

Kebugaran jasmani pegiat dan atlet E-Sports di lingkungan lahan basah

by Tri Irianto

Submission date: 02-Sep-2022 01:22PM (UTC+0700)

Submission ID: 1891176967

File name: 14215-39604-1-ED.docx (328.92K)

Word count: 2494

Character count: 16927

Kebugaran jasmani pegiat dan atlet E-Sports di lingkungan lahan basah

Physical fitness activists and athletes E-Sports in wet land

Tri Irianto¹, Rahmadi², Arie Rakhman³, Fadhel Muhammad⁴
^{1,2,3} JPOK Universitas Lambung Mangkurat,

Email: trifkip@ulm.ac.id¹, rahmadi@ulm.ac.id², arie.rakhman@ulm.ac.id³,
fadhelmuhammad2701@gmail.com⁴

4

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui gambaran tentang tingkat kebugaran jasmani atlet dan pegiat E-Sports yang ada di daerah lahan basah yaitu Banjarbaru dan Banjarmasin, Provinsi Kalimantan Selatan. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, yaitu membandingkan dua kelompok: atlet dan pegiat; kemudian digambarkan secara deskriptif. Berdasarkan data yang didapat berdasarkan pengukuran melalui angket survey dan tes lari 1600 meter secara umum tidak ada perbedaan tingkat kebugaran jasmani. Setelah dianalisis dari beberapa variabel amatan, lama duduk melakukan permainan E-Sports tidak ada perbedaan antara atlet dan pegiat. Indeks massa tubuh atlet dan pegiat tidak ada perbedaan. Konsumsi kopi, kelompok atlet dan kelompok pegiat berbeda secara signifikan ($t_{one\ tail} = 0,02$). Tingkat konsumsi kopi kelompok atlet lebih rendah dibandingkan kelompok pegiat. Kelompok atlet melakukan latihan olahraga dengan frekuensi per minggu lebih merata daripada kelompok pegiat. Dari hasil penelitian ditarik kesimpulan rata-rata tingkat kebugaran jasmani pegiat eSport masuk kategori sedang. Rata-rata tingkat kebugaran jasmani atlet eSport berada pada kategori sedang dan cenderung ke arah kurang.

Kata kunci: Kebugaran jasmani E-Sports; frekuensi berolahraga; IMT.

This study aims to provide an overview of the level of physical fitness of athletes and E-Sports activists in the wetland areas of Banjarbaru and Banjarmasin, South Kalimantan Province. The research method used is quantitative, namely by comparing two groups: athletes and activists; then described descriptively. Based on the data obtained based on measurements through survey questionnaires and the 1600 meter running test, in general there is no difference in the level of physical fitness. After being analyzed from several observed variables, there was no difference between sitting and playing E-Sports games between athletes and activists. There was no difference between the body mass index of athletes and activists. Coffee consumption, the athlete group and the activist group were significantly different ($t_{one\ tail} = 0.02$). The level of coffee consumption in the athlete group was lower than the activist group. The group of athletes did exercise with a frequency per week more evenly than the group of activists. It can be concluded that the average level of physical fitness of E-Sports activists is in the moderate category, while the average level of physical fitness of E-Sports athletes is in the medium category and tends to be less.

Key words: E-Sports physical fitness; exercise frequency; BMI.

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima : 20 Oktober 2020
Disetujui : 22 Desember 2020
Tersedia secara Online Februari 2021
Doi: <http://dx.doi.org/10.20527/multilateral.xxxx.xxxx>

Alamat Korespondensi:

¹⁹ Irianto
Jurusan Pendidikan Olahraga dan
Kesehatan Universitas Lambung
Mangkurat

