (dengan titik dibawah)
ض	Dad	ڏ	De (dengan titik dibawah)
ٻ	Ta	ڦ	Te (dengan titik dibawah)
ڻ	Za	ڙ	Zet (dengan titik dibawah)
ع	'Ain	'	Koma Terbalik Keatas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qof	Q	Qi
ڪ	Kaf	K	Ka
ڻ	Lam	L	El
ڻ	Mim	M	Em
ڻ	Nun	N	En

ء	<i>Wau</i>	W	We
ه	<i>Ha</i>	H	Ha
ء	<i>Hamzah</i>	_ ,	Apostrof
ي	<i>Ya</i>	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak diawal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak ditengah atau diakhir, maka ditulis dengan tanda (').

b. Vokal

- Vokal tunggal (*monoftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
ـ	<i>Fathah</i>	A	A
ـ	<i>Kasrah</i>	I	I
ـ	<i>Dammah</i>	U	U

- Vokal rangkap (*diftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
ــ	<i>Fathah dan Ya</i>	Ai	a dan i
ــ	<i>Fathah dan Wau</i>	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ: *kaifa*

حَوْلَ: *haula*

c. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
يَ/ا	<i>Fathah</i> dan <i>Alif</i> atau <i>Ya</i>	Ā	a dan garis diatas
يِ	<i>Kasrah</i> dan <i>Ya</i>	Ī	i dan garis diatas
ُ	<i>Dammah</i> dan <i>Wau</i>	Ū	u dan garis diatas

Contoh:

مَاتٌ : *Māta*

رَمَى : *Ramā*

قِيلَ : *Qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

d. Ta Marbutah

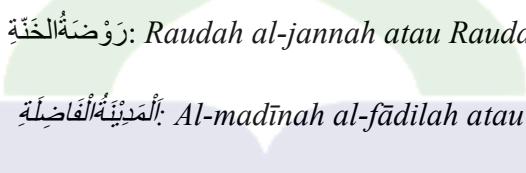
Transliterasi untuk *ta marbutah* ada dua:

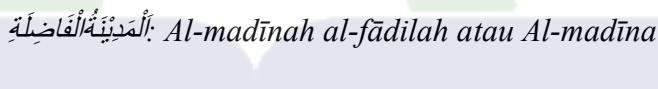
- 1) *Ta marbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah,

dan dammah, transliterasinya adalah [t]

- 2) *Ta marbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah [h].
- 3) Kalau pada kata yang terakhir dengan *ta marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbutah* itu ditransliterasikan dengan *ha* (h).

Contoh:

 رَوْضَةُ الْجَنَّةِ : *Raudah al-jannah* atau *Raudatul jannah*

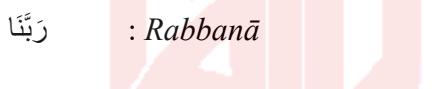
 الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *Al-madīnah al-fādilah* atau *Al-madīnatul fādilah*

 الْحِكْمَةُ : *Al-hikmah*

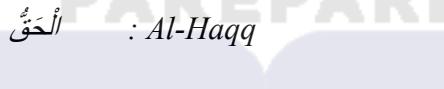
e. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydid (-), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah.

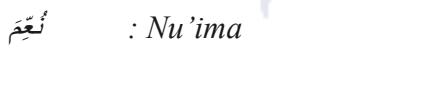
Contoh:

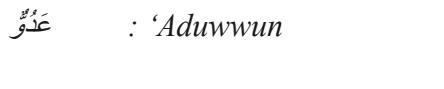
 رَبَّنَا : *Rabbanā*

 نَحْيَنَا : *Najjainā*

 الْحَقُّ : *Al-Haqq*

 الْحَجَّ : *Al-Hajj*

 نُعَمَّ : *Nu'imā*

 عَدْوُنَ : *'Aduwwun*

Jika huruf  bertasydid diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (, , ), maka ia litransliterasi seperti huruf *maddah* (i).

Contoh:

عَرَبِيٌّ : ‘Arabi (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

عَلَيٌّ :”Ali (bukan ‘Ally atau ‘Aly)

f. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ݂ (alif lam ma’rifah). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasikan seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari katayang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَالُ : *al-zalzalah* (bukan *az-zalzalah*)

الْفَلْسَافَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-biladu*

g. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta’muruna*

النَّوْءُ : *al-nau’*

شَيْءٌ : *syai’un*

أُمْرُثُ : *umirtu*

h. Kata arab yang lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari pembendaharaan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata *Al-Qur'an* (dar *Qur'an*), *Sunnah*.

Namun bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab maka mereka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

Fi zilal al-qur'an

Al-sunnah qabl al-tadwin

Al-ibarat bi 'umum al-lafz la bi khusus al-sabab

i. Lafz al-jalalah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudaf ilahi* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah. Contoh:

دِيْنُ اللهِ : *dinullah*

بِ اللهِ : *billah*

Adapun *ta marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalalah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللهِ : *hum fi rahmmatillah*

j. Huruf kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga berdasarkan kepada pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (*al-*), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (*Al-*). Contoh:

Wa ma Muhammadun illa rasul

Inna awwala baitin wudi'a linnasi lalladhi bi Bakkata mubarakan

Syahru Ramadan al-ladhi unzila fih al-Qur'an

Nasir al-Din al-Tusi

Abu Nasr al-Farabi

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata *Ibnu* (anak dari) dan *Abu* (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abu al-Walid Muhammad ibnu Rusyd, ditulis menjadi: *Ibnu Rusyd, Abu al-Walid Muhammad* (bukan: *Rusyd, Abu al-Walid Muhammad Ibnu*)

Nasr Hamid Abu Zaid, ditulis menjadi *Abu Zaid,Nasr Hamid* (bukan: *Zaid,Nasr Hamid Abu*)

1. Singkatan

Beberapa singkatan yang di bakukan adalah:

swt. = *subhanahu wa ta 'ala*

saw. = *sallallahu 'alaihi wa sallam*

a.s = *'alaihi al-sallam*

H = Hijriah

M = Masehi

SM = Sebelum Masehi

l. = Lahir Tahun

w. = Wafat Tahun

Q.S. .../..: 4 = Q.S. Al-Baqarah/2:187 atau Q.S.
Ibrahim/..., ayat 4

HR = Hadis Riwayat

Beberapa singkatan dalam bahasa Arab

ص = صفحة

دم = بدون مكان

صلعم = صلی اللہ علیہ و سلم

ط = طبعة

دن = بدون ناشر

الخ = إلى آخره/إلى آخرها

جزء = جزء

Beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referensi perlu di jelaskan kepanjangannya, diantaranya sebagai berikut:

- ed. : Editor (atau, eds. [dari kata editors] jika lebih dari satu orang editor). Karena dalam Bahasa Indonesia kata “editor” berlaku baik untuk satu atau lebih editor, maka ia bisa saja tetap disingkat ed. (tanpa s).
- et al, : “Dan lain-lain” atau “dan kawan-kawan” (singkatan dari *et alia*). Ditulis dengan huruf miring. Alternatifnya, digunakan singkatan dkk. (“dan kawan-kawan”) yang ditulis dengan huruf biasa/tegak.
- Cet : Cetakan. Keterangan frekuensi cetakan buku atau literatur sejenis.
- Terj. : Terjemahan (oleh). Singkatan ini juga digunakan untuk penulisan untuk karya terjemahan yang tidak menyebutkan nama penerjemahannya.

Vol. : Volume. Dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedi dalam Bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan kata juz.

No. : Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomor karya ilmiah berkala seperti jurnal, majalah, dan sebagainya



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Esports, sebagai salah satu cabang olahraga elektronik, telah mengalami perkembangan yang pesat di era digital. Aktivitas Esports tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga menjadi medium untuk membangun kemampuan individu seperti kerja sama tim, pengambilan keputusan, dan manajemen waktu. Perkembangan Esports yang telah cukup pesat dalam beberapa tahun terakhir telah memberikan hal baru dalam dunia industri olahraga maupun aktivitas baru bagi anak-anak, remaja hingga orang dewasa untuk terlibat di dalamnya. Dalam hal ini Esports telah membawa pemahaman baru tentang olahraga modern di dunia digital yang tidak membutuhkan aktivitas fisik berat namun tetap membuat otak untuk berpikir aktif dan beberapa keterampilan gerak halus lainnya.¹ Di berbagai belahan dunia, Esports telah diintegrasikan ke dalam lingkungan pendidikan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan prestasi akademik dan non-akademik mahasiswa. Namun, di Indonesia, pengintegrasian Esports dalam pendidikan tinggi masih tergolong baru dan memerlukan kajian lebih lanjut mengenai pengaruhnya terhadap mahasiswa, khususnya dalam hal prestasi.²

Prestasi akademik merupakan indikator penting dalam menilai keberhasilan proses pendidikan. Menurut Suprijono, Prestasi akademik diartikan sebagai hasil

¹ F Hidayatullah, "Aktivitas E-Sports Oleh Siswa Sekolah Menengah Dan Mahasiswa," *Jurnal Pena Edukasi* 8, no. 1 (2021).

² Atri Waldi, "Pembinaan Karakter Siswa Melalui Ekstrakurikuler Game Online E-Sports Di SMA 1 PSKD Jakarta," Garuda.Kemdikbud.Go.Id 2, no. 2 (2018).

belajar yang dicapai mahasiswa dalam menempuh program pendidikan yang diukur melalui evaluasi pembelajaran. Prestasi akademik tidak hanya mencerminkan kemampuan kognitif mahasiswa, tetapi juga mencerminkan efektivitas sistem pembelajaran dan faktor-faktor yang memengaruhinya.³ Dalam konteks pendidikan di perguruan tinggi, prestasi akademik menjadi tolok ukur keberhasilan mahasiswa dalam memahami dan menguasai materi yang diajarkan, sekaligus menjadi parameter kualitas institusi pendidikan itu sendiri.⁴

Dalam lingkungan perguruan tinggi, berbagai aktivitas di luar pembelajaran formal, termasuk kegiatan komunitas, memiliki potensi untuk memengaruhi prestasi akademik mahasiswa. Salah satu bentuk komunitas yang berkembang di kalangan mahasiswa adalah komunitas Esports. Esports atau olahraga elektronik merupakan kompetisi permainan video yang melibatkan strategi, keterampilan, dan kerja sama tim.⁵

Komunitas IAIN Parepare Esports hadir sebagai wadah yang mendukung mahasiswa untuk mengembangkan minat dan bakat dalam bidang Esports. Komunitas ini bentuk oleh mahasiswa di lingkungan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare, komunitas ini bertujuan untuk memberikan ruang bagi mahasiswa berpartisipasi dalam aktivitas Esports yang tidak hanya menghibur tetapi juga memberikan dampak positif. Esports di kalangan mahasiswa menjadi topik perdebatan yang cukup hangat. Sebagian pihak mengkhawatirkan bahwa keterlibatan

³ Dhian Kusumastuti, “Kecemasan Dan Prestasi Akademik Pada Mahasiswa,” *Analitika* 12, no. 1 (2020).

⁴ Chueseng Lo and Kevin Doll, “Defining Esports Student-Athletes and the Behaviors That Affect Academic Performance Senior, Human Development and Family Studies,” *Journal of Student Research*, 2021.

⁵ Julie Delello et al., “The Impact of Esports on the Habits, Health, and Wellness of the Collegiate Player,” *Journal of Intercollegiate Sport* 18, no. 1 (2025).

mahasiswa dalam kegiatan ini dapat mengurangi fokus mereka terhadap studi. Namun, di sisi lain, banyak yang melihat Esports sebagai sarana pengembangan soft skill penting, seperti kemampuan berpikir strategis, komunikasi, kerja tim, dan adaptasi dalam situasi yang dinamis. Dengan visi untuk mendukung kreativitas dan potensi mahasiswa, IAIN Parepare Esports berkomitmen menciptakan keseimbangan antara prestasi akademik dan kegiatan non-akademik, sehingga mampu membangun generasi yang kompeten di berbagai bidang.

Dalam penelitian sebelumnya, telah ditemukan bahwa partisipasi dalam aktivitas non-akademik, seperti olahraga tradisional atau seni, memiliki korelasi positif terhadap prestasi mahasiswa. Hal ini karena aktivitas tersebut mampu meningkatkan motivasi, disiplin, dan keterampilan manajemen waktu. Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji hubungan antara aktivitas Esports dan prestasi mahasiswa masih sangat terbatas, khususnya dalam konteks pendidikan Islam. Hal ini menciptakan kesenjangan dalam literatur, mengingat Esports memiliki karakteristik unik dibandingkan dengan aktivitas non-akademik lainnya.⁶

Sebagai komunitas yang berada di lingkungan perguruan tinggi yang berlandaskan nilai-nilai keislaman, Komunitas IAIN Parepare Esports menghadapi tantangan untuk memastikan bahwa aktivitas Esports tidak hanya menjadi ajang hiburan, tetapi juga mendukung pencapaian tujuan pendidikan Islam. Komunitas ini berupaya membentuk mahasiswa yang unggul dalam keterampilan Esports. Dalam perspektif Islam, segala aktivitas harus memiliki manfaat yang jelas, sebagaimana ditegaskan dalam (QS.Al-Mu'minun/23: 3)

وَالَّذِينَ هُمْ عَنِ الْأَعْوَادِ مُغَرَّضُونَ ۝^٦

⁶ Abdul Rahmat, "Hubungan Sekolah Dan Masyarakat: Mengelola Partisipasi Masyarakat Dalam Peningkatan Mutu Sekolah" Yogyakarta: Zahir Publishing, 2020.

Terjemahnya:

“Dan orang-orang yang menjauhkan diri dari (perbuatan dan perkataan) yang tidak berguna.”⁷

Menurut tafsir Ibnu Katsir dan Al-Muyassar, “laghw” merujuk pada segala sesuatu yang tidak membawa manfaat dunia maupun akhirat. Maka, dalam konteks aktivitas Esports, jika kegiatan tersebut tidak diarahkan dengan baik, ia berpotensi menjadi hal yang melalaikan dan tidak berguna. Namun, jika dikelola secara positif misalnya dengan mengintegrasikan nilai-nilai Islam, kedisiplinan, kerja sama tim, dan tanggung jawab maka Esports justru dapat menjadi sarana pembentukan karakter dan peningkatan motivasi belajar.

Oleh karena itu, aktivitas Esports perlu dikaji apakah benar-benar memberikan manfaat signifikan bagi mahasiswa, terutama dalam hal prestasi.

Aktivitas Esports sering kali dianggap sebagai aktivitas yang bersifat hiburan semata, tanpa adanya hubungan signifikan dengan tujuan akademik.⁸ Padahal, di era revolusi industri 4.0, kemampuan yang diasah melalui Esports seperti problem solving, pemikiran kritis, dan kerja sama tim menjadi sangat relevan untuk mendukung kesuksesan mahasiswa di dunia kerja. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji apakah partisipasi dalam komunitas IAIN Parepare Esports dapat memberikan kontribusi nyata terhadap prestasi mahasiswa di kampus tersebut.

Selain itu, prestasi mahasiswa tidak hanya diukur melalui nilai akademik semata, tetapi juga melalui keterampilan non-akademik yang mencakup kemampuan

⁷ Kementerian Agama RI, *AL-Qur'an dan terjemahnya* (jakarta:pustaka AL-Kautsar,2022)

⁸ Deden Yudiawan, *Pengaruh Penggunaan Game Online Mobile Legends Terhadap Prestasi Belajar Siswa di SMP Negeri 3 Adiwerna IAIN Syekh Nurjati Cirebon, 2024.*

komunikasi, kepemimpinan, dan inovasi. Dalam konteks ini, Esports dapat menjadi medium untuk mengembangkan keterampilan tersebut.⁹ Namun, penelitian terkait Esports sering kali fokus pada aspek teknis permainan dan dampaknya terhadap kesehatan mental, sementara pengaruhnya terhadap prestasi mahasiswa di lingkungan pendidikan Islam belum banyak dikaji.

Dalam konteks global, penelitian tentang Esports telah menunjukkan bahwa aktivitas ini mampu memberikan dampak positif bagi pengembangan diri peserta. Misalnya, sebuah studi di Amerika Serikat menemukan bahwa pemain Esports memiliki keterampilan manajemen waktu yang lebih baik dibandingkan dengan mahasiswa yang tidak terlibat. Namun, dalam konteks lokal seperti di IAIN Parepare, belum ada data empiris yang mendukung temuan serupa. Hal ini menegaskan perlunya penelitian yang berfokus pada konteks lokal dan berbasis nilai keislaman.

Allah juga berfirman dalam (QS. Al-Baqarah/2: 30)

وَإِذْ قَالَ رَبُّكَ لِلْمَلَائِكَةِ إِنِّي جَاعَلُ فِي الْأَرْضِ خَلِيفَةً قَالُوا أَجْعَلُ فِيهَا مَنْ يُفْسِدُ فِيهَا وَيَسْفِكُ الدَّمَاءَ وَتَحْنُنُ تُسْبِحُ بِحَمْدِكَ وَنُقَيْسُ أَنْكَ قَالَ إِنِّي أَعْلَمُ مَا لَا تَعْلَمُونَ^{٣٠}

Terjemahnya:

(Ingatlah) ketika Tuhanmu berfirman kepada para malaikat, “Aku hendak menjadikan khalifah¹³ di bumi.” Mereka berkata, “Apakah Engkau hendak menjadikan orang yang merusak dan menumpahkan darah di sana, sedangkan kami bertasbih memuji-Mu dan menyucikan nama-Mu?” Dia berfirman, “Sesungguhnya Aku mengetahui apa yang tidak kamu ketahui.”¹⁰

Menurut Tafsir Al-Muyassar dan Al-Sa'di, manusia dibekali akal, ilmu, dan kehendak bebas agar dapat mengembangkan bumi secara produktif dan bertanggung jawab. Dalam konteks ini, mahasiswa sebagai generasi muda Muslim juga memikul

⁹ Danella Geneva, “Esports for the Youth: Fostering Skills and Empowering Minds,” International Journal of Science and Society 5, no. 3 (2023).

¹⁰ Kementerian Agama RI, *AL-Qur'an dan terjemahnya* (jakarta:pustaka AL-Kautsar,2022)

peran sebagai khalifah. Mereka dituntut untuk memanfaatkan potensi dan teknologi secara bijak, termasuk dalam aktivitas seperti esports. Esports, sebagai bentuk perkembangan budaya dan teknologi global, dapat menjadi sarana positif jika diarahkan dengan benar. Studi internasional bahkan menunjukkan bahwa partisipasi dalam esports dapat meningkatkan keterampilan manajemen waktu, konsentrasi, dan kerja sama tim. Dalam konteks ini, mahasiswa sebagai generasi penerus memiliki tanggung jawab untuk memanfaatkan waktu dan potensinya sebaik mungkin. Penelitian ini diharapkan dapat mengidentifikasi apakah aktivitas Esports dapat membantu mahasiswa IAIN Parepare memenuhi tanggung jawab tersebut.

Penelitian ini tidak hanya penting untuk menjawab pertanyaan ilmiah, tetapi juga untuk memberikan rekomendasi praktis bagi pengelola kampus dalam mengelola komunitas Esports. Dengan pemahaman yang lebih baik mengenai pengaruh aktivitas Esports terhadap prestasi mahasiswa, pihak kampus dapat merancang program yang mendukung pengembangan potensi mahasiswa secara holistik, baik dari sisi akademik maupun spiritual.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang Di Atas Yang Menjadi Permasalahan Adalah Apakah Terdapat Pengaruh Aktivitas Komunitas IAIN Parepare Esports Terhadap Prestasi Akademik Di IAIN Parepare?

C. Tujuan Penelitian

Mengidentifikasi Pengaruh Aktivitas Komunitas IAIN Parepare Esports Terhadap Prestasi Akademik Di IAIN Parepare

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini menguraikan manfaat atau pentingnya baik secara teoritis maupun secara praktis

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya yang berhubungan dengan hubungan antara aktivitas non-akademik seperti Esports dan prestasi mahasiswa. Penelitian ini juga memperluas wawasan akademik dengan mengintegrasikan nilai-nilai keislaman dalam kajian Esports, yang selama ini masih jarang dilakukan. Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi studi-studi selanjutnya yang ingin mendalami peran Esports dalam pendidikan berbasis nilai-nilai agama.

2. Kegunaan Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini juga sangat signifikan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pengelola IAIN Parepare dalam mengelola dan mengembangkan aktivitas Esports di lingkungan kampus. Dengan pemahaman yang lebih baik mengenai dampak positif maupun tantangan yang dihadapi, pihak kampus dapat merancang kebijakan yang lebih efektif untuk mendukung prestasi mahasiswa baik di bidang akademik maupun non-akademik.

Penelitian ini dapat memberikan wawasan mengenai bagaimana mereka para mahasiswa dapat memanfaatkan aktivitas Esports secara optimal untuk mendukung pengembangan diri, baik dari segi keterampilan, kerja sama, maupun manajemen waktu. Penelitian ini juga dapat membantu mahasiswa memahami pentingnya menjadikan aktivitas non-akademik sebagai sarana untuk meningkatkan kompetensi diri secara holistik.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Relevan

Penelitian terdahulu bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan acuan. Selain itu, untuk menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian ini. Maka, dalam kajian pustaka ini saya sebagai peneliti mencantumkan hasil-hasil penelitian terdahulu.

Tiara Butar Butar, Dotrimensi, dan Triyani dalam jurnalnya pada tahun 2024 yang berjudul “Pengaruh Game Free Fire Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di Sdn 3 Tangkiling Desa Sukamulya, Kecamatan Bukit Batu Kota Palangka Raya”. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game online free fire terhadap perilaku sosial siswadi SDN 3 Tangkiling Desa Sukamulya, Tangkiling Kecamatan Bukit Batu Kota Palangka Raya. game online ini mempengaruhi perilaku sosial siswa dan terganggunya aktivitas belajar baik dirumah maupundi sekolah. Diantaranya memuat siswa menjadi malas belajar, tidak konsentrasi, kurang tidur, dan malas melakukan aktivitas lainnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Sampel yang diteliti sebanyak 30 siswa kelas IV, V, VI SD Negeri 3 Tangkiling. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Data yang diperoleh dianalisa dengan menggunakan teknik analisa data yang terdiri dari uji validitas dan uji reliabilitas dan uji-t. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan uji-t didapatkan nilai t hitung = 8.905 lebih besar dari nilai t tabel = 2.048, pada taraf signifikansi 5%. halini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan variabel X terhadap variabel Y. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan game online

terhadap perilaku siswa di SDN 3 Tangkiling Desa Sukamulya, Tangkiling Kecamatan Bukit Batu Kota Palangka Raya.¹¹

Muhammad Rahmat Azhar dalam skripsinya pada tahun 2022 yang berjudul “Dampak Game *Online Free Fire* Terhadap Perilaku Agresi Verbal Dan Non Verbal Pelajar Smp Negeri 5 Kota Parepare” Penelitian ini fokus untuk mengkaji tentang faktor apa saja yang melatarbelakangi pelajar di SMP Negeri 5 Kota Parepare bermain game online Free fire, bagaimana dampak game online Free fire terhadap perilaku agresi verbal dan Non verbal pelajar SMP Negeri 5 Kota Parepare, dan bagaimana upaya dalam menanggulangi game online Free Fire terhadap perilaku pelajar SMP Negeri 5 Kota Parepare. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Faktor yang melatarbelakangi Pelajar SMP Negeri 5 Kota Parepare bermain game online Free Fire ialah disebabkan karena kecanduan, merasa tertarik sehingga tertantang dalam memainkan game online tersebut, dan juga faktor dari teman sebaya. (2) Dampak game online Free Fire terhadap perilaku Agresi Verbal dan Non verbal Pelajar SMP Negeri 5 Kota Parepare ialah kecanduan dalam bermain game online. Dalam hal ini mencakup pelajar menjadi lebih agresif, baik dalam masalah komunikasi yang kurang karena sikap apatis, kemudian tidak dapat mengontrol diri dan juga pelajar menjadi malas belajar. Meski sebenarnya bermain game online juga bisa memberi manfaat untuk pelajar sendiri, seperti dalam membantu mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, mengontrol diri, bekerjasama (kompak dalam team) dan meningkatkan kreativitas (mampu berinteraksi) dengan yang lain. (3) Upaya dalam menanggulangi game online Free Fire terhadap perilaku

¹¹ Bukit Batu and Kota Palangka, “*Pengaruh Game Free Fire Terhadap Perilaku Sosial Siswa,*” 2024.

Agresi Verbal dan Non verbal Pelajar SMP Negeri 5 Kota Parepare ialah ada dua hal yang menjadi titik terang atas upaya yang dapat dilakukan yaitu guru senantiasa memberikan pengarahan terlebih dahulu kepada siswa/pelajar agar tidak mengaktifkan hpnya dalam ruangan kelas sampai jam mata pelajaran selesai serta adanya pengontrolan secara bertahap dari pihak keluarga di rumah yaitu memantau perkembangan anak dengan menanamkan dasar agama yang kuat sejak dini dan tetap disertai dengan pengawasan dalam menggunakan gadget/hp secara bijak.¹²

Arief Rahman Hakim dalam penelitiannya pada tahun 2021 yang berjudul “Dampak Bermain *Game Online* Terhadap Ahlak Siswa Kelas V Di Sdn 1 Siswo Bangun Kec. Seputih Banyak” Perkembangan Esports dalam beberapa tahun terakhir telah menghadirkan wajah baru dalam dunia olahraga modern. Tidak seperti olahraga tradisional yang menuntut aktivitas fisik berat, Esports berfokus pada keterampilan berpikir aktif, strategi, serta koordinasi gerak halus.¹³ Hal ini menjadikannya sebagai salah satu aktivitas yang menarik bagi berbagai kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Di kabupaten Bangkalan, fenomena ini terlihat jelas dari banyaknya siswa sekolah menengah hingga mahasiswa perguruan tinggi yang tergabung dalam komunitas Esports. Mereka rutin berkumpul dan berlatih, mencerminkan bahwa Esports telah berkembang menjadi aktivitas serius yang tidak hanya sebatas hiburan, tetapi juga potensi karier dan prestasi.

Menariknya, meskipun Esports sering kali dihubungkan dengan gaya hidup yang minim aktivitas fisik, sebagian besar anggota komunitas Esports di Bangkalan

¹² J Beno, A.P Silen, and M Yanti, “*Dampak Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Agresi Verbal Dan Non Verbal Pelajar*,” *Braz Dent J.* 33, no. 1 (2022).

¹³ F Hidayatullah, “*Aktivitas E-Sports Oleh Siswa Sekolah Menengah Dan Mahasiswa*,” *Jurnal Pena Edukasi* 8, no. 1 (2021).

tetap menyadari pentingnya menjaga kesehatan melalui olahraga fisik di luar ruangan. Kedewasaan mereka dalam memanajemen waktu dan aktivitas memungkinkan mereka untuk menyeimbangkan minat pada Esports dengan kegiatan olahraga lainnya. Beberapa di antara mereka bahkan telah meraih prestasi di bidang olahraga tradisional, menunjukkan bahwa Esports dapat menjadi pelengkap, bukan pengganti, dalam mengembangkan potensi diri. Dengan kesadaran tersebut, para pelaku Esports di Bangkalan mampu mengeliminasi dampak negatif seperti risiko kebiasaan buruk dari permainan kekerasan atau kurangnya aktivitas gerak, sehingga hanya nilai-nilai positif dari aktivitas ini yang dapat dikembangkan.

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Tiara Butar, Dotrimensi,dan Triyani	Pengaruh Game Free Fire Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di Sdn 3 Tangkiling Desa Sukamulya, Kecamatan Bukit Batu Kota Palangka Raya	Kedua penelitian membahas tentang pengaruh aktivitas yang berhubungan dengan game atau Esports terhadap individu, baik siswa maupun mahasiswa.	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah pada penelitian terdahulu secara spesifik membahas satu game, yaitu <i>Free Fire</i> , sebagai permainan individu. Sedangkan penelitian ini berfokus membahas Esports sebagai sebuah aktivitas yang lebih luas, melibatkan

				berbagai permainan dan kegiatan kompetitif dalam konteks komunitas.
2.	Muhammad Rahmat Azhar	Dampak Game <i>Online Free Fire</i> Terhadap Perilaku Agresi Verbal Dan Non Verbal Pelajar Smp Negeri 5 Kota Parepare	Persamaan penelitian ini dengan terdahulu yaitu sama-sama berfokus pada fenomena yang berhubungan dengan aktivitas berbasis permainan digital (game online) sebagai subjek utama penelitian.	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah pada penelitian terdahulu berfokus pada perilaku agresi verbal dan non-verbal yang muncul akibat keterlibatan dalam game sedangkan penelitian ini berfokus pada prestasi mahasiswa, baik akademik maupun non-akademik, sebagai hasil dari aktivitas Esports
3.	Arief Rahman Hakim	Dampak Bermain <i>Game Online</i> Terhadap	Persamaan penelitian ini dengan terdahulu yaitu sama-sama	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah pada penelitian terdahulu

	Ahlak Siswa Kelas V Di Sdn 1 Siswo Bangun Kec. Seputih Banyak	menyoroti bagaimana keterlibatan individu dalam aktivitas game memengaruhi aspek kehidupan tertentu, baik itu moral/akhlak atau prestasi akademik.	lebih fokus pada dampak terhadap akhlak siswa, yang berarti lebih menitikberatkan pada dimensi moral, sikap, dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan pada penelitian ini berfokus pada pengaruh terhadap prestasi mahasiswa, yang lebih menyoroti aspek akademik dan keberhasilan dalam studi
--	---	--	---

Tabel 2.1 Penelitian Relevan

B. Tinjauan Teori

1. Teori Keseimbangan

Teori keseimbangan yang dikemukakan oleh Fritz Heider menjelaskan bahwa individu cenderung mencari dan mempertahankan keseimbangan dalam berbagai aspek kehidupannya, termasuk dalam aspek kognitif, emosional, dan sosial. Dalam konteks pendidikan tinggi, mahasiswa dihadapkan pada berbagai tuntutan akademik yang harus diselesaikan dengan baik, sementara pada saat yang

sama mereka juga memiliki kebutuhan untuk berpartisipasi dalam aktivitas non-akademik, seperti komunitas Esports. Oleh karena itu, keseimbangan antara kedua aspek ini menjadi penting agar mahasiswa dapat menjalankan peran akademiknya dengan baik tanpa mengorbankan aktivitas sosial dan minat pribadinya. Jika keseimbangan ini tidak terjaga, salah satu aspek dapat mendominasi dan menghambat perkembangan individu secara optimal.¹⁴

Dalam penelitian ini, teori keseimbangan digunakan untuk memahami bagaimana mahasiswa yang aktif dalam komunitas Esports di IAIN Parepare mengatur waktu dan energinya antara kegiatan Esports dan kewajiban akademik mereka. Aktivitas dalam komunitas Esports sering kali membutuhkan dedikasi waktu, keterlibatan dalam kompetisi, serta interaksi sosial yang intens. Jika mahasiswa mampu membagi waktu dengan baik, maka keterlibatan dalam komunitas ini dapat memberikan manfaat positif, seperti peningkatan keterampilan kognitif, pemecahan masalah, serta kemampuan bekerja dalam tim yang juga dapat mendukung keberhasilan akademik mereka. Sebaliknya, jika keterlibatan dalam komunitas Esports tidak terkontrol, maka waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar, mengerjakan tugas, dan mengikuti perkuliahan bisa terganggu, yang pada akhirnya berdampak negatif terhadap prestasi akademik mereka.

Penting untuk memahami bahwa keseimbangan dalam aktivitas akademik dan non-akademik bukan hanya bergantung pada individu mahasiswa itu sendiri, tetapi juga pada dukungan dari lingkungan dan sistem pengelolaan waktu yang efektif. Mahasiswa yang memiliki manajemen waktu yang baik dan kesadaran

¹⁴ Zavira Silmi et al., “*Pengaruh Beban Pembelajaran Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa*,” Jurnal Sains Student Research 2, no. 2 (2024).

akan prioritas akademik cenderung lebih mampu menjaga keseimbangan ini. Selain itu, peran komunitas dan institusi pendidikan juga sangat penting dalam menciptakan lingkungan yang kondusif bagi mahasiswa untuk mengembangkan diri tanpa mengorbankan pencapaian akademik mereka. Kebijakan kampus yang mendukung kegiatan ekstrakurikuler, tetapi tetap mengutamakan tanggung jawab akademik, dapat membantu mahasiswa mencapai keseimbangan yang ideal antara keduanya.

Namun, dalam realitasnya, tidak semua mahasiswa mampu menyeimbangkan kedua aspek ini dengan baik. Beberapa mahasiswa mungkin mengalami kecanduan bermain game atau terlalu fokus pada komunitas Esports, sehingga menyebabkan penurunan motivasi dalam belajar dan rendahnya pencapaian akademik. Di sisi lain, ada juga mahasiswa yang terlalu membatasi partisipasi dalam kegiatan non-akademik karena takut prestasi akademiknya terganggu, yang justru dapat mengurangi kesempatan mereka untuk mengembangkan soft skills, jejaring sosial, dan pengalaman kerja sama tim. Oleh karena itu, strategi yang efektif dalam menjaga keseimbangan ini sangat diperlukan, baik oleh individu mahasiswa maupun oleh komunitas dan institusi pendidikan itu sendiri.

Dengan demikian, teori keseimbangan memberikan dasar konseptual yang kuat dalam penelitian ini untuk memahami bagaimana keterlibatan mahasiswa dalam komunitas Esports di IAIN Parepare dapat berdampak pada prestasi akademik mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur apakah terdapat hubungan positif atau negatif antara kedua aspek tersebut serta mengidentifikasi faktor-faktor yang dapat mempengaruhi keseimbangan antara Esports dan

akademik. Dengan adanya pemahaman yang lebih dalam tentang keseimbangan ini, diharapkan hasil penelitian dapat memberikan rekomendasi bagi mahasiswa, komunitas Esports, dan institusi pendidikan dalam menciptakan lingkungan yang mendukung pengembangan akademik dan non-akademik secara seimbang.

2. Teori Kognitif

Teori kognitif sosial yang dikembangkan oleh Bandura menjelaskan bahwa perilaku individu dipengaruhi oleh interaksi antara faktor personal, lingkungan, dan pengalaman belajar.¹⁵ Dalam teori ini, manusia belajar melalui pengamatan, imitasi, dan interaksi sosial, yang berarti bahwa lingkungan memiliki peran penting dalam membentuk perilaku dan keterampilan individu. Dalam konteks pendidikan, teori ini sering digunakan untuk memahami bagaimana seseorang memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman langsung maupun melalui model sosial yang ada di sekitarnya. Dengan demikian, teori kognitif sosial dapat menjadi dasar untuk memahami bagaimana keterlibatan mahasiswa dalam komunitas IAIN Parepare Esports dapat memengaruhi prestasi akademik mereka.

Dalam komunitas Esports, mahasiswa terlibat dalam berbagai aktivitas yang tidak hanya berfokus pada permainan, tetapi juga mencakup kerja sama tim, pengambilan keputusan, serta penyelesaian masalah secara strategis. Aktivitas semacam ini dapat berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan kognitif, yang pada akhirnya dapat mendukung prestasi akademik mahasiswa. Sebagai contoh, mahasiswa yang terbiasa bermain dalam tim Esports dapat mengembangkan

¹⁵ Elga Yanuardianto, “*Teori Kognitif Sosial Albert Bandura (Studi Kritis Dalam Menjawab Problem Pembelajaran Di Mi)*,” Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah 1, no. 2 (2019).

keterampilan berpikir kritis dan analitis, yang juga diperlukan dalam pembelajaran akademik. Selain itu, komunitas Esports juga berfungsi sebagai lingkungan sosial di mana mahasiswa dapat bertukar informasi, berbagi pengalaman, dan saling memberikan dukungan, baik dalam aspek akademik maupun non-akademik.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Mutiara Khaerunnisa Sudirman yang berjudul *Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII UPTD SMP Negeri 10 Parepare*, juga mendukung pandangan dalam teori kognitif sosial, yang menyatakan bahwa pembelajaran melalui pengalaman dan gaya belajar yang sesuai dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sebagaimana gaya belajar yang disesuaikan dengan karakter peserta didik berkontribusi terhadap motivasi belajar mereka, yang menjadi fondasi penting dalam pencapaian akademik. Temuan ini memperkuat argumen bahwa lingkungan belajar dan cara individu mengelola proses belajarnya termasuk melalui komunitas seperti Esports berperan dalam keberhasilan akademik.¹⁶

Namun, teori kognitif sosial juga menunjukkan bahwa pengaruh komunitas Esports terhadap prestasi akademik tidak bersifat universal, melainkan bergantung pada bagaimana mahasiswa beradaptasi dengan lingkungan tersebut. Jika komunitas Esports memiliki struktur yang mendukung disiplin akademik, seperti adanya regulasi dalam durasi bermain, serta adanya motivasi untuk tetap berprestasi dalam bidang akademik, maka mahasiswa dapat merasakan manfaat positif dari keterlibatan mereka dalam komunitas tersebut. Dalam kondisi seperti

¹⁶Mutiara Khaerunnisa Sudirman, *Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII UPTD SMP Negeri 10 Parepare*, Institut Agama Islam Negeri Parepare, 2023.

ini, komunitas Esports dapat menjadi sarana yang tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga meningkatkan keterampilan yang mendukung kesuksesan akademik.

Sebaliknya, jika komunitas Esports lebih berorientasi pada hiburan semata tanpa adanya pengelolaan waktu yang baik, maka keterlibatan mahasiswa dalam komunitas ini dapat menjadi faktor penghambat prestasi akademik. Mahasiswa yang menghabiskan terlalu banyak waktu untuk bermain game tanpa memperhatikan kewajiban akademiknya berisiko mengalami penurunan dalam pencapaian akademik, seperti menurunnya konsentrasi dalam belajar, kurangnya waktu untuk mengerjakan tugas, serta berkurangnya keterlibatan dalam kegiatan perkuliahan. Oleh karena itu, peran komunitas dalam membentuk pola keterlibatan mahasiswa sangatlah penting dalam menentukan dampak aktivitas Esports terhadap prestasi akademik mereka.

Dengan demikian, berdasarkan teori kognitif sosial, keterlibatan dalam komunitas Esports dapat memberikan dampak yang bervariasi terhadap prestasi akademik mahasiswa, tergantung pada bagaimana mahasiswa beradaptasi dan mengelola keterlibatan mereka. Jika komunitas Esports mampu menciptakan lingkungan yang mendukung pengembangan keterampilan kognitif dan keseimbangan antara bermain dan belajar, maka mahasiswa dapat memperoleh manfaat yang positif. Namun, jika tidak ada regulasi yang jelas dan mahasiswa tidak memiliki manajemen waktu yang baik, maka keterlibatan dalam Esports dapat menjadi gangguan yang berpotensi menurunkan prestasi akademik. Oleh karena itu, penting bagi mahasiswa dan komunitas Esports untuk menciptakan

sistem yang memungkinkan keseimbangan antara aktivitas non-akademik dan akademik guna mendukung keberhasilan studi mereka.

3. Teori Aktivitas

Teori aktivitas yang dikembangkan oleh Engeström menekankan bahwa setiap aktivitas manusia tidak terjadi secara terpisah, melainkan merupakan bagian dari suatu sistem yang lebih besar yang terdiri dari berbagai elemen yang saling berinteraksi.¹⁷ Dalam teori ini, aktivitas dipengaruhi oleh hubungan antara individu, komunitas, alat atau media yang digunakan, serta aturan yang mengatur perilaku dalam suatu sistem sosial. Oleh karena itu, setiap aktivitas yang dilakukan seseorang tidak hanya ditentukan oleh faktor individu, tetapi juga oleh lingkungan sosial dan alat yang digunakan dalam aktivitas tersebut. Dalam konteks pendidikan, aktivitas mahasiswa dalam berbagai komunitas, termasuk komunitas Esports, dapat dipandang sebagai bagian dari sistem yang lebih luas yang berpotensi mempengaruhi aspek lain dalam kehidupan akademik mereka.

Dalam penelitian ini, Komunitas IAIN Parepare Esports ini tidak hanya menjadi tempat bagi mahasiswa untuk bermain game, tetapi juga sebagai wadah untuk berinteraksi, bekerja sama, dan mengembangkan keterampilan berpikir strategis. Dalam lingkungan komunitas Esports, mahasiswa dapat belajar berbagai keterampilan seperti pemecahan masalah, kerja tim, serta kemampuan berpikir kritis dan analitis. Keterampilan ini, jika dikelola dengan baik, dapat berkontribusi terhadap peningkatan kualitas akademik mahasiswa, baik secara langsung maupun tidak langsung.

¹⁷ Syerima Hanifah Maulana, *Penerapan Model Project Based Learning Menurut Teori Aktivitas dalam Pembelajaran PAI di Madrasah Pembangunan*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2024.

Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa semakin banyak pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara aktif, maka semakin baik pula hasil belajar yang diperolehnya, hal ini sejalan dengan penelitian oleh M. Gunawan yang berjudul *“Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Peserta Didik Kelas X-1 di MAN 2 Barru”*, yang menunjukkan bahwa aktivitas belajar interaktif melalui media digital mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, aktivitas pembelajaran yang bermakna dan interaktif dapat menjadi faktor penting dalam meningkatkan capaian akademik peserta didik, sebagaimana yang juga terlihat dalam aktivitas komunitas Esports yang terstruktur dan kolaboratif.¹⁸

Namun, teori aktivitas juga menunjukkan bahwa keterlibatan mahasiswa dalam komunitas Esports tidak selalu memberikan dampak positif terhadap prestasi akademik. Hal ini bergantung pada bagaimana mahasiswa berpartisipasi dalam komunitas tersebut dan bagaimana komunitas mengatur pola aktivitas anggotanya. Jika komunitas Esports memiliki struktur yang mendukung keseimbangan antara aktivitas bermain dan kegiatan akademik, maka mahasiswa dapat memperoleh manfaat dari keterlibatan mereka dalam komunitas tersebut. Sebaliknya, jika tidak ada aturan yang jelas dalam komunitas, atau jika komunitas lebih berorientasi pada hiburan semata tanpa mempertimbangkan dampaknya terhadap akademik, maka mahasiswa mungkin mengalami kesulitan dalam mengatur waktu antara bermain dan belajar.

¹⁸ M. Gunawan, *Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Peserta Didik Kelas X-1 di MAN 2 Barru*, Institut Agama Islam Negeri Parepare, 2025.