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu dan teknologi telah membawa banyak perubahan dari segi kehidupan masyarakat. perubahan dan pengembangan inovasi dalam olahraga semakin mengurangi batasan-batasannya. pergeseran serta perubahan disetiap bidang kehidupan masyarakat berjalan dengan cepat dan

dapat berpengaruh pada kehidupan manusia. Baik bidang sosial, politik, olahraga, maupun teknologi informatika. Pengembangan inovasi sosial dalam olahraga seperti kepemimpinan dan kemampuan manajemen menjadi area yang berkembang sebagai masa depan olahraga modern (Tjønndal, 2016). Beriringan dalam perkembangan teknologi yang sangat pesat, aktifitas olahraga yang dilakukan masyarakat telah mengalami pergeseran. Pelaksanaan olahraga tidak lagi terbatas dan terkait dengan area fisik, namun sudah berkembang pada area virtual. Masyarakat dahulu dalam aktifitas olahraga harus berpindah tempat ke lapangan untuk bisa melakukannya. Sekarang sudah terfasilitasi dengan olahraga virtual melalui tayangan monitor. Menurut (Piliang, 2011) menyampaikan dalam perubahan ruang kegiatan aktifitas olahraga dilakukan sebagai bagian akibat dari perubahan ruang atau tempat yang digunakan untuk bermain itu sendiri sebagai pengaruh dari perkembangan sains dan teknologi yang meliputi alat bermain, ruang/tempat bermain, serta cara bermain. Seiring berkembangnya waktu, olahraga virtual terus berkembang dan yang sedang diminati oleh masyarakat yaitu adanya E-Sports (Kurniawan, 2020).

Perkembangan yang sangat pesat pada beberapa dekade tahun terakhir ini telah membawa pada hal atau kebiasaan baru di dunia olahraga maupun aktivitas baru yang dilakukan oleh orang dewasa, remaja, dan anak-anak untuk aktif terlibat di dalam kegiatan. Pada perkembangan dunia modern ini E-Sports sudah membawa aktifitas dan pemahaman terbaru tentang pelaksanaan olahraga modern melalui aktifitas kegiatan melalui dunia digital yang tidak mengharuskan memerlukan kegiatan aktivitas fisik berat tetapi tetap memerlukan otak untuk berpikir aktif serta memerlukan keterampilan gerak otot halus lainnya. Pada beberapa kesempatan, telah banyak masyarakat dari setiap jenjang golongan yang aktif dalam komunitas E-Sports hingga berlatih serta berkumpul dengan rutin. Hal ini menunjukkan bahwa E-Sports telah banyak diminati oleh masyarakat.

Terdapat kesalahpahaman masyarakat mengenai E-Sports dan game. Awal mula E-Sports berasal dari gaming namun dua hal tersebut tidak bisa disamakan karena memiliki pengertian yang berbeda. E-Sports merupakan perwujudan dari game yang digunakan untuk profesi yang menghasilkan. Gaming dilakukan oleh para gamer yang bermain cenderung untuk dirinya sendiri atau secara individu, hanya untuk sekedar mendapatkan kesenangan terhadap apa yang disukanya saja. Perbedaan lainnya antara E-sport dengan gaming ada pada letak penggunaan kostum yang dipakai serta hasil yang diperolehnya. Atlet E-Sports menggunakan seragam sebagai identitas dalam bermain serta dapat memperoleh gaji secara profesional dengan memperoleh bayaran yang tinggi. Pemain e-sport bermain dengan mewakili tim tertentu. Sedangkan pada pemain gaming tidak perlu terikat oleh penggunaan seragam bagi para pemainnya serta gaming juga tidak memerlukan benefit secara finansial melainkan memperoleh kesenangan semata secara individu. Supaya dapat menjadi atlet E-Sports yang profesional memerlukan niat, kegigihan, mental, serta fisik yang mendukung. Berbeda dengan pemain gaming, mereka hanya melakukan aktifitas gaming untuk mengisi waktu luang saja. Pemain E-Sports membutuhkan kerja sama tim yang bagus dan kompak sehingga tim tersebut menjadi kuat serta memerlukan mental bertanding yang kuat.

Berkembangnya E-Sports sebagai sebuah popularitas baru di dunia membawa berbagai perubahan termasuk arah industri olahraga berikutnya hingga pengakuan dari perguruan tinggi terhadap E-Sports menjadi kegiatan yang kompetitif. Pada berbagai negara, E-Sports telah menjadi komunitas baru pada atlet pelajar yang dikoordinir dengan serius oleh sekolah maupun perguruan tinggi (DiFrancisco-Donogue, et al, 2019) seperti di Korea Selatan dimana perguruan tinggi menganggap mereka yang aktif dalam E-Sports sama seperti atlet pada umumnya (Sorokanich, 2014). Bisa kita simpulkan bahwa E-Sports merupakan bagian dari olahraga. Di Amerika Serikat lebih dari 50 perguruan tinggi mengelompokkan E-Sports dalam sebuah organisasi khusus dimana 22 perguruan tinggi diantaranya menawarkan beasiswa pada atlet E-Sports.