Lebih jauh, dalam teori aktivitas, peran alat atau media yang digunakan dalam suatu sistem juga sangat penting dalam menentukan bagaimana suatu aktivitas dilakukan. Dalam konteks komunitas Esports, alat yang digunakan mencakup perangkat teknologi seperti komputer, konsol game, dan platform komunikasi digital yang memungkinkan anggota komunitas untuk berinteraksi dan berpartisipasi dalam berbagai kompetisi. Teknologi ini dapat menjadi faktor pendukung dalam pengembangan keterampilan mahasiswa, namun di sisi lain juga dapat menjadi distraksi jika penggunaannya tidak dikontrol dengan baik. Oleh karena itu, keterampilan manajemen waktu dan pengendalian diri menjadi aspek yang penting bagi mahasiswa yang aktif dalam komunitas Esports agar mereka tetap dapat menjaga keseimbangan antara kegiatan komunitas dan prestasi akademik mereka. Dengan demikian, teori aktivitas memberikan perspektif yang luas dalam memahami bagaimana keterlibatan mahasiswa dalam komunitas Esports dapat mempengaruhi prestasi akademik mereka. Keterlibatan dalam komunitas ini tidak hanya dipengaruhi oleh faktor individu, tetapi juga oleh aturan komunitas, alat yang digunakan, serta bagaimana mahasiswa menyesuaikan diri dalam sistem aktivitas tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana aktivitas dalam komunitas Esports berhubungan dengan prestasi akademik mahasiswa IAIN Parepare, serta untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang berperan dalam menjaga keseimbangan antara keterlibatan dalam komunitas dan pencapaian akademik.

4. Teori Manejemen Waktu

Manajemen waktu merupakan salah satu faktor penting dalam menentukan keberhasilan akademik mahasiswa, terutama bagi mereka yang terlibat dalam

berbagai aktivitas ekstrakurikuler, termasuk komunitas Esports. Teori Manajemen Waktu menjelaskan bagaimana individu mengalokasikan waktu mereka secara efektif untuk berbagai aktivitas guna mencapai tujuan yang diinginkan. Menurut Macan et al. manajemen waktu mencakup perencanaan, pengorganisasian, dan pengendalian waktu yang dimiliki seseorang untuk menyelesaikan tugas dengan efisien.¹⁹ Dalam konteks akademik, mahasiswa yang mampu mengelola waktunya dengan baik akan lebih cenderung memiliki prestasi akademik yang lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang kurang memiliki keterampilan manajemen waktu.

Dalam komunitas Esports, mahasiswa sering kali menghadapi tantangan dalam membagi waktu antara bermain game, mengikuti kompetisi, berinteraksi dengan komunitas, dan menyelesaikan tugas akademik mereka. Jika mereka tidak memiliki keterampilan manajemen waktu yang baik, kemungkinan besar mereka akan mengalami kesulitan dalam menjaga keseimbangan antara aktivitas komunitas dan akademik. Berdasarkan penelitian Britton & Tesser, mahasiswa yang menerapkan strategi manajemen waktu yang efektif cenderung memiliki nilai akademik yang lebih baik karena mereka mampu mengalokasikan waktu secara proporsional untuk belajar, beristirahat, dan bersosialisasi.

Lebih lanjut, teori ini menekankan bahwa manajemen waktu tidak hanya sekadar membagi waktu antara berbagai aktivitas, tetapi juga mencakup pengaturan prioritas, penghindaran penundaan (procrastination), dan disiplin dalam menjalankan jadwal yang telah dirancang. Seorang mahasiswa yang aktif

¹⁹ Masfi Sya'fiatul Ummah, "Pengaruh Manajemen Waktu (Time Management) Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Akademik Pada Mata Kuliah Bahasa Inggris Sekolah Tinggi Agama Islam Darunnajah Jakarta," Sustainability (Switzerland) 11, no. 1 (2019).

dalam komunitas Esports harus dapat menentukan kapan waktu yang tepat untuk berlatih dan kapan harus fokus pada tugas akademik mereka. Jika manajemen waktu tidak diterapkan dengan baik, maka keterlibatan dalam komunitas Esports bisa menjadi distraksi yang berpotensi menurunkan prestasi akademik.

Namun, jika komunitas Esports memiliki sistem dan aturan yang mendorong anggotanya untuk menerapkan manajemen waktu yang baik, maka dampak negatif terhadap akademik dapat diminimalkan. Beberapa komunitas Esports di lingkungan akademik bahkan telah menerapkan strategi seperti jadwal latihan yang fleksibel, sistem reward untuk prestasi akademik, serta seminar tentang time management bagi anggotanya. Dengan demikian, teori manajemen waktu memberikan perspektif bahwa keberhasilan akademik mahasiswa yang aktif di komunitas Esports tidak hanya ditentukan oleh intensitas keterlibatan mereka, tetapi juga oleh kemampuan mereka dalam mengelola waktu secara efektif.

Dalam penelitian ini, teori manajemen waktu akan digunakan sebagai kerangka konseptual untuk menganalisis bagaimana keterampilan manajemen waktu mahasiswa yang aktif dalam komunitas Esports berpengaruh terhadap prestasi akademik mereka. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian korelasional, penelitian ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana keterampilan manajemen waktu dapat menjadi faktor yang memoderasi atau memediasi hubungan antara keterlibatan dalam komunitas Esports dan prestasi akademik mahasiswa di IAIN Parepare.

5. Teori Pembelajaran Berbasis Pengalaman

Teori Pembelajaran Berbasis Pengalaman (Experiential Learning Theory) yang dikembangkan oleh David A. Kolb menjelaskan bahwa proses belajar yang

efektif terjadi melalui keterlibatan aktif individu dalam pengalaman nyata yang bermakna.

Dalam konteks pendidikan, teori ini sering digunakan untuk memahami bagaimana peserta didik membentuk pengetahuan dan keterampilan melalui keterlibatan langsung dalam aktivitas yang mencerminkan dunia nyata. Oleh karena itu, teori pembelajaran berbasis pengalaman dapat menjadi dasar untuk memahami bagaimana keterlibatan mahasiswa dalam komunitas IAIN Parepare Esports dapat memengaruhi prestasi akademik mereka.

Dalam komunitas Esports, mahasiswa terlibat dalam berbagai aktivitas seperti latihan rutin, kerja sama tim, partisipasi dalam turnamen, serta penyusunan strategi permainan. Aktivitas-aktivitas ini memberikan pengalaman konkret yang dapat membentuk keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan manajemen waktu. Selain itu, mahasiswa juga memiliki kesempatan untuk melakukan refleksi terhadap hasil pertandingan atau performa tim, yang pada akhirnya mengarahkan mereka untuk membuat perencanaan strategis ke depan. Siklus pengalaman ini memungkinkan mahasiswa untuk belajar tidak hanya secara teknis, tetapi juga secara sosial dan emosional, yang berkontribusi pada kemampuan akademik mereka.

Namun, teori pembelajaran berbasis pengalaman juga menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran sangat tergantung pada bagaimana individu mengolah pengalaman tersebut. Jika mahasiswa mampu merefleksikan pengalaman mereka dengan baik, mengembangkan konsep yang berguna, dan menerapkannya dalam konteks akademik, maka pengalaman dalam komunitas Esports dapat berdampak positif terhadap prestasi belajar mereka. Dalam konteks ini, komunitas Esports

bukan sekadar tempat hiburan, tetapi dapat menjadi laboratorium pembelajaran yang mendukung pengembangan soft skill dan hard skill yang relevan untuk dunia akademik dan profesional.

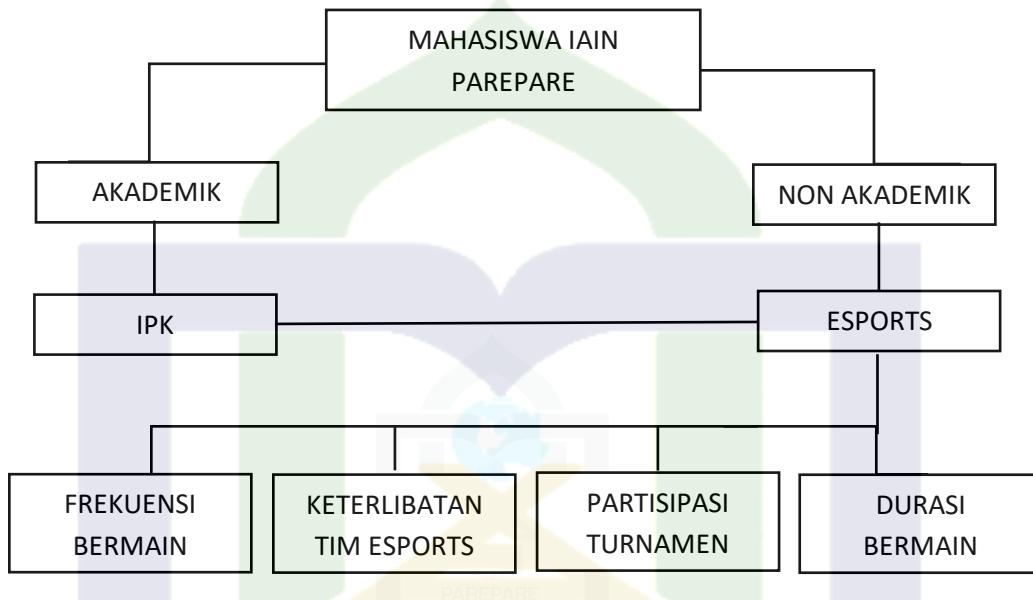
Sebaliknya, jika pengalaman yang didapatkan dalam komunitas Esports tidak diolah secara reflektif, atau jika mahasiswa gagal menyeimbangkan antara aktivitas Esports dan akademik, maka potensi pembelajaran dari pengalaman tersebut tidak akan optimal. Mahasiswa yang terlalu larut dalam aktivitas komunitas tanpa manajemen waktu yang baik berisiko mengalami penurunan performa akademik, seperti kurangnya waktu untuk belajar, menurunnya konsentrasi, serta keterlambatan dalam menyelesaikan tugas akademik.

Dengan demikian, berdasarkan teori pembelajaran berbasis pengalaman, keterlibatan dalam komunitas Esports dapat memberikan pengaruh yang berbeda-beda terhadap prestasi akademik mahasiswa, tergantung pada bagaimana mereka menjalani, merefleksikan, dan menerapkan pengalaman yang mereka alami. Oleh karena itu, penting bagi mahasiswa dan komunitas Esports untuk menciptakan lingkungan yang mendorong siklus pembelajaran yang sehat, serta menyeimbangkan antara aktivitas non-akademik dan akademik guna mendukung pencapaian pendidikan secara holistik.

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan gambaran tentang pola hubungan antar konsep dan atau variabel secara koheren yang merupakan gambaran yang utuh terhadap fokus penelitian. Kerangka pikir biasanya dikemukakan dalam bentuk skema atau diagram

dengan tujuan untuk mempermudah memahami.²⁰ Adapun berdasarkan dengan tujuan yang ingin dicapai peneliti dalam penelitian ini, maka kerangka pikir yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Dalam penelitian ini ada beberapa hipotesis yang telah disusun berdasarkan rumusan masalah dan teori yang ada, yaitu:

H_1 : IAIN Parepare Esports memiliki pengaruh terhadap Prestasi Akademik Di IAIN Parepare.

H_0 : IAIN Parepare Esports tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap Prestasi Akademik Di IAIN Parepare.

²⁰ Nurul Yakin, “Dinamika Interaksi , Komunikasi Sosial Guru Dan Siswa Dalam Pembentukan Karakter Islami Di Mts . Miftahul Ulum Desa Jarin” 7, no. 2 (2023).

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

Dalam sebuah penelitian diperlukan metode penelitian untuk mendapatkan data yang akurat. Metode adalah teknik prosedur yang digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data yang berkaitan dengan permasalahan penelitian atau hipotesis.²¹

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengukur dan menganalisis hubungan antara aktivitas Esports mahasiswa dengan prestasi akademik mereka secara numerik dan statistik. Pendekatan ini memungkinkan pengumpulan data yang dapat diukur dan dianalisis dengan menggunakan instrumen statistik untuk mengidentifikasi apakah ada pengaruh signifikan antara dua variabel, yaitu aktivitas Esports dan prestasi mahasiswa.

Pendekatan kuantitatif juga memungkinkan pengujian hipotesis yang jelas dan dapat diverifikasi melalui analisis statistik. Hal ini sejalan dengan tujuan penelitian yang ingin mengetahui seberapa besar dampak aktivitas Esports terhadap prestasi akademik mahasiswa IAIN Parepare. Oleh karena itu, pendekatan kuantitatif lebih tepat digunakan karena memberikan hasil yang dapat digeneralisasi dan memiliki tingkat objektivitas yang lebih tinggi.²²

²¹ Farid Wajdi et al., *Metode Penelitian Kuantitatif, Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 7, 2024.

²² Viranny & Wardhono, "Cendikia Pendidikan,Dampak Dan Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Pelajar," *Cendekia Pendidikan* 4, no. 4 (2024).

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian korelasional. Penelitian korelasional bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dua atau lebih variabel yang ada, tanpa melakukan manipulasi variabel tersebut. Dalam penelitian ini, variabel yang diteliti adalah aktivitas Esports sebagai variabel bebas dan prestasi mahasiswa sebagai variabel terikat. Penelitian ini tidak akan mengubah atau mengendalikan aktivitas Esports, melainkan hanya akan mengukur hubungan yang ada antara kedua variabel tersebut. Penelitian korelasional dipilih karena fokusnya adalah pada pengukuran hubungan antara aktivitas Esports dengan prestasi akademik mahasiswa, tanpa adanya eksperimen yang melibatkan perubahan dalam aktivitas Esports itu sendiri. Hasil penelitian ini akan memberikan gambaran seberapa besar pengaruh aktivitas Esports terhadap prestasi mahasiswa, baik secara positif maupun negatif.²³

B. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ialah di IAIN Parepare, yang merupakan salah satu perguruan tinggi dengan lokasi strategis, terletak di Jl. Amal Bhaktih No. 8, Bukit Harapan, Kec. Soreang, Kota Parepare, Sulawesi Selatan. IAIN Parepare ini dikelilingi oleh fasilitas pendukung pendidikan dan perumahan warga, serta mudah diakses karena berada di dekat jalan utama. Suasana lingkungan kampus yang kondusif, asri, dan jauh dari kebisingan sangat mendukung proses belajar mengajar.

IAIN Parepare tidak hanya fokus pada pengajaran akademik, tetapi juga sangat memperhatikan pembentukan karakter mahasiswa, terutama dalam hal akhlak.

²³ M.Makhrus Ali et al., "Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Penerapannya Dalam Penelitian," Education Journal.2022 2, no. 2 (2022).

Hal ini terlihat dari berbagai aturan yang diterapkan di kampus serta perilaku mahasiswa yang disiplin dan santun. Kampus ini merupakan salah satu kampus potensial yang terus berupaya meningkatkan kualitasnya menuju standar nasional.

Penelitian ini akan dilaksanakan selama 2 bulan (disesuaikan dengan kebutuhan penelitian) penelitian disesuaikan dan mengacu pada kalender akademik sekolah atau pendidikan.

C. Populasi Dan Sampel

Populasi dan sampel merupakan salah satu bagian penting dalam penelitian yang harus ditentukan sejak awal. Dengan penentuan jenis objek penelitian ini, peneliti bisa menentukan metode penelitian yang lebih sesuai dengan kondisi dan kebutuhan.

1. Populasi

Populasi menurut Sugiyono adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.²⁴

Berdasarkan dari survei dan observasi awal yang telah dilakukan maka calon peneliti mengambil populasi target yaitu mahasiswa yang tergabung pada Komunitas IAIN Parepare Esports dengan jumlah anggota 76 orang.

2. Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah non-probability sampling jenis purposive sampling (sampel bertujuan). Purposive sampling merupakan teknik pengambilan sampel berdasarkan kriteria tertentu

²⁴ Sugiono, "Bab Iii Metoda Penelitian," Jurnal Akuntansi Dan Keuangan 3 (2019).

yang telah ditetapkan oleh peneliti, sehingga sampel yang dipilih dianggap paling relevan dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, sampel dipilih secara sengaja berdasarkan keterlibatan mahasiswa dalam Komunitas IAIN Parepare Esports. Peneliti menetapkan kriteria sampel, yaitu mahasiswa yang aktif dalam komunitas IAIN Parepare Esports tersebut. Dengan metode ini, peneliti dapat memperoleh data yang lebih spesifik dan sesuai dengan fokus penelitian, yaitu menganalisis pengaruh aktivitas komunitas IAIN Parepare Esports terhadap prestasi akademik di IAIN Parepare.

Berdasarkan total populasi mahasiswa yang tergabung dalam komunitas IAIN Parepare Esports, peneliti menetapkan jumlah sampel sebanyak 50 mahasiswa. Sampel ini terdiri dari 35 mahasiswa laki-laki dan 15 mahasiswa perempuan. Data sampel mahasiswa komunitas IAIN Parepare Esports

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data penelitian dibutuhkan teknik pengumpulan data yang sesuai dengan data yang diperlukan dalam penelitian. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara.²⁵ Seorang peneliti harus jeli memilih teknik pengumpulan data untuk mempermudah pengumpulan data sehingga data yang diteliti adalah data yang sesuai dengan kenyataan di lapangan. Peneliti menggunakan beberapa teknik untuk mempermudah penelitian ini, yaitu:

²⁵Sugiono “Analisis Perubahan Hemodinamik,” Skripsi STT Kedirgantaraan Yogyakarta, 2021, 34–50.

1. Observasi

Observasi merupakan salah satu metode pengumpulan data dalam penelitian yang termasuk dalam kategori nontes. Observasi dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional terhadap fenomena yang terjadi di lingkungan penelitian. Dalam penelitian ini, observasi digunakan untuk mengamati aktivitas mahasiswa dalam Komunitas IAIN Parepare Esports serta bagaimana keterlibatan mereka dalam komunitas tersebut dapat memengaruhi prestasi akademik mereka di IAIN Parepare.

Melalui observasi, peneliti dapat memperoleh data langsung mengenai pola keterlibatan mahasiswa dalam komunitas, frekuensi partisipasi mereka dalam kegiatan Esports, serta dampaknya terhadap kebiasaan belajar dan pencapaian akademik. Dengan metode ini, peneliti dapat memahami secara lebih mendalam dinamika yang terjadi dalam komunitas serta mengidentifikasi apakah terdapat hubungan antara partisipasi dalam Esports dan prestasi akademik mahasiswa. Selain itu, observasi juga memungkinkan peneliti untuk mengenali faktor-faktor yang mungkin berkontribusi terhadap perubahan prestasi akademik mahasiswa, sehingga dapat memberikan wawasan yang lebih komprehensif mengenai fenomena yang diteliti.

2. Angket

Menurut Sugiono, angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.²⁶ Dalam penelitian ini, angket yang diberikan berkaitan dengan pernyataan tingkat kesetujuan responden, sehingga

²⁶ Ghazali, "Desain Penelitian Kuantitatif & Kualitatif," 2017..

peneliti dapat memperoleh data mengenai prestasi akademik mahasiswa setelah mengikuti aktivitas di komunitas IAIN Parepare Esports.

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi digunakan untuk mencari data atau informasi mengenai hal-hal terkait penelitian.²⁷ Dokumentasi dalam penelitian digunakan untuk mengumpulkan data dari berbagai jenis informasi berupa catatan lapangan, artikel dan media. Dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian ini mencakup daftar nilai akademik mahasiswa yang diperoleh sebagai data untuk melihat prestasi akademik sebelum dan sesudah mengikuti aktivitas dalam komunitas IAIN Parepare Esports. Selain itu, dokumentasi juga berupa foto-foto kegiatan komunitas Esports dan apa saja data atau informasi yang diperoleh melalui dokumentasi sebagai bukti pelaksanaan aktivitas yang dianalisis dalam penelitian ini.

E. Definisi Operasional Variabel

1. Aktivitas Esports

Aktivitas Esports dalam penelitian ini merujuk pada partisipasi mahasiswa IAIN Parepare dalam berbagai kegiatan yang berhubungan dengan Esports, termasuk bermain game, latihan, bergabung dalam tim Esports, serta berpartisipasi dalam turnamen atau kompetisi Esports. Keaktifan bermain game atau esports ini diukur melalui indikator frekuensi bermain, durasi waktu yang dihabiskan untuk bermain, keterlibatan dalam komunitas Esports, dan partisipasi dalam acara atau turnamen Esports.

²⁷ Rima damayanti et al., “*Pengolahan Hasil Non-Test Angket, Observasi, Wawancara Dan Dokumenter*,” Student Research Journal, no. 3 (2024).

Frekuensi bermain mengacu pada seberapa sering mahasiswa terlibat dalam aktivitas bermain game Esports dalam periode tertentu, misalnya per minggu. Durasi bermain adalah jumlah waktu yang dihabiskan oleh mahasiswa untuk bermain dalam satu sesi atau keseluruhan selama satu minggu. Indikator ini penting karena dapat mencerminkan tingkat intensitas keterlibatan mahasiswa dalam Esports.

Keterlibatan dalam komunitas Esports meliputi partisipasi mahasiswa dalam tim atau klub Esports, baik di tingkat kampus maupun di luar kampus. Aktivitas ini menunjukkan seberapa aktif mahasiswa terlibat dalam kegiatan kolaboratif dan kompetitif di lingkungan Esports. Partisipasi dalam turnamen atau acara Esports juga menjadi indikator yang signifikan, karena hal ini menunjukkan komitmen mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan mereka dan berkompetisi di tingkat yang lebih tinggi.