Dalam perkembangan E-Sports pada wilayah Asia Tenggara menunjukkan perkembangan yang terus naik secara signifikan (Nuryadi, 2018). Dalam catatan AsiaSoft terdapat 40 juta ID di Asia Tenggara dari 28 jenis games yang mereka publikasikan. Pada masyarakat Indonesia sendiri perkembangan E-sports menunjukkan perkembangan yang cukup signifikan. Pesatnya pertumbuhan pasar game online terlihat pada jumlah pengguna (user) yang saat ini mencapai 75 juta orang, hal ini menunjukkan angka kenaikan sebesar 500 ribu orang. Pada tahun 2010 pengguna game online nasional hanya sekitar enam juta orang.

Di lingkungan kita, minat terhadap aktifitas E-Sports termasuk tinggi. Secara umum, komunitas E-Sports ada pada kelompok usia 26-37 tahun. Sementara itu dari aspek persebaran gender yang melakukan E-Sports masih didominasi oleh laki-laki yakni sebesar 53%, sementara untuk Wanita yaitu sebesar 47%. Para pemain E-Sports aktif dalam kegiatan komunitas E-Sports dengan mengikuti latihan serta berkumpul secara rutin (Hidayatullah, 2021). Penelitian (Nugraha, 2015) menunjukkan minat masyarakat yang sepekat terhadap aktifitas E-Sports sebagai bagian dari olahraga, yang menyatakan setuju (S) sebanyak 33%. Antusias masyarakat terhadap E-Sports dan menjadikan E-Sports sebagai bagian dari olahraga prestasi. Bentuk keseriusan masyarakat untuk mengembangkan E-Sports sebagai olahraga prestasi yaitu dengan mengadakan kompetisi E-Sports yang difasilitasi oleh kelompok pegiat E-Sports (Arif RH, 2020).

Kalimantan Selatan merupakan kawasan dataran rendah yang didominasi lahan gambut dan rawa-rawa sehingga wilayahnya dikelilingi oleh daerah perairan (BPK Kalsel, 2016) sangat terdampak dengan perkembangan E-Sports. Perkembangan E-Sports di Banua dalam beberapa tahun ini semakin pesat (Berita.com, 2020). Banyak pemain-pemain E-Sports yang mengukir prestasi dan mendapatkan penghargaan. Stigma negatif masyarakat terhadap E-Sports sekarang sudah berkurang. Masyarakat sudah mulai menyandingkan atau menyamakan antara E-Sports dengan olahraga pada umumnya yang dilakukan secara fisik. Secara epistemologi E-Sports itu membutuhkan tingkat konsentrasi, kemampuan spesifik, presisi, kontrol tubuh, pengetahuan (Krissanthy et al., 2020). Aktifitas olahraga yang sangat perlu dan mendukung tingkat konsentrasi pegiat E-Sports yaitu olahraga yang memiliki unsur pengembangan kebugaran jasmani (Wibowo, 2020).

6
Kebugaran jasmani yaitu kondisi tubuh yang dimiliki oleh seseorang dapat melaksanakan kegiatan sehari-hari dengan baik tanpa orang tersebut merasa kelelahan dan masih memiliki tenaga untuk melaksanakan kegiatan lainnya (Fauzan, 2020). Dalam perkembangannya atlet E-Sports tidak bisa lepas dari kebutuhan keterampilan fisik dan kebugaran fisik untuk sukses bermain E-Sports (Polman R.; Trotter M.; Poulus D., 2018). Hal tersebut juga sesuai dengan pendapat (Wagner, 2006) bahwa E-Sports merupakan area aktifitas olahraga dimana seseorang mengembangkan diri dengan berlatih kemampuan teknik, fisik, mental dan strategi dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.

16
Kemampuan tubuh yang prima diperlukan oleh semua atlet olahraga (Fauzan, Lazuardy Akbar; Dirgantoro, Edwin Wahyu; Ihip; Monalisa, Sofia; Rahman, 2022). Dukungan kondisi tubuh yang prima sangat diperlukan oleh atlet E-Sports (Lim, 2019). Seiring berjalannya usia, terjadi penurunan fungsi fisiologis dalam tubuh. Atlet E-Sports yang tidak diimbangi dengan latihan kebugaran yang baik dapat menurunkan kualitas permainan di usia-usia tertentu. Fungsi dari latihan kebugaran bagi atlet E-Sports selain untuk menjaga kondisi tubuh juga untuk menjaga tingkat konsentrasi dalam pertandingan. Waktu latihan yang intensif apalagi saat menjelang turnamen.

Berdasarkan pakar dan pelatih olahraga profesional E-Sports (Johnson, 2017) untuk membentuk tenaga para pemainnya bahwa dalam E-Sports sama dengan cabang olahraga fisik yang lainnya memerlukan latihan yang tepat. Berdasarkan paparan tersebut, perlu diketahui bagaimana tingkat kebugaran kebugaran jasmani atlet dan pegiat E-Sports yang ada di daerah lahan basah yakni Banjarbaru dan Banjarmasin?

METODE

2
13
Metode dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Pengambilan data dilakukan melalui tes dan pengukuran. Peneliti mengamati secara langsung pelaksanaan tes dan pengukuran di lapangan untuk memperoleh data yang diperlukan (Arikunto, 2016). Teknik analisis data juga dilakukan untuk memperoleh jawaban terhadap rumusan masalah yang telah dirumuskan sesuai dengan latar belakang permasalahan dalam penelitian (Sugiyono, 2016).

Populasi dalam penelitian ini adalah pegiat E-Sports Kalimantan Selatan. Sampel dalam penelitian ini adalah atlet, dan masyarakat umum (pegiat) E-Sports yang bertempat tinggal di wilayah lahan basah Kalimantan Selatan. (Djoyosuroto & Sumaryati, 2012) menambahkan bahwa responden/ sampel penelitian terlibat secara aktif dari perumusan masalah serta penemuan masalah, proses pelaksanaan penelitian, analisis data penelitian sampai dengan pengambilan keputusan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Tes Kebugaran Jasmani Indonesia (TKJI) yang telah ditetapkan serta disepakati menjadi alat tes/instrumen yang berlaku di seluruh wilayah Indonesia karena TKJI disusun dan disesuaikan dengan kondisi anak Indonesia (Sepdanius, 2019). Usia sampel antara 14 sampai 22 tahun.

20

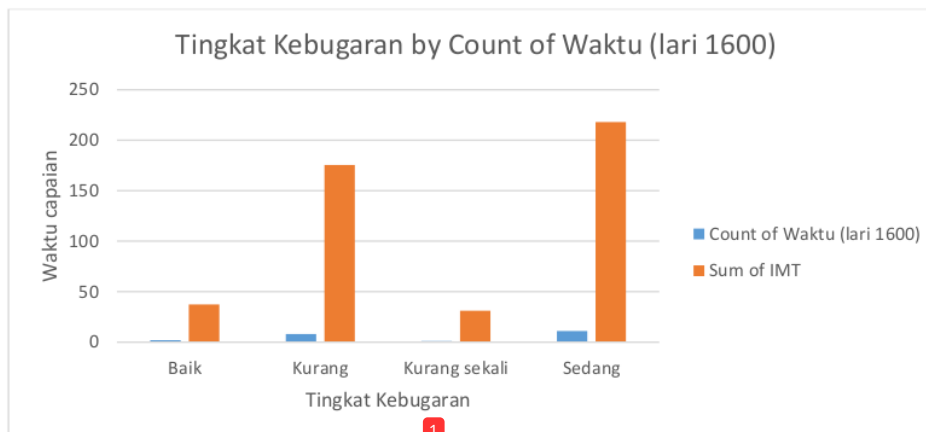
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