Semua indikator di atas akan diukur melalui kuesioner yang mencakup skala Likert untuk menilai tingkat keterlibatan mahasiswa dalam aktivitas Esports. Dengan demikian, aktivitas Esports sebagai variabel bebas dapat diukur secara kuantitatif dan memberikan gambaran tentang pola keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan ini. Dengan cara ini, game online tidak hanya menjadi sarana untuk bersenang-senang tetapi juga sebagai medium untuk membangun jaringan sosial dan memperkuat interaksi antar individu di era digital ini.²⁸

²⁸ Furqan, “Model Komunikasi Mahasiswa Pemain Game Online Free Fire,” Skripsi 6, no. 1 (2020).

2. Prestasi Akademik

Prestasi akademik dalam penelitian ini merujuk pada pencapaian mahasiswa IAIN Parepare dalam bidang akademik, yang diukur melalui Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) serta keaktifan mereka dalam kegiatan perkuliahan. Indikator yang digunakan untuk menilai prestasi akademik mencakup nilai akademik, kehadiran dalam perkuliahan, partisipasi dalam diskusi kelas, serta ketepatan dalam pengumpulan tugas.

IPK menjadi indikator utama dalam mengukur prestasi akademik mahasiswa, karena mencerminkan hasil belajar mereka secara kuantitatif selama periode tertentu. Data IPK mahasiswa akan diperoleh dari dokumen akademik resmi sebagai bukti pencapaian akademik mereka. Selain itu, keaktifan dalam perkuliahan menjadi faktor penting dalam menilai keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Hal ini diukur melalui frekuensi kehadiran, keterlibatan dalam diskusi kelas, serta konsistensi dalam menyelesaikan tugas akademik.

Untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai prestasi akademik mahasiswa, penelitian ini akan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan mengumpulkan data dari dokumen akademik dan kuesioner. Dengan definisi ini, prestasi akademik sebagai variabel terikat dalam penelitian dapat dinilai secara objektif dan relevan dengan tujuan penelitian mengenai pengaruh aktivitas Komunitas IAIN Parepare Esports terhadap prestasi akademik mahasiswa.²⁹

²⁹ Kara, “*Pola Komunikasi Guru Dalam Pembinaan Akhlak Siswa Smk Al-Fajar Kasui Way Kanan*,” Jurnal Pendidikan Islam 4, no. 7 (2019).

F. Instrumen Penelitian

1. Aktivitas Komunitas Esports

Kuesioner ini dirancang untuk mengetahui sejauh mana keaktifan mahasiswa dalam aktivitas komunitas Esports di IAIN Parepare. Pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner mencakup indikator yaitu:

a. Frekuensi Bermain

Variabel ini mengacu pada seberapa sering anggota komunitas IAIN Parepare Esports terlibat dalam aktivitas bermain game. Pengukuran dilakukan dengan melihat jumlah sesi bermain dalam satu minggu. Frekuensi bermain berpotensi memengaruhi pola belajar, waktu istirahat, dan tingkat konsentrasi mahasiswa dalam kegiatan akademik.

b. Keterlibatan Tim Esports

Keterlibatan anggota dalam tim Esports komunitas diukur berdasarkan peran dan tanggung jawab yang diambil, seperti menjadi pemain inti, pelatih, atau anggota pendukung. Tingkat keterlibatan ini mencerminkan sejauh mana mahasiswa mengalokasikan waktu dan energi mereka untuk komunitas Esports dibandingkan dengan aktivitas akademik.

c. Partisipasi Turnamen

Partisipasi dalam turnamen Esports, baik di tingkat lokal maupun nasional, diukur dengan jumlah turnamen yang diikuti oleh mahasiswa selama periode tertentu. Keterlibatan dalam turnamen ini dapat menunjukkan motivasi dan tingkat profesionalisme mahasiswa dalam Esports, yang dapat berimplikasi pada pengelolaan waktu untuk kegiatan akademik dan non-akademik.

d. Durasi Bermain

Durasi bermain mengacu pada total waktu yang dihabiskan oleh mahasiswa untuk bermain game setiap hari. Data ini penting untuk mengidentifikasi hubungan antara penggunaan waktu untuk bermain dan performa akademik mahasiswa. Durasi bermain yang berlebihan dapat memengaruhi waktu belajar, sedangkan durasi yang terkontrol mungkin tidak berdampak signifikan pada prestasi akademik.

Kuesioner ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang komprehensif mengenai pengaruh aktivitas komunitas Esports terhadap mahasiswa, khususnya dalam kaitannya dengan prestasi akademik mereka.

2. Kuesioner Prestasi Akademik

Kuesioner ini dirancang untuk mengetahui sejauh mana mahasiswa mencapai prestasi akademik mereka yang diukur melalui Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) dalam konteks pendidikan tinggi. Pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner mencakup aspek-aspek seperti tingkat pencapaian hasil belajar yang tercermin dalam nilai IPK, kemampuan mengelola waktu belajar, motivasi akademik, serta pengaruh faktor eksternal terhadap pencapaian IPK. Dengan demikian, kuesioner ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang komprehensif mengenai tingkat IPK mahasiswa dan faktor-faktor yang memengaruhinya. Dengan demikian, instrumen penelitian ini diharapkan dapat memberikan data yang valid dan reliabel untuk menjawab pertanyaan penelitian secara akurat.³⁰

³⁰Karimuddin Abdullah et al., *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022.

Sebelum data dikumpulkan dan dianalisis, penting untuk memastikan bahwa instrumen penelitian yang digunakan telah memenuhi standar kualitas yang diperlukan. Uji instrumen dilakukan untuk mengevaluasi sejauh mana alat ukur yang digunakan valid dan reliabel, sehingga data yang diperoleh dapat dipercaya dan menggambarkan variabel yang diteliti secara akurat. Dengan demikian, uji instrumen menjadi tahap awal yang krusial dalam proses penelitian ini.

1. Uji Instrumen

a. Uji validitas

Validitas data merupakan indikator yang menunjukkan sejauh mana suatu instrumen memiliki tingkat keabsahan yang memadai. Instrumen yang valid berarti memiliki kemampuan tinggi dalam mengukur sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan serta mampu mengungkap data dari variabel yang diteliti secara akurat. Tingkat validitas instrumen mencerminkan ketepatan data yang diperoleh dalam merepresentasikan kenyataan yang ingin diukur.

Secara lebih spesifik, validitas dapat diartikan sebagai sejauh mana alat ukur mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Proses validasi ini berkaitan erat dengan ketepatan atau akurasi instrumen tersebut. Untuk mengetahui apakah kuesioner yang dirancang benar-benar valid, perlu dilakukan pengujian korelasi antara skor pada masing-masing butir pertanyaan dengan skor total dari keseluruhan kuesioner. Dalam penelitian ini, jenis validitas yang digunakan adalah validitas konstruk, yaitu validitas yang berkaitan dengan sejauh mana instrumen mampu mengukur konsep atau konstruk yang dimaksud secara tepat. Ada beberapa kriteria yang dapat digunakan untuk mengetahui kuesioner yang digunakan sudah tepat untuk mengukur apa yang ingin diukur, yaitu: Koefisien korelasi product moment melebihi

0,3, Koefisien korelasi product moment > r-tabel (α ; $n - 2$) n = jumlah sampel, dan nilai sig $\leq \alpha$.

Rumus yang bisa digunakan untuk uji validitas konstruk dengan teknik korelasi product moment, yaitu:

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[\sum X^2 - (\sum X)^2][n\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi variable X dan Y

n = Jumlah responden

X = Skor Variabel (jawaban responden)

Y = Skor total dari variable untuk responden ke- n

Dalam uji Validitas dengan menggunakan aplikasi IMB SPSS statistic 21 for Windows, data bisa dikatakan valid, bila nilai rhitung lebih besar dari rtabel, atau jika nilai sig tailed $< 0,05$ maka instrumen valid.

1) Uji Validitas Angket Variabel X

No	r_{tabel}	r_{hitung}	Keterangan
1.	0,361	0,709	Valid
2.	0,361	0,828	Valid
3.	0,361	0,746	Valid
4.	0,361	0,814	Valid
5.	0,361	0,702	Valid
6.	0,361	0,603	Valid
7.	0,361	0,742	Valid
8.	0,361	0,836	Valid

9.	0,361	0,720	Valid
10.	0,361	0,815	Valid
11.	0,361	0,705	Valid
12.	0,361	0,827	Valid

Tabel 3.1 Validitas Angket Variabel X

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa instrumen yang valid pada Variabel X (Aktivitas Komunitas Esports) sebanyak 12 item dan tidak ada item yang tidak valid

2) Uji Validitas Angket Variabel Y

No	r _{tabel}	r _{hitung}	Keterangan
1.	0,361	0,539	Valid
2.	0,361	0,511	Valid
3.	0,361	0,689	Valid
4.	0,361	0,437	Valid
5.	0,361	0,700	Valid
6.	0,361	0,614	Valid
7.	0,361	0,580	Valid
8.	0,361	0,698	Valid
9.	0,361	0,750	Valid
10.	0,361	0,700	Valid

Tabel 3.2 Validitas Angket Variabel (Y)

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa instrumen yang valid pada Variabel Y (Prestasi Akademik) sebanyak 10 item dan tidak ada item yang tidak valid.

b. Uji reliabilitas

Uji reliabilitas terhadap instrumen tes dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat konsistensi dan keandalan butir-butir soal dalam mengukur apa yang seharusnya diukur. Pada proses pengujian reliabilitas ini, terdapat dua tabel utama yang dianalisis, yaitu "Case Processing Summary" dan "Reliability Statistics." Tabel Case Processing Summary menyajikan informasi terkait jumlah data atau responden yang terlibat dalam analisis reliabilitas. Dalam penelitian ini, jumlah responden yang dianalisis tercatat sebanyak 30 orang, sebagaimana ditunjukkan pada baris "Total", dengan persentase keterlibatan sebesar 100%, yang berarti seluruh data yang dikumpulkan digunakan dalam analisis tanpa ada yang dieliminasi atau hilang.

1) Uji Reliabilitas Angket Variabel X

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	35	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	35	100.0

- a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Tabel 3.3 Uji Reliabilitas Instrumen Angket variabel X

Berdasarkan hasil uji reliabilitas angket, tabel Case Processing Summary menunjukkan bahwa jumlah responden yang dianalisis sebanyak $N = 35$ dengan persentase 100%. Hal ini mengindikasikan bahwa seluruh data dari responden telah terisi dengan lengkap dan tidak terdapat butir angket yang kosong atau tidak dijawab.

Apabila terdapat butir angket yang tidak diisi oleh responden, maka jumlah N pada baris "Valid" tidak akan mencapai 35, dan persentasenya pun akan kurang dari 100%. Dengan demikian, data yang dianalisis dalam uji reliabilitas ini dapat

dinyatakan lengkap dan layak untuk dianalisis lebih lanjut, karena tidak ditemukan adanya missing value yang dapat memengaruhi tingkat keandalan instrumen.

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.926	12

Tabel 3.4 Reliability Statistics Instrumen Angket Variabel X

Berdasarkan hasil analisis pada tabel Reliability Statistics, diketahui bahwa instrumen angket untuk variabel X yaitu Aktivitas Komunitas Esports memiliki nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,946. Nilai ini termasuk dalam kategori sangat tinggi, yang menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi internal yang sangat baik.

Dengan nilai $\alpha > 0,9$, maka dapat disimpulkan bahwa angket ini reliabel, artinya mampu mengukur Aktivitas Komunitas Esports secara konsisten. Seluruh 12 butir pernyataan dalam angket dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam proses pengumpulan data penelitian, karena telah memenuhi syarat dan layak digunakan dalam proses penelitian.

2) Uji Reliabilitas Angket Variabel Y

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	35	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	35	100.0

- a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Tabel 3.5 Uji Reliabilitas Instrumen Angket variabel Y

Berdasarkan hasil uji reliabilitas angket, tabel Case Processing Summary menunjukkan bahwa jumlah responden yang dianalisis sebanyak N = 35 dengan

persentase 100%. Hal ini mengindikasikan bahwa seluruh data dari responden telah terisi dengan lengkap dan tidak terdapat butir angket yang kosong atau tidak dijawab.

Apabila terdapat butir angket yang tidak diisi oleh responden, maka jumlah N pada baris "Valid" tidak akan mencapai 35, dan persentasenya pun akan kurang dari 100%. Dengan demikian, data yang dianalisis dalam uji reliabilitas ini dapat dinyatakan lengkap dan layak untuk dianalisis lebih lanjut, karena tidak ditemukan adanya missing value yang dapat memengaruhi tingkat keandalan instrumen.

Reliability Statistics	
Cronbach's	
Alpha	N of Items
.825	10

Tabel 3.6 Reliability Statistics Instrumen Angket Variabel Y

Berdasarkan hasil analisis pada tabel Reliability Statistics, diketahui bahwa instrumen angket untuk variabel Y yaitu Prestasi Akademik memiliki nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,952. Nilai ini termasuk dalam kategori sangat tinggi, yang menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi internal yang sangat baik.

Dengan nilai $\alpha > 0,9$, maka dapat disimpulkan bahwa angket ini reliabel, artinya mampu mengukur Prestasi Akademik secara konsisten. Seluruh 10 butir pernyataan dalam angket dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam proses pengumpulan data penelitian, karena telah memenuhi syarat dan layak digunakan dalam proses penelitian.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data menurut John W. Tukey adalah merupakan sebuah prosedur dalam menganalisis data, teknik-teknik untuk mengintepresikan hasil-hasil dari analisis, serta di dukung oleh proses pengumpulan data untuk membuat analisis tersebut

menjadi lebih mudah, lebih tepat, dan juga lebih akurat.³¹ Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan dengan Uji Pras Analisis dan Uji Hipotesis dengan penjelasan sebagai berikut :

1. Analisis Deskriptif

Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif. Pendekatan ini dipilih untuk memberikan gambaran umum mengenai karakteristik dan pola yang muncul dari data yang dikumpulkan terkait dua variabel utama, yaitu aktivitas komunitas Esports dan prestasi akademik mahasiswa di IAIN Parepare.

Analisis deskriptif pertama-tama diterapkan untuk menggambarkan aktivitas yang dilakukan oleh anggota komunitas Esports di IAIN Parepare. Data terkait aktivitas komunitas ini dianalisis berdasarkan frekuensi partisipasi, durasi waktu yang dihabiskan dalam kegiatan Esports, serta jenis-jenis kegiatan yang dilaksanakan, seperti turnamen, latihan, atau kegiatan sosial lainnya. Data akan disajikan dalam bentuk tabel frekuensi dan persentase, serta grafik untuk memudahkan pemahaman tentang seberapa sering mahasiswa terlibat dalam aktivitas tersebut.

Selanjutnya, analisis deskriptif juga dilakukan untuk menggambarkan prestasi akademik mahasiswa. Prestasi akademik diukur menggunakan indikator seperti Indeks Prestasi Kumulatif (IPK), nilai mata kuliah, dan kehadiran dalam perkuliahan. Data prestasi akademik akan dihitung menggunakan statistik deskriptif seperti rata-rata (mean), median, modus, dan rentang (range) untuk

³¹ Nurul Qomar, “Metode Penelitian Metode Penelitian,” *Metode Penelitian Kualitatif*, no. 17 (2018): 43.

memberikan gambaran umum tentang tingkat prestasi akademik mahasiswa yang menjadi responden dalam penelitian ini.

Melalui analisis deskriptif ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran awal mengenai karakteristik aktivitas komunitas Esports serta prestasi akademik mahasiswa di IAIN Parepare. Analisis deskriptif ini juga akan memberikan landasan yang kuat untuk analisis lebih lanjut, seperti uji korelasi, guna mengetahui apakah terdapat hubungan antara tingkat aktivitas komunitas Esports dengan prestasi akademik mahasiswa.

2. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk memastikan bahwa data residual atau data yang digunakan dalam penelitian ini terdistribusi secara normal. Asumsi normalitas sangat penting dalam analisis regresi linier karena uji statistik yang digunakan, seperti uji t dan uji F, mengharuskan data mengikuti distribusi normal. Oleh karena itu, uji normalitas dilakukan untuk memeriksa apakah data prestasi akademik dan aktivitas komunitas Esports yang dikumpulkan memiliki distribusi normal.

Untuk menguji normalitas, digunakan metode Shapiro-Wilk atau dengan melihat grafik Q-Q Plot dan histogram residual. Apabila data menunjukkan distribusi normal (dengan nilai signifikansi uji Shapiro-Wilk lebih besar dari 0,05), maka asumsi normalitas dapat diterima. Sebaliknya, jika data tidak terdistribusi normal, maka dapat dilakukan transformasi data atau pendekatan analisis yang lebih sesuai dengan karakteristik data tersebut.

b. Uji Signifikansi

Setelah memastikan bahwa data memenuhi prasyarat normalitas, tahap berikutnya adalah menguji signifikansi hubungan antara aktivitas komunitas Esports dengan prestasi akademik mahasiswa di IAIN Parepare. Uji signifikansi ini bertujuan untuk menguji apakah ada hubungan yang signifikan antara kedua variabel tersebut.

Uji signifikansi dilakukan dengan menggunakan Uji f untuk mengetahui apakah koefisien regresi pada model yang digunakan berbeda secara signifikan dari nol, yang menunjukkan adanya pengaruh aktivitas komunitas Esports terhadap prestasi akademik. Sebelum melakukan uji f, model regresi linier sederhana akan diterapkan untuk mengukur pengaruh variabel independen (aktivitas komunitas Esports) terhadap variabel dependen (prestasi akademik).

Jika nilai p pada uji t lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis nol yang menyatakan bahwa tidak ada pengaruh signifikan antara aktivitas komunitas Esports dan prestasi akademik akan ditolak, yang berarti ada hubungan yang signifikan antara kedua variabel tersebut.

3. Uji Inferensial

Dalam penelitian yang berjudul "Pengaruh Aktivitas Komunitas IAIN Parepare Esports Terhadap Prestasi Akademik di IAIN Parepare," teknik analisis data yang digunakan adalah uji inferensial. Uji inferensial digunakan untuk menganalisis data dalam rangka menguji hipotesis dan menarik kesimpulan mengenai hubungan atau pengaruh antara variabel bebas (aktivitas komunitas IAIN Parepare Esports) dan variabel terikat (prestasi akademik). Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menyimpulkan apakah terdapat hubungan yang

signifikan antara partisipasi dalam komunitas Esports dan capaian akademik mahasiswa di IAIN Parepare.

4. Uji Regresi Linier Sederhana

Uji regresi sederhana dalam penelitian Pengaruh Aktivitas Komunitas IAIN Parepare Esports Terhadap Prestasi Akademik Di IAIN Parepare digunakan untuk menganalisis sejauh mana aktivitas Esports memengaruhi prestasi akademik mahasiswa secara kuantitatif. Uji ini bertujuan untuk melihat hubungan antara variabel independen, yaitu aktivitas komunitas Esports, dan variabel dependen, yaitu prestasi akademik mahasiswa. Melalui regresi sederhana, peneliti dapat mengukur seberapa besar perubahan dalam prestasi akademik yang dapat dijelaskan oleh variasi dalam aktivitas Esports. Jika hasil regresi menunjukkan koefisien yang signifikan, maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas komunitas Esports memiliki pengaruh yang nyata terhadap prestasi akademik mahasiswa. Uji regresi sederhana ini memberikan gambaran yang jelas tentang seberapa besar kontribusi aktivitas Esports terhadap prestasi akademik secara langsung.

Regresi linear merupakan salah satu alat yang dapat digunakan dalam memprediksi permintaan di masa yang akan datang berdasarkan data masa lalu atau untuk mengetahui pengaruh satu variabel bebas (X) terhadap suatu variabel tak bebas(Y). Dalam penelitian ini, regresi linear yang digunakan adalah regresi linear sederhana dimana digunakan hanya untuk satu variabel bebas (X) dan satu variabel tak bebas (Y). Tujuan penerapan metode ini adalah untuk meramalkan atau memprediksi besaran nilai variabel tak bebas (Y) yang dipengaruhi oleh variabel (X).

Rumus Regresi Linear Sederhana

$$\bar{Y} = a + b \cdot X$$

Keterangan:

\bar{Y} : Variabel Terikat

X : Variabel Bebas

a dan b : Konstanta

Rumus Regresi Linear Sederhana $\bar{Y} = a + b \cdot X$

Dasar pengambilan keputusan dalam uji ini mengacu pada dua hal, yakni:

- a. Membandingkan nilai signifikansi dengan nilai probabilitas 0,05.
 - 1) Jika nilai signifikansi $< 0,05$, artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y.
 - 2) Jika nilai signifikansi $> 0,05$, artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y.
- b. Membandingkan nilai t-hitung dengan t-tabel
 - 1) Jika nilai t-hitung $>$ t-tabel, artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y.
 - 2) Jika nilai t-hitung $<$ t-tabel, artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y.

5. Kontribusi Variabel X terhadap Y

Dalam penelitian yang berjudul "Pengaruh Aktivitas Komunitas IAIN Parepare Esports Terhadap Prestasi Akademik Di IAIN Parepare," teknik analisis data yang digunakan adalah uji kontribusi variabel X terhadap Y. Uji ini bertujuan untuk menganalisis seberapa besar kontribusi atau pengaruh variabel independen

(Aktivitas komunitas IAIN Parepare Esports) terhadap variabel dependen (Prestasi Akademik Di IAIN Parepare).

Uji kontribusi digunakan untuk mengetahui seberapa besar persentase pengaruh variabel X terhadap variabel Y secara kuantitatif. Dengan teknik ini, peneliti dapat mengukur hubungan kausal dan seberapa besar peran aktivitas komunitas Esports dalam memengaruhi prestasi akademik mahasiswa.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada aktivitas komunitas IAIN Parepare Esports dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket yang telah diuji validitas dan reliabilitas sebelumnya. Instrumen yang digunakan berupa pertanyaan untuk mengukur variabel X, yaitu aktivitas komunitas IAIN Parepare Esports, yang berjumlah 12 item soal, setiap jawaban menggunakan skor dengan skala 1-5 poin. Skor maksimum yang dapat diperoleh responden adalah 60, sesuai dengan jumlah soal yang valid setelah uji validitas instrument. Untuk mengetahui tingkat keaktifan mahasiswa dalam komunitas IAIN Parepare Esports, skor yang diperoleh dikonversi ke dalam bentuk persentase dengan menggunakan Excel dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Rentang Persentase (%)	Kategori
80% - 100%	Sangat Aktif/Setuju/Sering
66% - 79%	Aktif/Setuju/Sering
56% - 65%	Cukup Aktif/Kadang-kadang/Netral
40% - 55%	Kurang Aktif/ Tidak Setuju (TS) / Tidak Pernah (TP)
< 40%	Sangat Kurang Aktif/ Sangat Tidak Setuju (STS) / Sangat Tidak Pernah (STP)

Tabel 4.1 Kriteria dan skala persentase skor responden

Sementara itu untuk mengukur variabel Y yang menggunakan angket, yaitu prestasi akademik, yang terdiri dari 10 item pernyataan. Skala angket menggunakan skala likert dengan lima alternatif jawaban, yaitu Sangat Tidak Setuju (SST), Tidak Setuju (TS), Netral (N), Setuju (S), Sangat Setuju (SS). Dengan skor 1, 2, 3 ,4 dan 5.

Penelitian ini melibatkan 50 orang mahasiswa yang merupakan anggota komunitas IAIN Parepare Esports sebagai responden. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif dengan menghitung nilai menggunakan bantuan program SPSS Statistics 25 for Windows.

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
AKTIFITAS KOMUNITAS IAIN PAREPARE ESPORT	50	22.00	60.00	44.3200	9.50927
PRESTASI AKADEMIK	50	17.00	50.00	39.0800	7.04168
Valid N (listwise)	50				

Gambar 4.1 Descriptive Statistics

Pada variabel keaktifan mahasiswa dalam IAIN Parepare Esports (X), diperoleh hasil nilai rata-rata (mean) sebesar 44,32, dengan simpangan baku (standar deviasi) sebesar 9,509. Nilai ini menunjukkan bahwa secara umum, keaktifan mahasiswa dalam komunitas IAIN Parepare Esports tinggi dengan jumlah 73,87%, berdasarkan klasifikasi skor maksimal 60. Rentang skor yang diperoleh berkisar dari 44 hingga 60.

Sementara itu, pada prestasi akademik (Y), hasil perhitungan menunjukkan nilai rata-rata sebesar 39,08, dan simpangan baku sebesar 7,04. Berdasarkan nilai tersebut, dapat dikatakan bahwa prestasi akademik tergolong dalam kategori tinggi,

yang berarti bahwa sebagian besar mahasiswa menunjukkan kecenderungan prestasi akademik yang baik. Rentang skor yang diperoleh berkisar dari 39 hingga 50.

Data pada masing-masing variabel juga dianalisis lebih lanjut dan disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, yang menunjukkan sebaran skor responden pada setiap kategori, serta histogram, yang memberikan visualisasi dari kecenderungan skor secara keseluruhan. Penyajian ini memudahkan dalam menginterpretasikan pola data dan memahami karakteristik responden sebelum dilakukan analisis inferensial untuk menguji hubungan antarvariabel.

1. Aktivitas Komunitas IAIN Parepare Esports

Berikut ini disajikan data hasil angket aktivitas komunitas IAIN Parepare Esports dari 50 mahasiswa IAIN Parepare yang berkecimpung dalam komunitas. Data ini mencakup jumlah skor diperoleh, persentase skor terhadap skor maksimal, serta kategori keaktifan berdasarkan persentase tersebut. Rincian data masing-masing peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel hasil angket

No	Nama	Jenis Kelamin	%	Nilai X	Nilai Y	Total
1	Arfian Alinda Herman	Laki-Laki	58.33%	44	57	101
2	MUH AFIZAN WAHID	Laki-Laki	51.67%	39	46	85
3	Muh.Akbar Nawir	Laki-Laki	73.33%	38	51	89
4	ADESAPUTRA	Laki-Laki	60.00%	34	36	70
5	Muhammad Wahyu	Laki-Laki	85.00%	42	49	91
6	Musaddik	Laki-Laki	55.00%	35	40	75
7	Muh Aidil Riadi Mappangaja	Laki-Laki	65.00%	34	40	74
8	Abdul Gaffar	Laki-Laki	80.00%	39	50	89
9	hajar aswad bahar	Laki-Laki	76.67%	40	49	89
10	Anil Qhusnul Yakin	Laki-Laki	56.67%	34	40	74

11	THIA MUTIARA	Perempuan	50.00%	36	38	74
12	Aqshaa	Laki-Laki	78.33%	39	48	87
13	Fahmi	Laki-Laki	100.00%	50	60	110
14	Miftahul Ibrira	Perempuan	81.67%	40	49	89
15	MUH.ALI IMRAN	Laki-Laki	60.00%	32	36	68
16	Sulfadli	Laki-Laki	38.33%	38	36	74
17	Syarifah Umi Kalsum	Perempuan	76.67%	40	44	84
18	Sabriansyah	Laki-Laki	66.67%	37	44	81
19	Nurazizah Amrah	Perempuan	66.67%	44	60	104
20	Aqmal	Laki-Laki	56.67%	30	38	68
21	Pophy	Perempuan	80.00%	40	48	88
22	Jaya	Laki-Laki	36.67%	40	43	83
23	ARDHI	Laki-Laki	73.33%	37	45	82
24	Muhammad Fadhil	Laki-Laki	83.33%	41	49	90
25	Taufiq Hidayat	Laki-Laki	66.67%	34	42	76
26	Muhammad Yahya Haruna	Laki-Laki	80.00%	40	48	88
27	Hidayatul Fadli	Laki-Laki	86.67%	44	52	96
28	Arsy.m	Laki-Laki	88.33%	44	54	98
29	Muh. Mukhbir	Laki-Laki	53.33%	36	48	84
30	Sulaiman	Laki-Laki	80.00%	42	56	98
31	Muh. Ismail Haq	Laki-Laki	91.67%	45	55	100
32	Abdul hafidz	Laki-Laki	51.67%	34	38	72
33	Haslan	Laki-Laki	95.00%	47	60	107
34	Fadil Nugra	Laki-Laki	65.00%	38	48	86
35	Muhammad asrul ramadhan	Laki-Laki	90.00%	45	53	98
36	Muhammad Taufik Ismail	Laki-Laki	86.67%	42	55	97
37	Akbar	Laki-Laki	80.00%	40	48	88
38	Zahrah Nurkarimah	Perempuan	80.00%	40	50	90
39	Wulandari	Perempuan	80.00%	40	48	88
40	Nurul Hikma	Perempuan	40.00%	40	45	85

41	Mutiara S	Perempuan	88.33%	44	54	98
42	Diza Jusriani	Perempuan	88.33%	45	54	99
43	Abdul Gaffar	Laki-Laki	85.00%	42	51	93
44	Wardayanti	Perempuan	90.00%	45	53	98
45	Yuliana	Perempuan	83.33%	41	51	92
46	Siti qadhry	Perempuan	91.67%	45	55	100
47	Hasrianti	Perempuan	81.67%	40	50	90
48	ایما رمضانہ هادی	Perempuan	80.00%	40	48	88
49	MAGVIRA	Perempuan	88.33%	44	52	96
50	Norasyikin	Perempuan	91.67%	46	56	102
Total						4426

Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Angket

Setelah menampilkan Tabel Rekap responden yang menggambarkan skor total keaktifan pada masing-masing mahasiswa, langkah selanjutnya adalah menganalisis distribusi frekuensi dari data aktivitas mahasiswa dalam komunitas IAIN Parepare Esports. Analisis frekuensi ini bertujuan untuk memahami bagaimana skor keaktifan tersebar di antara mahasiswa sebagai responden, serta untuk mengidentifikasi jumlah mahasiswa yang memperoleh skor pada rentang tertentu.

Dengan memeriksa distribusi frekuensi, kita dapat memperoleh gambaran lebih jelas tentang kecenderungan keaktifan mahasiswa dalam aktivitas IAIN Parepare Esports tersebut. Apakah sebagian besar mahasiswa memiliki keaktifan yang tinggi, ataukah ada sejumlah mahasiswa yang memiliki keaktifan yang rendah. Tabel frekuensi akan mempermudah pemahaman mengenai sebaran skor keaktifan mahasiswa dalam aktivitas Esports di Komunitas IAIN Parepare Esports dan memberikan dasar untuk analisis lebih lanjut terkait faktor-faktor yang mempengaruhi hasil tersebut. Selanjutnya, tabel frekuensi akan ditampilkan untuk

memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai distribusi data keaktifan mahasiswa.

Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
Sangat Aktif	26	52%
Aktif	9	18%
Cukup Aktif	9	18%
Kurang Aktif	6	12%
Sangat kurang Aktif	0	0%
Jumlah	50	100

Tabel 4.3 Keaktifan Mahasiswa Dalam Aktivitas Esports

Berdasarkan hasil analisis frekuensi terhadap kategori keaktifan mahasiswa dalam aktivitas Esports diketahui bahwa dari 50 mahasiswa, sebanyak 26 mahasiswa (52%) berada pada kategori Sangat Aktif. Selanjutnya, terdapat 9 mahasiswa (18%) yang termasuk dalam kategori Aktif, dan 9 mahasiswa (18%) berada dalam kategori Cukup Aktif dan 6 mahasiswa (12%) yang masuk dalam kategori kurang aktif. Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa sangat aktif dalam aktivitas Esports dalam komunitas IAIN Parepare Esports, sementara sebagian kecil lainnya masih berada pada kategori aktif, cukup dan kurang aktif. Secara umum, tingkat keaktifan mahasiswa terhadap aktivitas Esports sangat tinggi.

Adapun sebaran data secara khusus yang diklasifikasikan berdasarkan frekuensi bermain, keterlibatan tim Esports, partisipasi turnamen , dan durasi bermain sebagai berikut.

a. Frekuensi Bermain

Data ini mengacu pada seberapa sering anggota komunitas IAIN Parepare Esports terlibat dalam aktivitas bermain game. Pengukuran dilakukan

dengan melihat jumlah sesi bermain dalam satu minggu dan apakah responden bermain lebih dari tiga kali dalam seminggu serta tingkat pengaruh frekuensi bermain terhadap prestasi akademik. Adapun data disajikan sebagai berikut :

1) Frekuensi Bermain Lebih dari Tiga Kali dalam Seminggu

Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
Selalu (S)	1	2%
Sering (S)	29	58%
Kadang-Kadang (KK)	10	20%
Jarang (J)	7	14%
Tidak Pernah (TP)	3	6%
Jumlah	50	100

Tabel 4.4 Bermain game bersama komunitas esports lebih dari 3 kali dalam seminggu

Berdasarkan pada tabel 4.4 menunjukkan bahwa 50 responden memberikan jawaban terhadap item nomor 1 yaitu Bermain game bersama komunitas Esports lebih dari 3 kali dalam seminggu terdapat 1 responden atau 2% mengatakan selalu, terdapat 29 responden atau 58% mengatakan sering, terdapat 10 responden atau 20% mengatakan kadang-kadang, terdapat 7 responden atau 14% mengatakan jarang dan terdapat 3 responden atau 6% mengatakan tidak pernah. Dari hasil data di atas dapat disimpulkan bahwa frekuensi bermain Esports mahasiswa lebih tiga kali dalam seminggu sangat tinggi. Hal ini terlihat dari dominasi jawaban yang mengarah pada sering terhadap pernyataan “*Bermain game bersama komunitas Esports lebih dari 3 kali dalam seminggu*”.

2) Frekuensi Bermain Setiap Minggu

Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
Selalu (S)	7	14%
Sering (S)	25	50%
Kadang-Kadang (KK)	7	14%
Jarang (J)	8	16%
Tidak Pernah (TP)	3	6%
Jumlah	50	100

Tabel 4.5 Rutin mengikuti sesi permainan komunitas setiap minggunya

Berdasarkan pada tabel 4.5 menunjukkan bahwa 50 responden memberikan jawaban terhadap item nomor 2 yaitu Rutin mengikuti sesi permainan komunitas setiap minggunya terdapat 7 responden atau 14% mengatakan selalu, terdapat 25 responden atau 50% mengatakan sering, terdapat 7 responden atau 14% mengatakan kadang-kadang, terdapat 8 responden atau 16% mengatakan Jarang dan terdapat 3 responden atau 6% mengatakan tidak pernah. Dari hasil data di atas dapat disimpulkan bahwa frekuensi bermain Esports bagi mahasiswa tiap minggu sangat tinggi. Hal ini terlihat dari dominasi jawaban yang mengarah pada sering terhadap pernyataan “Rutin mengikuti sesi permainan komunitas setiap minggunya”.

3) Frekuensi Bermain Tidak Menganggu Aktivitas Akademik

Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju (SS)	8	16%
Setuju (S)	27	54%
Netral (N)	12	24%
Tidak Setuju (TS)	2	4%
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	2%
Jumlah	50	100

Tabel 4.6 Frekuensi bermain game dengan komunitas tidak menganggu aktivitas akademik.

Berdasarkan pada tabel 4.6 menunjukkan bahwa 50 responden memberikan jawaban terhadap item nomor 3 yaitu Frekuensi bermain game dengan komunitas tidak mengganggu aktivitas akademik. Terdapat 8 responden atau 16% mengatakan sangat setuju, terdapat 27 responden atau 54% mengatakan setuju, terdapat 12 responden atau 24% mengatakan netral, terdapat 2 responden atau 4% mengatakan tidak setuju dan terdapat 1 responden atau 2% mengatakan sangat tidak setuju. Dari hasil data di atas dapat disimpulkan bahwa frekuensi bermain Esports tidak menganggu aktivitas akademik mahasiswa. Hal ini terlihat dari dominasi jawaban yang mengarah pada jawaban setuju terhadap pernyataan “*Frekuensi bermain game dengan komunitas tidak menganggu aktivitas akademik*”.

b. Keterlibatan Tim Esports

Keterlibatan anggota dalam tim Esports komunitas diukur berdasarkan peran dan tanggung jawab yang diambil, seperti menjadi pemain inti, pelatih, atau anggota pendukung. Adapun data disajikan sebagai berikut :

Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju (SS)	6	12%
Setuju (S)	23	46%
Netral (N)	13	26%
Tidak Setuju (TS)	4	8%
Sangat Tidak Setuju (STS)	4	8%
Jumlah	50	100

Tabel 4.7 Memiliki peran yang aktif dalam tim Esports komunitas (misalnya, sebagai pemain inti, pelatih, atau pendukung).

Berdasarkan pada tabel 4.7 menunjukkan bahwa 50 responden memberikan jawaban terhadap item nomor 4 yaitu Memiliki peran yang aktif dalam tim Esports komunitas (misalnya, sebagai pemain inti, pelatih, atau

pendukung). Terdapat 6 responden atau 12% mengatakan sangat setuju, terdapat 23 responden atau 46% mengatakan setuju, terdapat 13 responden atau 26% mengatakan netral, terdapat 4 responden atau 8% mengatakan tidak setuju dan terdapat 4 responden atau 8% mengatakan sangat tidak setuju. Dari hasil data di atas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa memiliki peran yang aktif dalam tim Esports komunitas. Hal ini terlihat dari dominasi jawaban yang mengarah pada jawaban sangat setuju dan setuju terhadap pernyataan “*Memiliki peran yang aktif dalam tim Esports komunitas (misalnya, sebagai pemain inti, pelatih, atau pendukung)*”.

Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
Selalu (S)	10	20%
Sering (S)	23	46%
Kadang-Kadang (KK)	10	20%
Jarang (J)	4	8%
Tidak Pernah (TP)	3	6%
Jumlah	50	100

Tabel 4.8 Sering berdiskusi atau berkontribusi dalam strategi dan latihan tim Esports komunitas

Berdasarkan pada tabel 4.8 menunjukkan bahwa 50 responden memberikan jawaban terhadap item nomor 5 yaitu Sering berdiskusi atau berkontribusi dalam strategi dan latihan tim Esports komunitas. Terdapat 10 responden atau 20% mengatakan selalu, terdapat 23 responden atau 46% mengatakan sering, terdapat 10 responden atau 20% mengatakan kadang-kadang, terdapat 4 responden atau 8% mengatakan jarang dan terdapat 3 responden atau 6% mengatakan sangat tidak pernah. Dari hasil data di atas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa memiliki keterlibatan diskusi atau berkontribusi dalam strategi dan latihan tim Esports komunitas. Hal

ini terlihat dari dominasi jawaban yang mengarah pada jawaban sangat setuju dan setuju terhadap pernyataan “*Sering berdiskusi atau berkontribusi dalam strategi dan latihan tim Esports komunitas.*”

c. Partisipasi Turnamen

Partisipasi dalam turnamen Esports, baik di tingkat lokal maupun nasional, diukur dengan jumlah turnamen yang diikuti oleh mahasiswa selama periode tertentu. Adapun data disajikan sebagai berikut :

Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
Selalu (S)	7	14%
Sering (S)	22	44%
Kadang-Kadang (KK)	9	18%
Jarang (J)	4	8%
Tidak Pernah (TP)	8	16%
Jumlah	50	100

Tabel 4.9 Rutin mengikuti turnamen Esports bersama komunitas IAIN Parepare Esports

Berdasarkan pada tabel 4.9 menunjukkan bahwa 50 responden memberikan jawaban terhadap item nomor 7 yaitu Rutin mengikuti turnamen Esports bersama komunitas IAIN Parepare Esports. Terdapat 7 responden atau 14% mengatakan selalu, terdapat 22 responden atau 44% mengatakan sering, terdapat 9 responden atau 18% mengatakan kadang-kadang, terdapat 4 responden atau 8% mengatakan jarang dan terdapat 8 responden atau 16% mengatakan tidak pernah. Dari hasil data di atas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa rutin mengikuti tunamen Esports bersama komunitas IAIN Parepare Esports. Hal ini terlihat dari dominasi jawaban yang mengarah pada jawaban sangat setuju dan setuju terhadap pernyataan “*Rutin mengikuti turnamen Esports bersama komunitas IAIN Parepare Esports.*”

Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju (SS)	12	24%
Setuju (S)	19	38%
Netral (N)	11	22%
Tidak Setuju (TS)	5	10%
Sangat Tidak Setuju (STS)	3	6%
Jumlah	50	100

Tabel 4.10 Merasa termotivasi untuk berprestasi saat berpartisipasi dalam turnamen Esports

Berdasarkan pada tabel 4.10 menunjukkan bahwa 50 responden memberikan jawaban terhadap item nomor 8 yaitu Merasa termotivasi untuk berprestasi saat berpartisipasi dalam turnamen Esports. Terdapat 12 responden atau 24% mengatakan sangat setuju, terdapat 19 responden atau 38% mengatakan setuju, terdapat 11 responden atau 22% mengatakan netral, terdapat 5 responden atau 10% mengatakan tidak setuju dan terdapat 3 responden atau 6% mengatakan sangat tidak setuju. Dari hasil data di atas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa termotivasi untuk berprestasi saat mengikuti turnamen Esports bersama komunitas IAIN Parepare Esports. Hal ini terlihat dari dominasi jawaban yang mengarah pada jawaban sangat setuju dan setuju terhadap pernyataan “*Merasa termotivasi untuk berprestasi saat berpartisipasi dalam turnamen Esports.*”

d. Durasi Bermain

Durasi bermain mengacu pada total waktu yang dihabiskan oleh mahasiswa untuk bermain game setiap hari. Data ini penting untuk mengidentifikasi hubungan antara penggunaan waktu untuk bermain dan performa akademik mahasiswa. Adapun data disajikan sebagai berikut :

Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
Selalu (S)	20	40%
Sering (S)	18	36%
Kadang-Kadang (KK)	9	18%
Jarang (J)	2	4%
Tidak Pernah (TP)	1	2%
Jumlah	50	100

Tabel 4.11 Mengatur durasi bermain game agar tidak mengganggu jadwal belajar

Berdasarkan pada tabel 4.11 menunjukkan bahwa 50 responden memberikan jawaban terhadap item nomor 10 yaitu Mengatur durasi bermain game agar tidak mengganggu jadwal belajar. Terdapat 20 responden atau 40% mengatakan selalu, terdapat 18 responden atau 36% mengatakan sering, terdapat 9 responden atau 18% mengatakan kadang-kadang, terdapat 2 responden atau 4% mengatakan jarang dan terdapat 1 responden atau 2% mengatakan tidak pernah. Dari hasil data di atas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa mengatur durasi bermain gamenya agar tidak mengganggu jadwal belajarnya. Hal ini terlihat dari dominasi jawaban yang mengarah pada jawaban sangat setuju dan setuju terhadap pernyataan “*Mengatur durasi bermain game agar tidak mengganggu jadwal belajar saya.*”

Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
Selalu (S)	22	44%
Sering (S)	17	34%
Kadang-Kadang (KK)	7	14%
Jarang (J)	3	6%
Tidak Pernah (TP)	1	2%
Jumlah	50	100

Tabel 4.12 Membedakan waktu bermain game dengan waktu belajar.