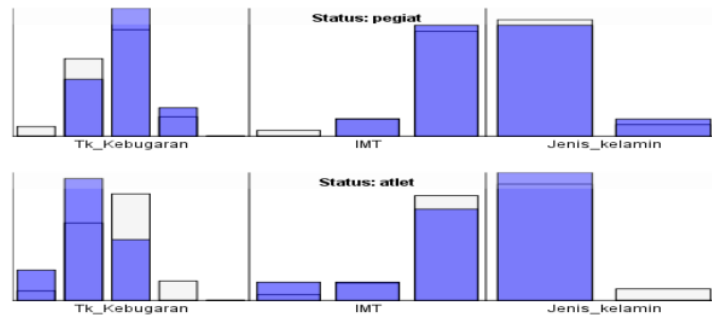
Pengukuran yang dilakukan terhadap kebugaran jasmani menggunakan tes lari 1600 meter. Berdasarkan hasil pengukuran dapat digambarkan tingkat kebugaran jasmani sebagai berikut

Tabel 1. Tingkat Kebugaran Jasmani

		Tk_Kebugaran				Total	
		kurang sekali	kurang	sedang	baik		
Status	pegiat	Count	0	4	9	2	15
		% within Status	0.00%	26.70%	60.00%	13.30%	100.00%
Status	atlet	Count	1	4	2	0	7
		% within Status	14.30%	57.10%	28.60%	0.00%	100.00%
Total		Count	1	8	11	2	22
		% within Status	4.50%	36.40%	50.00%	9.10%	100.00%



Gambar 1. Grafik Tingkat Kebugaran Jasmani



Gambar 2. Tingkat kebugaran jasmani berdasarkan status

5
Gambaran tingkat kebugaran jasmani rata-rata berada pada kategori sedang. Pegiat E-Sports memiliki tingkat kebugaran jasmani yang merata pada kategori sedang, sedangkan atlet E-Sports memiliki tingkat kebugaran jasmani yang cenderung ke arah kurang.

	Atlet Durasi OR	Pegiat Durasi OR		Atlet Fresh OR	Pegiat Fresh OR		Atlet Kopi	Pegiat Kopi
Mean	3.513965078	5.277867978		2.5494106	4.564665635		0.538461538	2.38141975
Variance	22.53858015	91.1187514		14.06786613	61.47384848		3.769230769	20.22424269
Observations	13	13		13	13		13	13
Pearson Correlation	0.960487612			0.980885155			0.849311018	
Hypothesized Mean Difference	0			0			0	
df	12			12			12	
t Stat	-1.206271553			-1.71978013			-2.18246782	
P(T<=t) one-tail	0.125478542			0.055566708			0.024836895	
t Critical one-tail	1.782287556			1.782287556			1.782287556	
P(T<=t) two-tail	0.250957085			0.111135415			0.049673791	
t Critical two-tail	2.17881283			2.17881283			2.17881283	
	Atlet Lama duduk	Pegiat Lama duduk		Atlet IMT	Pegiat IMT			
Mean	4.521065876	6.954648194		3.221214165	5.798272508			
Variance	44.84642287	191.5557379		23.87859156	141.8356085			
Observations	13	13		13	13			
Pearson Correlation	0.972742057			0.987346815				
Hypothesized Mean Difference	0			0				
df	12			12				
t Stat	-1.171660565			-1.30366238				
P(T<=t) one-tail	0.12035822			0.106402255				
t Critical one-tail	1.782287556			1.782287556				
P(T<=t) two-tail	0.24071643			0.21680451				
t Critical two-tail	2.17881283			2.17881283				

Gambar 3. Analisis uji-t beberapa variable antar kelompok

Pembahasan

Hasil analisis data tingkat kebugaran jasmani atlet dan pegiat E-Sports rata-rata berada pada kategori sedang dan cenderung ke arah kurang. Frekuensi berolahraga antara atlet dan pegiat berbeda secara signifikan ($t_{one\ tail} = 0,05$). Ketika latihan, ada beberapa hal diperhatikan yang diasumsikan dapat mempengaruhi tingkat kebugaran jasmani. Ketika latihan, lama duduk melakukan permainan E-Sports tidak ada perbedaan antara atlet dan pegiat. Indeks massa tubuh atlet dan pegiat tidak ada perbedaan. Walaupun begitu, tingkat variasi kelompok atlet lebih tinggi daripada tingkat variasi IMT kelompok pegiat. Konsumsi minuman dalam hal ini kopi, kelompok atlet dan kelompok pegiat berbeda secara signifikan ($t_{one\ tail} = 0,02$). Tingkat konsumsi kopi kelompok atlet lebih rendah dibandingkan kelompok pegiat.