Berdasarkan pada tabel 4.12 menunjukkan bahwa 50 responden memberikan jawaban terhadap item nomor 11 yaitu Membedakan waktu bermain game dengan waktu belajar. Terdapat 22 responden atau 44% mengatakan salalu, terdapat 17 responden atau 34% mengatakan sering, terdapat 7 responden atau 14% mengatakan kadang-kadang, terdapat 3 responden atau 6% mengatakan jarang dan terdapat 1 responden atau 2% mengatakan tidak pernah. Dari hasil data di atas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa membedakan waktu bermain game dengan waktu belajar. Hal ini terlihat dari dominasi jawaban yang mengarah pada jawaban sangat setuju dan setuju terhadap pernyataan “*Membedakan waktu bermain game dengan waktu belajar saya*”

Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju (SS)	10	20%
Setuju (S)	27	54%
Netral (N)	9	18%
Tidak Setuju (TS)	4	8%
Sangat Tidak Setuju (STS)	0	0%
Jumlah	50	100

Tabel 4.13 Durasi bermain game seimbang dengan kebutuhan akademik dan aktivitas lainnya

Berdasarkan pada tabel 4.13 menunjukkan bahwa 50 responden memberikan jawaban terhadap item nomor 12 yaitu Durasi bermain game seimbang dengan kebutuhan akademik dan aktivitas lainnya. Terdapat 10 responden atau 20% mengatakan sangat setuju, terdapat 27 responden atau 54% mengatakan setuju, terdapat 9 responden atau 18% mengatakan netral dan terdapat 4 responden atau 8% mengatakan tidak setuju. Dari hasil data di atas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar durasi bermain mahasiswa seimbang

dengan kebutuhan akademik dan aktivitas lainnya. Hal ini terlihat dari dominasi jawaban yang mengarah pada jawaban sangat setuju dan setuju terhadap pernyataan “*Durasi bermain game seimbang dengan kebutuhan akademik dan aktivitas lainnya*”

2. Prestasi Akademi

Deskriptif data yang disajikan adalah data variabel prestasi akademik (Y).

Hasil perhitungan dijabarkan sebagai berikut :

Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju (SS)	9	18%
Setuju (S)	29	58%
Netral (N)	8	16%
Tidak Setuju (TS)	3	6%
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	2%
Jumlah	50	100

Tabel 4.14 Merasa bahwa waktu yang dihabiskan untuk bermain game tidak mempengaruhi IPK

Berdasarkan pada tabel 4.14 menunjukkan bahwa 50 responden memberikan jawaban terhadap item nomor 1 yaitu Merasa bahwa waktu yang dihabiskan untuk bermain game tidak mempengaruhi IPK. Terdapat 9 responden atau 18% mengatakan sangat setuju, terdapat 29 responden atau 58% mengatakan setuju, terdapat 8 responden atau 16% mengatakan netral, terdapat 3 responden atau 6% mengatakan tidak setuju dan terdapat 1 responden atau 2% mengatakan sangat tidak setuju. Dari hasil data di atas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa merasa bahwa waktu yang dihabiskan untuk bermain game tidak mempengaruhi IPK. Hal ini terlihat dari dominasi jawaban yang mengarah pada jawaban sangat setuju dan setuju terhadap pernyataan “*Merasa bahwa waktu yang dihabiskan untuk bermain game tidak mempengaruhi IPK*”

Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju (SS)	13	26%
Setuju (S)	24	48%
Netral (N)	11	22%
Tidak Setuju (TS)	2	4%
Sangat Tidak Setuju (STS)	0	0%
Jumlah	50	100

Tabel 4.15 Mampu mengatur waktu antara kegiatan Esports dan belajar sehingga tidak mempengaruhi nilai akademik

Berdasarkan pada tabel 4.15 menunjukkan bahwa 50 responden memberikan jawaban terhadap item nomor 2 yaitu Mampu mengatur waktu antara kegiatan Esports dan belajar sehingga tidak mempengaruhi nilai akademik. Terdapat 13 responden atau 26% mengatakan sangat setuju, terdapat 24 responden atau 48% mengatakan setuju, terdapat 11 responden atau 22% mengatakan netral dan terdapat 2 responden atau 4% mengatakan tidak setuju. Dari hasil data di atas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa mampu mengatur waktu antara kegiatan Esports dan belajar sehingga tidak mempengaruhi nilai akademik. Hal ini terlihat dari dominasi jawaban yang mengarah pada jawaban sangat setuju dan setuju terhadap pernyataan “*Mampu mengatur waktu antara kegiatan Esports dan belajar sehingga tidak mempengaruhi nilai akademik*”

Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju (SS)	12	24%
Setuju (S)	26	52%
Netral (N)	10	20%
Tidak Setuju (TS)	2	4%
Sangat Tidak Setuju (STS)	0	0%
Jumlah	50	100

Tabel 4.16 IPK merupakan cerminan dari usaha dan waktu yang dialokasikan untuk belajar

Berdasarkan pada tabel 4.16 menunjukkan bahwa 50 responden memberikan jawaban terhadap item nomor 3 yaitu IPK merupakan cerminan dari usaha dan waktu yang dialokasikan untuk belajar. Terdapat 12 responden atau 24% mengatakan sangat setuju, terdapat 26 responden atau 52% mengatakan setuju, terdapat 10 responden atau 20% mengatakan netral dan terdapat 2 responden atau 4% mengatakan tidak setuju. Dari hasil data di atas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa meyakini bahwa IPK yang diperoleh merupakan cerminan dari usaha dan waktu yang dialokasikan untuk belajar. Hal ini terlihat dari dominasi jawaban yang mengarah pada jawaban sangat setuju dan setuju terhadap pernyataan “*IPK merupakan cerminan dari usaha dan waktu yang dialokasikan untuk belajar*”

Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju (SS)	17	34%
Setuju (S)	25	50%
Netral (N)	6	12%
Tidak Setuju (TS)	2	4%
Sangat Tidak Setuju (STS)	0	0%
Jumlah	50	100

Tabel 4.17 Merasa termotivasi untuk belajar lebih giat agar dapat mempertahankan IPK yang baik

Berdasarkan pada tabel 4.17 menunjukkan bahwa 50 responden memberikan jawaban terhadap item nomor 4 yaitu Merasa termotivasi untuk belajar lebih giat agar dapat mempertahankan IPK yang baik. Terdapat 17 responden atau 34% mengatakan sangat setuju, terdapat 25 responden atau 50% mengatakan setuju, terdapat 6 responden atau 12% mengatakan netral dan terdapat 2 responden atau 4% mengatakan tidak setuju. Dari hasil data di atas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa memiliki motivasi yang tinggi

dalam belajar demi mempertahankan IPK yang baik. Hal ini terlihat dari dominasi jawaban yang mengarah pada jawaban sangat setuju dan setuju terhadap pernyataan “*Merasa termotivasi untuk belajar lebih giat agar dapat mempertahankan IPK yang baik*”

Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju (SS)	7	14%
Setuju (S)	26	52%
Netral (N)	12	24%
Tidak Setuju (TS)	4	8%
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	2%
Jumlah	50	100

Tabel 4.18 Aktivitas komunitas Esports memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan dalam mengelola waktu belajar

Berdasarkan pada tabel 4.18 menunjukkan bahwa 50 responden memberikan jawaban terhadap item nomor 5 yaitu Aktivitas komunitas Esports memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan dalam mengelola waktu belajar. Terdapat 7 responden atau 14% mengatakan sangat setuju, terdapat 26 responden atau 52% mengatakan setuju, terdapat 12 responden atau 24% mengatakan netral, terdapat 4 responden atau 8% mengatakan tidak setuju dan terdapat 1 responden atau 2% mengatakan sangat tidak setuju. Dari hasil data di atas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa mendapatkan dampak positif dari aktivitas Esports terhadap kemampuan dalam mengelolah waktu belajar. Hal ini terlihat dari dominasi jawaban yang mengarah pada jawaban sangat setuju dan setuju terhadap pernyataan “*Aktivitas komunitas Esports memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan dalam mengelola waktu belajar*”

Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju (SS)	15	30%
Setuju (S)	23	46%
Netral (N)	9	18%
Tidak Setuju (TS)	2	4%
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	2%
Jumlah	50	100

Tabel 4.19 Keterlibatan dalam komunitas Esports tidak menghambat pencapaian akademik

Berdasarkan pada tabel 4.19 menunjukkan bahwa 50 responden memberikan jawaban terhadap item nomor 6 yaitu Keterlibatan dalam komunitas Esports tidak menghambat pencapaian akademik. Terdapat 15 responden atau 30% mengatakan sangat setuju, terdapat 23 responden atau 46% mengatakan setuju, terdapat 9 responden atau 18% mengatakan netral, terdapat 2 responden atau 4% mengatakan tidak setuju dan terdapat 1 responden atau 2% mengatakan sangat tidak setuju. Dari hasil data di atas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa merasa bahwa keterlibatannya dalam komunitas Esports tidak menghambat pencapaian akademik. Hal ini terlihat dari dominasi jawaban yang mengarah pada jawaban sangat setuju dan setuju terhadap pernyataan “Keterlibatan dalam komunitas Esports tidak menghambat pencapaian akademik”

Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju (SS)	9	18%
Setuju (S)	25	50%
Netral (N)	10	20%
Tidak Setuju (TS)	5	10%
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	2%
Jumlah	50	100

Tabel 4.20 Merasa bahwa partisipasi dalam turnamen Esports membuat lebih disiplin dalam mengatur waktu belajar, sehingga berdampak positif pada IPK

Berdasarkan pada tabel 4.20 menunjukkan bahwa 50 responden memberikan jawaban terhadap item nomor 7 yaitu Merasa bahwa partisipasi dalam turnamen Esports membuat lebih disiplin dalam mengatur waktu belajar, sehingga berdampak positif pada IPK. Terdapat 9 responden atau 18% mengatakan sangat setuju, terdapat 25 responden atau 50% mengatakan setuju, terdapat 10 responden atau 20% mengatakan netral, terdapat 5 responden atau 10% mengatakan tidak setuju dan terdapat 1 responden atau 2% mengatakan sangat tidak setuju. Dari hasil data di atas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa merasa bahwa partisipasi dalam turnamen Esports membuatnya lebih disiplin dalam mengatur waktu belajar, sehingga berdampak positif pada IPK. Hal ini terlihat dari dominasi jawaban yang mengarah pada jawaban sangat setuju dan setuju terhadap pernyataan “*Merasa bahwa partisipasi dalam turnamen Esports membuat lebih disiplin dalam mengatur waktu belajar, sehingga berdampak positif pada IPK*”

Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju (SS)	12	24%
Setuju (S)	25	50%
Netral (N)	10	20%
Tidak Setuju (TS)	2	4%
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	2%
Jumlah	50	100

Tabel 4.21 Frekuensi bermain game dalam komunitas Esports tidak mengganggu dan mempengaruhi IPK

Berdasarkan pada tabel (4.21) menunjukkan bahwa 50 responden memberikan jawaban terhadap item nomor 8 yaitu Frekuensi bermain game dalam komunitas Esports tidak mengganggu dan mempengaruhi IPK. Terdapat 12 responden atau 24% mengatakan sangat setuju, terdapat 25 responden atau 50%

mengatakan setuju, terdapat 10 responden atau 20% mengatakan netral, terdapat 2 responden atau 4% mengatakan tidak setuju dan terdapat 1 responden atau 2% mengatakan sangat tidak setuju. Dari hasil data di atas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa merasa bahwa frekuensi bermain game dalam komunitas Esports tidak mengganggu dan mempengaruhi IPK. Hal ini terlihat dari dominasi jawaban yang mengarah pada jawaban sangat setuju dan setuju terhadap pernyataan “*Frekuensi bermain game dalam komunitas Esports tidak mengganggu dan mempengaruhi IPK*”

Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju (SS)	13	26%
Setuju (S)	25	50%
Netral (N)	10	20%
Tidak Setuju (TS)	1	2%
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	2%
Jumlah	50	100

Tabel 4.22 Durasi bermain game dapat dikendalikan dengan baik, sehingga tidak berdampak negatif pada IPK

Berdasarkan pada tabel 4.22 menunjukkan bahwa 50 responden memberikan jawaban terhadap item nomor 9 yaitu Durasi bermain game dapat dikendalikan dengan baik, sehingga tidak berdampak negatif pada IPK. Terdapat 13 responden atau 26% mengatakan sangat setuju, terdapat 25 responden atau 50% mengatakan setuju, terdapat 10 responden atau 20% mengatakan netral, terdapat 1 responden atau 2% mengatakan tidak setuju dan terdapat 1 responden atau 2% mengatakan sangat tidak setuju. Dari hasil data di atas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa mampu mengendalikan durasi bermain game dengan baik, sehingga tidak berdampak negatif pada IPK. Hal ini terlihat dari dominasi

jawaban yang mengarah pada jawaban sangat setuju dan setuju terhadap pernyataan “*Durasi bermain game dapat dikendalikan dengan baik, sehingga tidak berdampak negatif pada IPK*”

Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju (SS)	12	24%
Setuju (S)	25	50%
Netral (N)	12	24%
Tidak Setuju (TS)	0	0%
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	2%
Jumlah	50	100

Tabel 4.23 Percaya bahwa IPK mencerminkan kemampuan dalam menyelaraskan kegiatan akademik dan non-akademik, termasuk kegiatan Esports

Berdasarkan pada tabel 4.23 menunjukkan bahwa 50 responden memberikan jawaban terhadap item nomor 10 yaitu Percaya bahwa IPK mencerminkan kemampuan dalam menyelaraskan kegiatan akademik dan non-akademik, termasuk kegiatan Esports. Terdapat 12 responden atau 24% mengatakan sangat setuju, terdapat 25 responden atau 50% mengatakan setuju, terdapat 12 responden atau 24% mengatakan netral dan terdapat 1 responden atau 2% mengatakan sangat tidak setuju. Dari hasil data di atas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa IPK yang baik merupakan cerminan kemampuan dalam menyelaraskan kegiatan akademik dan non-akademik, termasuk kegiatan Esports. Hal ini terlihat dari dominasi jawaban yang mengarah pada jawaban sangat setuju dan setuju terhadap pernyataan “*Percaya bahwa IPK mencerminkan kemampuan dalam menyelaraskan kegiatan akademik dan non-akademik, termasuk kegiatan Esports*”

B. Pengujian Persyaratan Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk memeriksa apakah data prestasi akademik dan aktivitas komunitas Esports yang dikumpulkan memiliki distribusi normal telah dilakukan uji normalisasi data dengan metode Shapiro-Wilk melalui program SPSS Statistics. Adapun hasil pengujian normalitas adalah sebagai berikut:

Tests of Normality

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
VARIABEL.X	.972	50	.278
VARIABEL.Y	.966	50	.152

Tabel 4.24 Tests of Normality

a. Lilliefors Significance Correction

- 1) Nilai signifikansi (Sig.) untuk variabel X (Aktivitas Komunitas Iain Parepare Esports) adalah 0,278.
- 2) Nilai signifikansi (Sig.) untuk variabel Y (Prestasi Akademik) adalah 0,152.

Berdasarkan kriteria pengujian, data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($\text{Sig.} > 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data kedua variabel dalam penelitian ini berdistribusi normal.

C. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis berisi tentang kebenaran hipotesis berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian dalam hal ini penulis menggunakan teknik Statistic untuk mengetahui hubungan Aktivitas Komunitas Esports terhadap Prestasi Akademik.

1. korelasi Pearson Product Moment

Uji korelasi Pearson Product Moment digunakan karena kedua variabel berskala interval dan telah memenuhi asumsi normalitas. Analisis ini dilakukan dengan bantuan SPSS Statistics 25 for Windows, dan hasil perhitungannya disajikan pada tabel berikut:

		Correlations		
		Aktivitas Komunitas	Presetasi Esports	Presetasi Akademik
Aktivitas Esports	Komunitas	Pearson Correlation	1	.894**
		Sig. (2-tailed)		.000
		N	50	50
Presetasi Akademik		Pearson Correlation	.894**	1
		Sig. (2-tailed)	.000	
		N	50	50

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tabel 4.25 Korelasi pearson product moment

Uji korelasi Pearson dilakukan untuk mengetahui hubungan antara Aktivitas Komunitas Esports dengan Prestasi Akademik. Berdasarkan output SPSS, diperoleh nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,894 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000.

Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai Sig. (2-tailed) dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$:

Diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05.

Maka, H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Nilai koefisien korelasi $r = 0,894$ menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang sangat kuat dan positif antara kedua variabel. Artinya, semakin tinggi Aktivitas Komunitas Esports, maka semakin tinggi pula Prestasi Akademik yang mereka miliki.

Kriteria pengujian: Jika $r_{xy} > r_{tabel}$, maka H_0 ditolak pada lingkaran α . Kuat atau tidaknya hubungan antara kedua variabel dapat dilihat dari beberapa kategori koefisien korelasi mempunyai nilai $-1 \leq r \leq +1$. Peneliti menggunakan criteria penilaian korelasi sebagai berikut:

Interval Koefisien	Keterangan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Tabel 4.26 Kriteria Penilaian Korelasi

2. Uji Regresi Linear Sederhana

Uji regresi sederhana dalam penelitian Pengaruh Aktivitas Komunitas IAIN Parepare Esports Terhadap Prestasi Akademik Di IAIN Parepare digunakan untuk menganalisis sejauh mana aktivitas Esports memengaruhi prestasi akademik mahasiswa secara kuantitatif. Dalam penelitian ini, uji regresi linear sederhana telah dilakukan dengan menggunakan program SPSS Statistics, dan diperoleh hasil sebagai berikut:

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1181.492	1	1181.492	190.188	<.001 ^b
	Residual	298.188	48	6.212		
	Total	1479.680	49			

a. Dependent Variable: PRESTASI AKADEMIK

b. Predictors: (Constant), AKTIVITAS IAIN PAREPARE ESPORT

Gambar 4.2 Anova

Berdasarkan kriteria pengujian, hubungan antara dua variabel dikatakan berpengaruh jika jika nilai signifikansi $< 0,05$, artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y. jika nilai signifikansi $> 0,05$, artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y. Selain itu jika nilai t-hitung $>$ t-tabel, artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y dan jika nilai t-hitung $<$ t-tabel, artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y. Sementara itu setelah dilakukan uji regresi linear sederhana maka diketahui nilai f hitung 190,188 lebih besar dari f tabel 4,043 dan nilai signifikansi $< 0,001$ kurang dari 0,05, maka bisa ditarik kesimpulan bahwa variable aktivitas komunitas IAIN Parepare Esports berpengaruh secara simultan (Bersama-sama) terhadap prestasi akademik (Y).

D. Pembahasan Hasil Data

Hasil penelitian akan dijelaskan secara rinci setelah mendeskripsikan variabel penelitian yakni Aktivitas Komunitas Iain Parepare Esports (X) dan Prestasi Akademik (Y). Komunitas IAIN Parepare Esports merupakan salah satu organisasi yang menghimpun mahasiswa IAIN Parepare dengan minat yang sama dibidang Esports. IAIN Parepare Esports bukan hanya tempat bermain game, namun juga

menjadi wadah dalam pengembangan diri dalam hal keterampilan bermain game, strategi, manajemen organisasi serta pengembangan keterampilan mengelolah waktu. Meski baru berdiri sejak 2022 lalu, Komunitas IAIN Parepare Esports sudah memiliki puluhan anggota yang aktif dalam komunitas.

1. Aktivitas Komunitas dan Keterlibatan Mahasiswa

Komunitas IAIN Parepare Esports merupakan sebuah organisasi kemahasiswaan yang berkembang sebagai wadah ekspresi minat dan bakat mahasiswa dalam bidang olahraga elektronik atau Esports. Aktivitas yang dijalankan komunitas ini tidak sekadar bermain game, namun telah terstruktur dan terorganisir dengan baik. Kegiatan yang umum dilakukan antara lain adalah latihan rutin setiap minggu, pertandingan persahabatan antar tim internal maupun eksternal, partisipasi dalam turnamen regional hingga nasional, serta pertemuan-pertemuan strategis dan evaluasi program kerja yang digelar secara periodik.

Berdasarkan data angket yang diolah dari 50 responden, diketahui bahwa 52% mahasiswa tergolong sangat aktif dalam komunitas, sementara sisanya terbagi menjadi kategori "Aktif" (34%) dan "Cukup Aktif" (14%). Tingginya angka partisipasi ini menunjukkan bahwa komunitas ini telah menjadi sarana positif yang mampu menarik dan mempertahankan minat mahasiswa secara konsisten. Selain itu, keterlibatan mahasiswa juga mencerminkan kesadaran akan pentingnya keterlibatan dalam organisasi yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga bermanfaat bagi pengembangan diri.

Secara teoritis, fenomena ini dapat dianalisis menggunakan Teori Aktivitas, teori ini menyatakan bahwa manusia belajar dan berkembang melalui aktivitas sosial yang melibatkan interaksi dengan komunitas dan penggunaan alat tertentu. Dalam

konteks komunitas Esports, mahasiswa tidak hanya berperan sebagai pemain, tetapi juga sebagai pemimpin tim, pelatih, bahkan penyelenggara kegiatan. Peran-peran ini memperkaya pengalaman mereka dan melatih berbagai keterampilan penting seperti kerja sama tim, komunikasi, dan pengambilan keputusan, keterlibatan ini juga menunjukkan adanya sistem nilai dan aturan yang hidup dalam komunitas, di mana mahasiswa belajar untuk disiplin, bertanggung jawab, dan berkomitmen terhadap jadwal kegiatan. Dengan demikian, komunitas ini bukan hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga sebagai lingkungan belajar yang nyata, di mana mahasiswa mengembangkan kebiasaan positif yang turut mendukung aktivitas akademiknya.

2. Durasi Bermain dan Keseimbangan Akademik

Durasi bermain merupakan salah satu indikator penting dalam melihat sejauh mana aktivitas Esports dapat mempengaruhi kehidupan akademik mahasiswa. Berdasarkan hasil kuesioner, sebanyak 54% responden menyatakan setuju dan 20% sangat setuju bahwa durasi bermain mereka seimbang dengan kebutuhan akademik. Ini menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa memiliki kesadaran tinggi terhadap pentingnya pengaturan waktu dan prioritas belajar.

Dalam konteks ini, Teori Keseimbangan, teori ini menjelaskan bahwa individu akan cenderung mencari dan mempertahankan keseimbangan antara berbagai aspek kehidupannya, termasuk antara kehidupan akademik dan aktivitas hiburan seperti Esports. Mahasiswa yang mampu menjaga keseimbangan ini tidak akan membiarkan kegiatan Esports mengganggu kewajiban belajarnya. Sebaliknya, mereka akan memanfaatkan kegiatan ini sebagai sarana penyegaran pikiran yang justru dapat meningkatkan motivasi belajar.

Temuan ini juga menjadi penting karena membantah pandangan negatif yang sering dilekatkan pada aktivitas game, yaitu sebagai penyebab turunnya prestasi belajar. Justru, ketika dikelola dengan baik, kegiatan Esports dapat menjadi bagian dari pola hidup seimbang yang mendukung performa akademik mahasiswa. Apalagi dalam era digital saat ini, kemampuan multitasking dan fleksibilitas menjadi keterampilan penting yang dapat dilatih melalui aktivitas seperti Esports.

3. Pengaruh Aktivitas Esports terhadap Prestasi Akademik

Salah satu tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi apakah aktivitas dalam komunitas Esports memiliki pengaruh terhadap prestasi akademik mahasiswa. Berdasarkan data angket, sebanyak 58% mahasiswa menyatakan setuju dan 18% sangat setuju bahwa waktu bermain game tidak memengaruhi IPK mereka secara negatif. Bahkan, sekitar 24% menyatakan sangat termotivasi untuk berprestasi setelah mengikuti turnamen Esports.

Penemuan ini sejalan dengan Teori Kognitif yang menekankan bahwa proses belajar dipengaruhi oleh pengalaman, persepsi, dan motivasi individu. Mahasiswa yang tergabung dalam komunitas Esports bukan sekadar bermain, namun juga mengalami proses pembelajaran yang kompleks melalui latihan, turnamen, dan interaksi sosial. Aktivitas ini melatih keterampilan berpikir kritis, strategi, pengambilan keputusan cepat, serta manajemen tekanan dalam waktu singkat keterampilan yang sangat relevan dengan dunia akademik komunitas Esports juga memberikan lingkungan sosial yang mendukung, di mana mahasiswa saling berbagi pengalaman, memberikan dukungan moral, dan bahkan belajar bersama. Dalam proses ini, interaksi sosial turut berperan dalam membentuk persepsi positif terhadap

studi dan pencapaian akademik. Mahasiswa tidak hanya belajar dari dosen atau buku teks, tetapi juga dari pengalaman nyata dan interaksi dalam komunitas.

4. Manajemen Waktu dan Prestasi

Salah satu tantangan utama yang dihadapi mahasiswa aktif dalam komunitas Esports adalah bagaimana mengatur waktu antara latihan, turnamen, dan kewajiban akademik. Berdasarkan data angket, sebanyak 44% responden menyatakan bahwa mereka selalu membedakan waktu bermain dan belajar, sementara 34% menyatakan sering melakukannya. Selain itu, 50% responden menyatakan bahwa mereka lebih termotivasi untuk belajar demi mempertahankan IPK yang baik.

Fakta ini menunjukkan bahwa keterlibatan dalam komunitas Esports telah melatih mahasiswa untuk memiliki kemampuan manajemen waktu yang baik. Ini sesuai dengan Teori Manajemen Waktu yang menekankan pentingnya kemampuan dalam mengatur, merencanakan, dan memprioritaskan tugas untuk mencapai tujuan tertentu. Mahasiswa yang terlibat aktif dalam komunitas biasanya memiliki jadwal kegiatan yang padat, sehingga mereka dituntut untuk mengatur waktu secara efisien agar semua kewajiban dapat terpenuhi beberapa mahasiswa bahkan menyatakan bahwa mereka membuat jadwal harian dan mingguan untuk menyeimbangkan antara waktu bermain, belajar, dan istirahat. Strategi ini sangat membantu dalam mencegah stres akademik, meningkatkan efisiensi belajar, serta menjaga kualitas performa di kedua ranah tersebut. Hal ini membuktikan bahwa kegiatan Esports, jika dikelola dengan manajemen waktu yang baik, tidak akan menjadi penghalang bagi pencapaian akademik, melainkan justru menjadi alat pendukung.

Selain itu, komunitas Esports juga memiliki kontribusi tidak langsung dalam membentuk kebiasaan disiplin dan bertanggung jawab. Mahasiswa yang tergabung

dalam komunitas biasanya mengikuti jadwal latihan dan kompetisi yang ketat, yang menuntut kedisiplinan tinggi. Kebiasaan ini kemudian terbawa dalam aktivitas akademik, sehingga mahasiswa menjadi lebih terstruktur dalam mengerjakan tugas dan mempersiapkan ujian. Kesimpulannya, keterampilan manajemen waktu yang terbentuk melalui aktivitas dalam komunitas Esports terbukti sangat berperan dalam mendukung prestasi akademik mahasiswa. Oleh karena itu, pihak kampus dapat mempertimbangkan untuk mengintegrasikan pelatihan manajemen waktu dalam kegiatan kemahasiswaan, agar lebih banyak mahasiswa dapat memperoleh manfaat positif dari keterlibatan mereka di komunitas seperti Esports.

Pembahasan ini menunjukkan bahwa aktivitas dalam komunitas IAIN Parepare Esports tidak menjadi penghambat prestasi akademik mahasiswa. Justru sebaliknya, data yang diperoleh melalui angket membuktikan bahwa keterlibatan mahasiswa dalam komunitas ini berkontribusi terhadap pencapaian akademik mereka, asalkan dikelola dengan baik. Sebanyak 88% responden menyatakan mampu membedakan waktu bermain dan belajar, dan 76% menyatakan bahwa partisipasi dalam turnamen membuat mereka lebih disiplin dalam mengatur waktu belajar. Artinya, komunitas Esports bukanlah sekadar wadah hiburan, melainkan juga ruang yang dapat memperkuat kedisiplinan dan motivasi belajar mahasiswa.

Keterlibatan aktif mahasiswa dalam komunitas ini sesuai dengan Teori Aktivitas yang menekankan bahwa pembelajaran terjadi melalui sistem sosial di mana individu berinteraksi secara kolaboratif. Mahasiswa yang menjadi pemain inti, pelatih, atau koordinator kegiatan dalam komunitas, secara tidak langsung dilatih untuk memecahkan masalah, mengelola konflik, dan berkomunikasi strategis kemampuan yang sangat berpengaruh dalam konteks akademik. Berdasarkan data,

lebih dari 70% mahasiswa aktif berdiskusi dan berkontribusi dalam strategi tim Esports, menunjukkan bahwa kegiatan ini melatih keterampilan berpikir analitis dan pengambilan keputusan, sebagaimana dijelaskan dalam teori tersebut.

Lebih lanjut, keseimbangan antara kegiatan akademik dan Esports juga menjadi faktor kunci yang dianalisis dalam penelitian ini. Sebanyak 68% responden menyatakan bahwa durasi bermain game mereka tetap seimbang dengan kebutuhan akademik dan aktivitas lainnya, sedangkan 54% menyatakan bahwa bermain game tidak memengaruhi IPK mereka. Fakta ini mengonfirmasi Teori Keseimbangan (Fritz Heider) yang menyatakan bahwa individu akan cenderung mencari dan menjaga harmoni antara berbagai peran yang mereka jalani. Dalam konteks ini, mahasiswa tidak hanya aktif dalam komunitas Esports tetapi juga tetap menjaga tanggung jawab akademik mereka, menunjukkan bahwa keseimbangan tersebut bukan hanya mungkin dicapai, tetapi nyata terjadi di lapangan.

Secara kognitif, partisipasi dalam Esports juga terbukti berkontribusi terhadap perkembangan kemampuan akademik. Berdasarkan hasil angket, 80% mahasiswa menyatakan bahwa aktivitas Esports memberi pengaruh positif terhadap kemampuan mereka dalam mengelola waktu belajar. Ini sejalan dengan Teori Kognitif Sosial oleh Bandura, yang menyatakan bahwa individu memperoleh keterampilan dan perilaku melalui observasi, pengalaman sosial, dan interaksi lingkungan. Dalam komunitas Esports, mahasiswa belajar secara tidak langsung melalui role model dalam tim, diskusi internal, serta pengalaman langsung dalam turnamen yang menuntut fokus dan strategi. Lingkungan ini membentuk keterampilan kognitif yang dapat ditransfer ke aktivitas akademik, seperti analisis bacaan, penyelesaian soal ujian, dan pengerjaan tugas ilmiah.

Sementara itu, manajemen waktu menjadi fondasi utama keberhasilan mahasiswa yang aktif di komunitas ini. Sebanyak 70% mahasiswa setuju bahwa mereka mampu mengatur waktu antara kegiatan Esports dan belajar, dan 64% percaya bahwa IPK mereka mencerminkan kemampuan dalam menyelaraskan kegiatan akademik dan non-akademik. Temuan ini menguatkan Teori Manajemen Waktu yang menjelaskan bahwa produktivitas akademik sangat tergantung pada kemampuan mahasiswa dalam menetapkan prioritas dan menghindari penundaan. Dalam komunitas IAIN Parepare Esports, kegiatan seperti penjadwalan latihan, pembagian waktu istirahat, dan perencanaan turnamen secara tidak langsung melatih mahasiswa untuk membentuk rutinitas dan menghindari ketidakteraturan waktu.

Dengan demikian, empat teori yang digunakan dalam penelitian ini Teori Aktivitas, Keseimbangan, Kognitif, dan Manajemen Waktu terbukti saling mendukung dan relevan dalam menjelaskan fenomena yang ditemukan. Komunitas Esports berfungsi sebagai ruang belajar nonformal yang memperkaya pengalaman mahasiswa, baik dalam aspek sosial, kognitif, maupun akademik. Komunitas ini menjadi contoh bahwa aktivitas non-akademik yang terstruktur dapat selaras dengan tujuan pendidikan tinggi jika dilakukan dengan tanggung jawab dan kesadaran akan prioritas.

Prestasi akademik merupakan hasil atau tingkat keberhasilan seseorang mahasiswa dalam bidang akademik atau pembelajaran, yang diukur melalui nilai, skor ujian, atau indeks prestasi komulatif (IPK) mahasiswa. IPK yang baik menjadi dambaan setiap mahasiswa dan menjadi motivasi tersendiri dalam meningkatkan aktivitas belajarnya. Hal itu pula yang memacu mahasiswa menjadi yang terbaik dalam sebuah kampus. IPK yang bagus adalah jembatan menjadi mahasiswa

berprestasi serta menjadi lulusan terbaik kampus. Maka tidak heran persaingan akademi dalam kampus merupakan hal yang lumrah dan wajar.

Penelitian ini difokuskan pada komunitas IAIN Parepare Esports dengan jumlah populasi 76 orang dan jumlah sampel sebanyak 50 orang. Adapun teknik pengumpulan dan instrument pada penelitian ini adalah observasi. Instrument tes untuk mengupulkan data varibel Aktivitas Komunitas IAIN Parepare Esports (X) dan instrument angket untuk mengumpulkan data variable Prestasi Akademik (Y).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Aktivitas Komunitas IAIN Parepare Esports terhadap Prestasi Akademik di IAIN Parepare. Fokus penelitian tertuju pada anggota komunitas yang bersatus sebagai mahasiswa IAIN Parepare. Sebelum melakukan teknik pengumpulan dan pengolahan data kepada mahasiswa penguji terlebih dahulu melakukan uji validitas dan reliabilitas untuk menguji kualitas instrumen penelitian.

Setelah memperoleh data dari instrument tes dan angket mahasiswa, maka data tersebut harus memenuhi pengujian persyaratan analisis data yaitu uji normalitas dan uji regresi linear sederhana sebagai persyaratan analisis data selanjutnya. Berdasarkan hasil *Output SPSS Statistics 25 for Windows* Nilai probabilitas (sig) variable X menunjukkan $0,278 \geq 0,05$ dan untuk variable Y menunjukkan $0,152 \geq 0,05$ maka hal ini berarti bahwa distribusi frekuensi berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji regresi linear sederhana, nilai f hitung 190,188 lebih besar dari f table 4,043 dan nilai signifikansi $< 0,001$ kurang dari 0,05, maka bisa ditarik kesimpulan bahwa variable aktivitas komunitas IAIN Parepare Esports berpengaruh secara simultan (Bersama-sama) terhadap prestasi akademik (Y)

Sesuai dengan hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara Aktivitas Komunitas IAIN Parepare Esports dengan Prestasi Akademik di IAIN Parepare. Hal ini dibuktikan dari hasil uji regresi linear sederhana menggunakan SPSS *Statistics 25* diperoleh nilai signifikasinya $<0,001 < 0.05$ dan dapat disimpulkan bahwa kedua variable menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang sangat kuat. Artinya, keaktifan dalam aktivitas IAIN Parepare Esports mempengaruhi terhadap Prestasi Akademik.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, diperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara aktivitas komunitas IAIN Parepare Esports dengan prestasi akademik di IAIN Parepare. Adapun rincian dari beberapa kesimpulan yang telah diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Aktivitas Esports mahasiswa dalam komunitas IAIN Parepare Esports tergolong aktif. Hal ini terlihat dari hasil tes yang menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa aktif dalam berbagai aktivitas komunitas yang dilihat dari frekuensi bermain, keterlibatan tim, pertisipasi turnamen dan durasi bermain
2. Prestasi akademik mahasiswa melalui hasil angket yang disebarluaskan diketahui bahwa mahasiswa yang ikut dalam aktivitas komunitas IAIN Parepare Esports memiliki pengaruh terhadap prestasi akademik dalam hal dampak durasi bermain, frekuensi bermain, keterlibatan dalam time sport dan partisipasi turnamen.

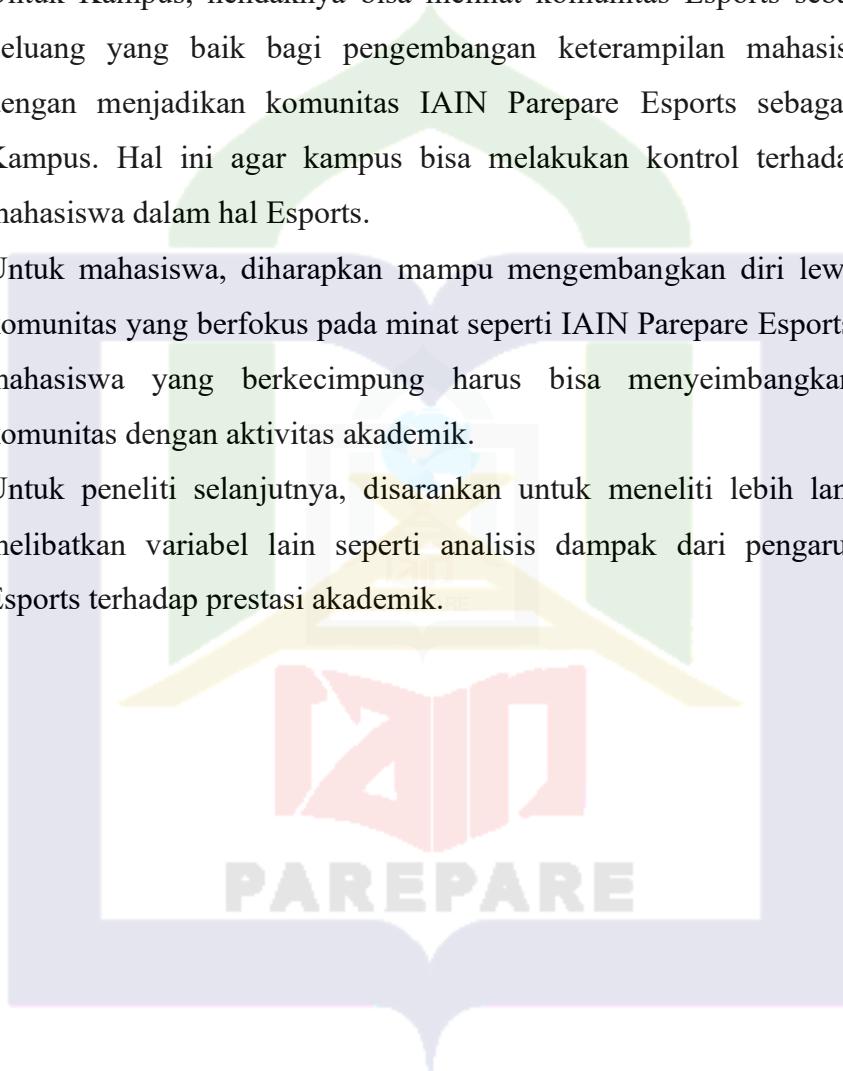
B. Saran

Sehubungan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara aktivitas komunitas IAIN Parepare Esports dengan prestasi akademik di IAIN Parepare. Maka peneliti menyarankan beberapa hal berikut:

1. Untuk Komunitas IAIN Parepare Esports, diharapkan dapat terus

meningkatkan kualitas manajemen komunitas agar dapat bersaing dengan komunitas Esports yang lain, serta mampu meraih prestasi gemilang di masa yang akan datang. Selain itu membuat manajemen aktivitas yang kreatif dan menarik, sehingga bisa diminati para mahasiswa.

2. Untuk Kampus, hendaknya bisa melihat komunitas Esports sebagai sebuah peluang yang baik bagi pengembangan keterampilan mahasiswa terkini dengan menjadikan komunitas IAIN Parepare Esports sebagai UKM di Kampus. Hal ini agar kampus bisa melakukan kontrol terhadap aktivitas mahasiswa dalam hal Esports.
3. Untuk mahasiswa, diharapkan mampu mengembangkan diri lewat berbagai komunitas yang berfokus pada minat seperti IAIN Parepare Esports, Selain itu mahasiswa yang berkecimpung harus bisa menyeimbangkan aktivitas komunitas dengan aktivitas akademik.
4. Untuk peneliti selanjutnya, disarankan untuk meneliti lebih lanjut dengan melibatkan variabel lain seperti analisis dampak dari pengaruh aktivitas Esports terhadap prestasi akademik.



DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an Al-Karim

- Ali, and Tri Hariyati,. "Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Penerapannya Dalam Penelitian." *Education Journal.*2022 2, no. 2 (2022).
- Batu, and Kota Palangka. "Pengaruh Game Free Fire Terhadap Perilaku Sosial Siswa," 2024.
- Beno, and M Yanti. "Dampak Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Agresi Verbal Dan Non Verbal Pelajar." *Braz Dent J.* 33, no. 1 (2022).
- Rima damayanti, *et al.* "Pengolahan Hasil Non-Test Angket, Observasi, Wawancara Dan Dokumenter." *Student Research Journal*, no. 3 (2024).
- Delello, and Beth Adele. "The Impact of Esports on the Habits, Health, and Wellness of the Collegiate Player." *Journal of Intercollegiate Sport* 18, no. 1 (2025).
- Furqan. "Model Komunikasi Mahasiswa Pemain Game Online Free Fire." *Skripsi* 6, no. 1 (2020).
- Gunawan, M. *Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Peserta Didik Kelas X-1 di MAN 2 Barru.* Institut Agama Islam Negeri Parepare, 2025.
- Geneva, Danella. "Esports for the Youth: Fostering Skills and Empowering Minds." *International Journal of Science and Society* 5, no. 3 (2023).
- Ghozali 2016. "Desain Penelitian Kuantitatif & Kualitatif," 2017.
- Hidayatullah, F. "Aktivitas E-Sports Oleh Siswa Sekolah Menengah Dan Mahasiswa." *Jurnal Pena Edukasi* 8, no. 1 (2021).
- Kara. "Pola Komunikasi Guru Dalam Pembinaan Akhlak Siswa Smk Al-Fajar Kasui Way Kanan." *Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 7 (2019).
- Kusumastuti, Dhian. "Kecemasan Dan Prestasi Akademik Pada Mahasiswa." *Analitika* 12, no. 1 (2020).
- Lo, and Kevin Doll. "Defining Esports Student-Athletes and the Behaviors That Affect Academic Performance Senior, Human Development and Family Studies." *Journal of Student Research*, 2021.
- Yudiawan, Deden. *Pengaruh Penggunaan Game Online Mobile Legends Terhadap Prestasi Belajar Siswa di SMP Negeri 3 Adiwerna.* IAIN Syekh Nurjati Cirebon, 2024.