Kelompok atlet melakukan latihan olahraga dengan frekuensi per minggu lebih merata daripada kelompok pegiat. Hal ini berarti kelompok atlet melakukan olahraga secara terjadwal, sedangkan kelompok pegiat melakukan olahraga tidak terjadwal dikarenakan kelompok pegiat tidak ada yang mengkoordinir.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengamatan ini, data menunjukkan tidak ada perbedaan tingkat kebugaran jasmani antara atlet E-Sports dan pegiat E-Sports. Rata-rata tingkat kebugaran jasmani atlet esport berada pada kategori sedang dengan kecenderungan kearah kurang, dan rata-rata tingkat kebugaran jasmani pegiat E-Sports berada pada kategori sedang.

17

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim kami mengucapkan terima kasih atas partisipasi dan kesediaan atlet dan pegiat E-Sports Kalimantan Selatan untuk mengikuti beberapa tes dan pengukuran. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada Universitas Lambung Mangkurat yang telah mendukung pelaksanaan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif RH. (2020). tingginya minat dispora kalsel akan dukung perkembangan-E-Sports melalui event. *Media Center Portal Berita Kalimantan Selatan*.
- Arikunto, S. (2016). *Manajemen Penelitian*. PT. Rineka Cipta.
- Berita.com. (2020, September 27). Menilik Perkembangan Esport di Kalsel. *Berita.Com*.
- BPK Kalsel. (2016). *Profil Provinsi Kalimantan Selatan*. <https://kalsel.bpk.go.id/profil-provinsi-kalimantan-selatan/>
- DiFrancisco-Donogue, J; Balentine, J; Schmidt, G., & Zwibel, H. (2019). Managing The Health of The E-Sports Athlete: an Integrated Health Management Model. *British Medical Journal Open Sport & Exercise Medicine*, 5, 1–6.
- Djoyosuroto & Sumaryati. (2012). *Prinsip-prinsip Dasar Penelitian Bahasa Sastra* (3rd ed.). Nuansa Yayasan Nusantara Cendekia.
- Fauzan, Lazuardy Akbar; Dirgantoro, Edwin Wahyu; Ihip; Monalisa, Sofia; Rahman, M. F. (2022). Analysis Readiness Of South Kalimantan Swimming Athletes In The Face Of National Championships. *Jurnal Halaman Olahraga Nusantara Universitas PGRI Palembang*, 5(I), 327–338. <https://doi.org/DOI> <http://dx.doi.org/10.31851/hon.v5i1.6473>
- Fauzan, L. A. dan D. (2020). Profil Kebugaran Jasmani Atlet Pencak Silat Pplp Kalimantan Selatan. *Riyadhoh Jurnal. UPT Publikasi Dan Pengelolaan*

Jurnal. Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin, Vol 3 Nomo, 80–86. <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/riyadhohjurnal/issue/view/388>

Hidayatullah, F. (2021). Aktivitas E-Sports Oleh Siswa Sekolah Menengah dan Mahasiswa. *Jurnal Pena Edukasi, 8(1), 15–22.* <http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JPE/article/view/544%0Ahttp://jurnal.goretanpena.com/index.php/JPE/article/viewFile/544/484>

Johnson, T. (2017). Why Physical Performance Matters in Esports. *Redbull.Com.* <https://www.redbull.com/us-en/physical-health-esports-fitness-programs>

Krissanthy, A., Kurniawan, F., & Resita, C. (2020). Hubungan Kebugaran Jasmani Terhadap Tingkat Konsentrasi Siswa di SMAN 9 Bekasi. *Jurnal Literasi Olahraga, 1(1), 77–81.* <https://doi.org/10.35706/jlo.v1i1.3923>