- Meilida Eka Sari. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022.
- Qomar, Nurul. "Metode Penelitian Metode Penelitian." *Metode Penelitian Kualitatif*, no. 17 (2018).
- Rahmat, Abdul. *Hubungan Sekolah Dan Masyarakat: Mengelola Partisipasi Masyarakat Dalam Peningkatan Mutu Sekolah*. Yogyakarta: Zahir Publishing, 2020.
- Silmi, et al. "Pengaruh Beban Pembelajaran Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa." *Jurnal Sains Student Research* 2, no. 2 (2024)
- Maulana, Syerima Hanifah. *Penerapan Model Project Based Learning Menurut Teori Aktivitas dalam Pembelajaran PAI di Madrasah Pembangunan*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2024.
- Sudirman, Mutiara Khaerunnisa. *Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII UPTD SMP Negeri 10 Parepare*. Institut Agama Islam Negeri Parepare, 2023.
- Sugiono. "Analisis Perubahan Hemodinamik." Skripsi STT Kedirgantaraan Yogyakarta, 2021.
- Sugiono. "Bab Iii Metoda Penelitian." *Jurnal Akuntansi Dan Keuangan* 3 (2019).
- Ummah, Masfi Sya'fiatul. "Pengaruh Manajemen Waktu (Time Management) Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Akademik Pada Mata Kuliah Bahasa Inggris Sekolah Tinggi Agama Islam Darunnajah Jakarta." *Sustainability (Switzerland)* 11, no. 1 (2019).
- Viranny and Wardhono, "Cendikia Pendidikan,Dampak Dan Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Pelajar." *Cendekia Pendidikan* 4, no. 4 (2024).
- Wajdi, et al. *Metode Penelitian Kuantitatif*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol. 7, 2024.
- Waldi, Atri, Irwan Prodi Pendidikan, and Kewarganegaraan Fakultas. "Pembinaan Karakter Siswa Melalui Ekstrakurikuler Game Online E-Sports Di SMA 1 PSKD Jakarta." *Download.Garuda.Kemdikbud.Go.Id* 2, no. 2 (2018).
- Yakin, Nurul. "Dinamika Interaksi , Komunikasi Sosial Guru Dan Siswa Dalam Pembentukan Karakter Islami Di Mts . Miftahul Ulum Desa Jarin" 7, no. 2 (2023).
- Yanuardianto, Elga. "Teori Kognitif Sosial Albert Bandura (Studi Kritis Dalam Menjawab Problem Pembelajaran Di Mi)." *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 1, no. 2 (2019).



PROFIL KOMUNITAS

A. Identitas Komunitas

Nama Komunitas	: IAIN PAREPARE ESPORTS
Alamat	
Alamat Komunitas	: Jl. Amal Bhaktih No. 8
Kelurahan	: Bukit Harapan
Kecamatan	: Soreang
Kota	: Parepare
Provinsi	: Sulawesi Selatan
Kode Pos	: 91131
Nama kepala	: Muhammad Ihsan

B. Motto/Semboyan

“JANGAN MUDAH MENYERAH DAN TUNJUKKANLAH EKSISTENSI MU”

SK Pembimbing

	 DEKAN FAKULTAS TARBIYAH NOMOR : B-3474/In.39/FTAR.01/PP.00.9/09/2024 TENTANG PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR MAHASISWA DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA DEKAN FAKULTAS TARBIYAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAEPARE
Menimbang	<ul style="list-style-type: none"> a. Bahwa untuk menjamin kualitas skripsi/tugas akhir mahasiswa FAKULTAS TARBIYAH IAIN Parepare, maka dipandang perlu penetapan pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa tahun 2024 b. Bahwa yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan mampu untuk diserahi tugas sebagai pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa.
Mengingat	<ol style="list-style-type: none"> 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional; 2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen; 3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi; 4. Peraturan Pemerintah RI Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan 5. Peraturan Pemerintah RI Nomor 13 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Pemerintah RI Nomor: 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan; 6. Peraturan Presiden RI Nomor 29 Tahun 2018 tentang Institut Agama Islam Negeri Parepare; 7. Keputusan Menteri Agama Nomor: 394 Tahun 2003 tentang Pembukaan Program Studi; 8. Keputusan Menteri Agama Nomor 387 Tahun 2004 tentang Petunjuk Pelaksanaan Pembukaan Program Studi pada Perguruan Tinggi Agama Islam; 9. Peraturan Menteri Agama Nomor 35 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja IAIN Parepare 10. Peraturan Menteri Agama Nomor 16 Tahun 2019 tentang Statuta Institut Agama Islam Negeri Parepare.
Memperhatikan :	<ol style="list-style-type: none"> a. Surat Pengesahan Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran Nomor: SP-DIPA-025.04.2.307381/2024, tanggal 30 November 2023 tentang DIPA IAIN Parepare Tahun Anggaran 2024 b. Surat Keputusan Rektor Institut Agama Islam Negeri Parepare Nomor: 157 Tahun 2024, tanggal 22 Januari 2024 tentang pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa Fakultas Tarbiyah;
Menetapkan	<p style="text-align: center;">MEMUTUSKAN</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah tentang pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare Tahun 2024 b. Menunjuk saudara: Dr. H. Muhammad Saleh, M.Ag., sebagai pembimbing skripsi/tugas akhir bagi mahasiswa : Nama Mahasiswa : MUH. MALIK FAJAR USMAN NIM : 2120203886208041 Program Studi : Pendidikan Agama Islam Judul Penelitian : Dampak game onlie Free Fire terhadap akhlak berkomunikasi remaja pada studi SMPN 2 Kab. Pinrang c. Tugas pembimbing adalah membimbing dan mengarahkan mahasiswa mulai pada penyusunan sinopsis sampai selesai sebuah karya ilmiah yang berkualitas dalam bentuk skripsi/tugas akhir; d. Segala biaya akibat diterbitkannya surat keputusan ini dibebankan kepada Anggaran belanja IAIN Parepare; e. Surat keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya. <p style="text-align: center;">Ditetapkan Parepare Pada tanggal 14 September 2024 Dekan,</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">Dr. Zulfah, S.Pd., M.Pd. NIP 198304202008012010</p>

Surat Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH

Alamat : Jl. Amal Bakti No. 8, Soreang, Kota Parepare 91132 (0421) 21307 (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 9110, website : www.iainpare.ac.id email: mail.iainpare.ac.id

Nomor : B-1132/ln.39/FTAR.01/PP.00.9/04/2025

23 April 2025

Sifat : Biasa

Lampiran : -

H a l : Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian

Yth. WALIKOTA PAREPARE

Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
di

KOTA PAREPARE

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama	:	MUH. MALIK FAJAR USMAN
Tempat/Tgl. Lahir	:	PINRANG, 08 Maret 2003
NIM	:	2120203886208041
Fakultas / Program Studi	:	Tarbiyah / Pendidikan Agama Islam
Semester	:	VIII (Delapan)
Alamat	:	JL. SEROJA. DESA PACONGANG. KECAMATAN PALETENG KABUPATEN PINRANG

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah WALIKOTA PAREPARE dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

PENGARUH AKTIVITAS KOMUNITAS IAIN PAREPARE ESPORT TERHADAP PRESTASI AKADEMIK DI IAIN PAREPARE

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada tanggal 23 April 2025 sampai dengan tanggal 23 Mei 2025.

Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Dekan,

Dr. Zulfah, S.Pd., M.Pd.
NIP 198304202008012010

Tembusan :

1. Rektor IAIN Parepare

Surat Rekomendasi Penelitian

SRN IP0000324



PEMERINTAH KOTA PAREPARE
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. Bandar Madani No. 1 Telp (0421) 23594 Faximile (0421) 27719 Kod Pos 91111, Email : dpmpstsp@pareparekota.go.id

REKOMENDASI PENELITIAN
Nomor : 324/IP/DPM-PTSP/4/2025

Dasar : 1. Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian.
 3. Peraturan Walikota Parepare No. 23 Tahun 2022 Tentang Pendlegasian Wewenang Pelayanan Perizinan dan Non Perizinan Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.

Setelah memperhatikan hal tersebut, maka Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu :

MENGIZINKAN

KEPADА	: MUH. MALIK FAJAR USMAN
NAMA	
UNIVERSITAS/ LEMBAGA	: INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE
Jurusan	: PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
ALAMAT	: JL. ANGGREK, KEC. PALETEANG, KAB. PINRANG
UNTUK	: melaksanakan Penelitian/wawancara dalam Kota Parepare dengan keterangan sebagai berikut :
JUDUL PENELITIAN	: PENGARUH AKTIVITAS KOMUNITAS IAIN PAREPARE ESPORT TERHADAP PRESTASI AKADEMIK DI IAIN PAREPARE
  	
LOKASI PENELITIAN : INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE	
  	
LAMA PENELITIAN : 25 April 2025 s.d 20 Mei 2025	
a. Rekomendasi Penelitian berlaku selama penelitian berlangsung b. Rekomendasi ini dapat dicabut apabila terbukti melakukan pelanggaran sesuai ketentuan perundang - undangan	
Dikeluarkan di: Parepare Pada Tanggal : 28 April 2025	
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KOTA PAREPARE	
 <u>HJ. ST. RAHMAH AMIR, ST, MM</u> Pembina Tk. 1 (IV/b) NIP. 19741013 200604 2 019	
Biaya : Rp. 0.00	

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1
 Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan **Sertifikat Elektronik** yang diterbitkan **BSe**
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliananya dengan terdaftar di database DPMPPTSP Kota Parepare (scan QRCode)



Surat Keterangan Telah Menyelesaikan Penelitian

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, ketua Komunitas IAIN Parepare Esport menerangkan bahwa:

Nama : Muh.Malik Fajar Usman
Tempat/tanggal lahir : Pinrang, 08 Maret 2003
NIM : 2120203886208041
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Perguruan Tinggi : Institut Agama Islam Negeri Parepare
Alamat : Jl. Serayah, Paconggang, Kec.Paleteang, Kab.Pinrang

Yang bersangkutan benar telah melaksanakan penelitian di komunitas IAIN Parepare Esport dari tanggal 23 April – 23 Mei 2025 dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "**Pengaruh Aktivitas Komunitas IAIN Parepare Esport Terhadap Prestasi Akademik Di IAIN Parepare**".

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan dengan sebagaimana mestinya.

Parepare 18 Mei 2025
Ketua Komunitas,


Muhammad Ihsan

IAIN
PAREPARE



Nama : MUH.MALIK FAJAR USMAN
Nim : 2120203886208041
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengaruh Aktivitas Komunitas IAIN Parepare Esport
Terhadap Prestasi Akademik Di IAIN Parepare

PEDOMAN INSTRUMEN KUESIONER

Instrumen Penelitian Kuesioner Aktivitas Esport

Petunjuk: Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Anda. Skala penilaian menggunakan rentang sebagai berikut:

Keterangan (1) Point 1-5

1 = Sangat Tidak Setuju (STS) / Sangat Tidak Pernah (STP)

2 = Tidak Setuju (TS) / Tidak Pernah (TP)

3 = Netral (N) / Kadang-Kadang (KK)

4 = Setuju (S) / Sering (S)

5 = Sangat Setuju (SS) / Sangat Sering (SS)

No	Pertanyaan	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1.	Saya bermain game bersama komunitas esport lebih dari 3 kali dalam seminggu.					
2.	Saya rutin mengikuti sesi permainan komunitas setiap minggunya.					
3.	Frekuensi bermain game dengan komunitas tidak mengganggu aktivitas akademik saya.					
4.	Saya memiliki peran yang aktif dalam tim esport komunitas (misalnya, sebagai pemain inti, pelatih, atau pendukung).					
5.	Saya sering berdiskusi atau berkontribusi dalam strategi dan latihan tim esport komunitas.					
6.	Saya merasa bahwa keterlibatan saya dalam tim esport membantu meningkatkan keterampilan manajemen waktu saya.					
7.	Saya rutin mengikuti turnamen esport bersama komunitas IAIN Parepare.					
8.	Saya merasa termotivasi untuk berprestasi saat berpartisipasi dalam turnamen esport.					
9.	Pengalaman mengikuti turnamen esport tidak menghambat fokus saya terhadap tugas akademik.					
10.	Saya mengatur durasi bermain game agar tidak mengganggu jadwal belajar saya.					

11.	Saya membedakan waktu bermain game dengan waktu belajar saya.					
12.	Durasi bermain game saya seimbang dengan kebutuhan akademik dan aktivitas lainnya.					

Instrumen Penelitian Kuesioner Prestasi Akademik

Petunjuk: Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Anda. Skala penilaian menggunakan rentang sebagai berikut:

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

2 = Tidak Setuju (TS)

3 = Netral (N)

4 = Setuju (S)

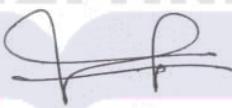
5 = Sangat Setuju (SS)

No	Pertanyaan	STS (1)	TS (2)	N (3)	S (4)	SS (5)
1.	Saya merasa bahwa waktu yang saya habiskan untuk bermain game tidak mempengaruhi IPK saya.					
2.	Saya mampu mengatur waktu antara kegiatan esport dan belajar sehingga tidak mempengaruhi nilai akademik saya.					
3.	IPK saya merupakan cerminan dari usaha dan waktu yang saya alokasikan untuk belajar.					
4.	Saya merasa termotivasi untuk belajar lebih giat agar dapat mempertahankan IPK yang baik.					

5.	Aktivitas komunitas esport memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan saya dalam mengelola waktu belajar.					
6.	Keterlibatan saya dalam komunitas esport tidak menghambat pencapaian akademik saya.					
7.	Saya merasa bahwa partisipasi dalam turnamen esport membuat saya lebih disiplin dalam mengatur waktu belajar, sehingga berdampak positif pada IPK saya.					
8.	Frekuensi bermain game dalam komunitas esport tidak mengganggu dan mempengaruhi IPK saya.					
9.	Durasi bermain game saya dapat dikendalikan dengan baik, sehingga tidak berdampak negatif pada IPK saya.					
10.	Saya percaya bahwa IPK saya mencerminkan kemampuan saya dalam menyelaraskan kegiatan akademik dan non-akademik, termasuk kegiatan esport.					

Mengetahui

Pembimbing



(Dr. H. Muhammad Saleh, M.Ag)

1968804041993031005

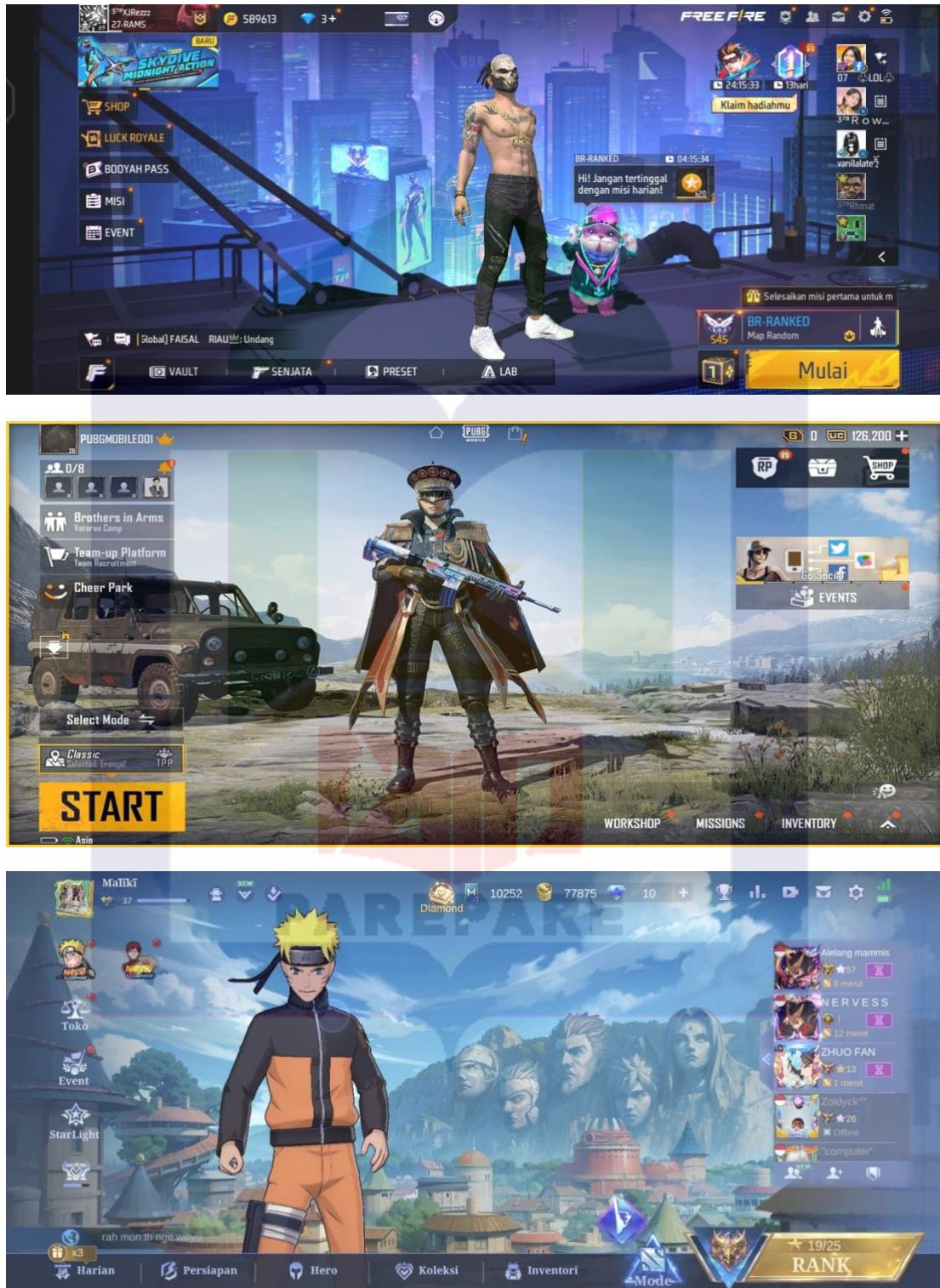
Rekapan Responden

Nama	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	Total
R1	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	3	5	5	5	101
R2	3	3	5	4	5	4	4	3	3	5	5	4	3	4	5	4	3	3	3	3	5	4	85
R3	4	4	3	3	4	3	3	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	89
R4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	70
R5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	91
R6	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	5	3	3	3	3	5	3	3	3	3	3	3	75
R7	4	4	3	5	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	74
R8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	4	5	3	4	4	4	4	4	4	5	4	89
R9	3	3	4	4	5	5	3	5	3	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	89
R10	4	3	3	3	3	5	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	5	4	74
R12	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	74
R13	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	87
R	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1

R 28	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	9 8	
R 29	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	8 4	
R 30	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	9 8	
R 31	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	1 0 0	
R 32	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	7 2
R 33	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1 0 7	
R 34	3	4	4	3	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	8 6	
R 35	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	9 8	
R 36	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	9 7	
R 37	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	8 8	
R 38	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	9 0	
R 39	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	8 8	
R 40	3	4	4	5	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	8 5	
R 41	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	9 8	
R	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	9	

42																										9
R 43	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	9 3	
R 44	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	9 8	
R 45	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	9 2	
R 46	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	1 0 0		
R 47	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	9 0		
R 48	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	8 8		
R 49	4	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	9 6		
R 50	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	1 0 2		
Jumlah Total																									4 4 2 6	

Dokumentasi











BIODATA PENULIS



Penulis bernama Muh.Malik Fajar Usman adalah salah satu mahasiswa IAIN Parepare yang lahir pada tanggal 08 Maret 2003 di Pinrang, Kelurahan Pacongong, Kecamatan Paleteang, Kabupaten Pinrang. Peneliti merupakan anak dari pasangan bapak Usman dan Ibu Hasnawati, anak kelima dari tujuh bersaudara. Penulis memulai pendidikannya di SDN 13 Kab.Pinrang pada tahun (2009-2015), selanjutnya melanjutkan Sekolah Menengah Pertama (MTs) di PP Muhammadiyah Punnia Kab.Pinrang pada tahun (2015-2018), dan melanjutkan Sekolah Menengah Atas (MA) di PP Muhammadiyah Punnia Kab.Pinrang pada Tahun (2018-2021),

Kemudian peneliti melanjutkan pendidikan di IAIN Parepare dengan Program Studi Pendidikan Agama Islam. Penulis

pernah mengikuti KKN Angkatan 35 Posko 23 di Desa Lampoko, Kec. Campalagian, Kab. Polewali Mandar. Penulis pernah mewakili Sulawesi Selatan pada program Peer Counselor Ikatan Pelajar Muhammadiyah (IPM) di Yogyakarta pada tahun 2022, Penulis pernah mewakili Sulawesi Selatan pada acara MUKTAMAR XXIII Ikatan Pelajar Muhammadiyah (IPM) di Medan Sumatra Utara pada tahun 2023, Penulis pernah aktif di organisasi Ikatan Pelajar Muhammadiyah (IPM) dan menjabat sebagai Sekretaris Umum Pimpinan Daerah Ikatan Pelajar Muhammadiyah (IPM) Kab.Pinrang pada tahun periode 2021-2023. Akhir kata dari penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya karena telah menyelesaikan studi dengan skripsi yang berjudul “PENGARUH AKTIVITAS KOMUNITAS IAIN PAREPARE ESPORTS TERHADAP PRESTASI AKADEMIK DI IAIN PAREPARE”.