Kurniawan, F. (2020). E-Sport Dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi), 15(2), 61–66.* <https://doi.org/10.21831/jorpres.v15i2.29509>

Lim, R. (2019). Performa Fisik Jadi Kunci Keberhasilan Atlet Esports. *E-Sportsid.* <https://esports.id/other/news/2019/05/06fe1c234519f6812fc4c1baae25d6af/performa-fisik-jadi-kunci-keberhasilan-atlet-esports>

Nugraha, W. H. A. (2015). Minat Masyarakat Terhadap E-Sports Sebagai Olahraga Prestasi Di Jawa Timur. *Kepelatihan Olahraga, 1.*

Nuryadi. (2018). Hubungan Kebugaran Jasmani dengan Kemampuan Konsentrasi dan Respon Kortisol. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga, 3(2), 122–128.* <https://doi.org/10.17509/jpjo.v3i2.12578>

Piliang, Y. A. (2011). *Dunia yang Dilipat (Tamasya Melampaui Batas- Batas Kebudayaan)* (1st ed.). Matahari.

Polman R.; Trotter M.; Poulus D., B. E. (2018). E-Sports: Friend or Foe?. In: Göbel S. et al. (eds) Serious Games. JCSG 2018. *Lecture Notes in Computer Science. Springer, 11243.*

Sepdanius, E. et all. (2019). *Tes dan Pengukuran Olahraga* (1st ed.). PT RajaGrafindo Persada Rajawali press.

Sorokanich, R. (2014). South Korean University Now Accept Gamers As Students Athletes. *Gizmodo, 1(1).*

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R &D.* Alfabeta.

Tjønnndal, A. (2016). *Sport, Innovation and Strategic Management: A Systematic Literature Review.* Brazilian Business Review.

Wagner, M. G. (2006). *On The Scientific Relevance of E-Sports.* [https://www.researchgate.net/publication/220968200.](https://www.researchgate.net/publication/220968200)

Wibowo, E. P. (2020). Konsentrasi dan Pengaruhnya Terhadap Performa Atlet Esports. *Metaco*. <https://metaco.gg/dota-2/konsentrasi-dan-pengaruhnya-terhadap-performa-atlet-esports>

Kebugaran jasmani pegiat dan atlet E-Sports di lingkungan lahan basah

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	123dok.com Internet Source	3%
2	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
3	ppjp.ulm.ac.id Internet Source	1%
4	docobook.com Internet Source	1%
5	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	1%
6	adoc.pub Internet Source	1%
7	ejournal.unib.ac.id Internet Source	1%
8	www.iet-c.net Internet Source	1%
9	301binaryoptions.com Internet Source	1%

10	jurnal.goretanpena.com Internet Source	1 %
11	jurnal.stikeswilliambooth.ac.id Internet Source	1 %
12	ejournal.mandalanursa.org Internet Source	<1 %
13	fr.scribd.com Internet Source	<1 %
14	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	<1 %
15	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id Internet Source	<1 %
16	repo-dosen.ulm.ac.id Internet Source	<1 %
17	Emma Emawati, Yesinta Yesinta, Anan Niazi Usman, Aiyi Asnawi. "Deteksi Adulteran dalam Sediaan Jamu Temu Hitam (<i>Curcuma aeruginosa</i> Roxb.) Menggunakan Metode Analisis Sidikjari KLT Video Densitometri", PHARMACY: Jurnal Farmasi Indonesia (Pharmaceutical Journal of Indonesia), 2018 Publication	<1 %
18	eprints.ipdn.ac.id Internet Source	<1 %
19	sinta2.ristekdikti.go.id	

<1 %

20

Jefry Dulanlebit. "SURVEI TINGKAT KEBUGARAN JASMANI ATLET KARATE DOJO REDLAND HALONG USIA 16 - 19 TAHUN DALAM PERSIAPAN KEJURDA REDLAND II 2019 DI AMBON", MANGGUREBE: Journal Physical Education, Health and Recreation, 2020

Publication

<1 %

21

Didi Suryadi, Rubiyatno Rubiyatno. "Kebugaran jasmani pada siswa yang mengikuti ekstrakurikuler futsal", Jurnal Ilmu Keolahragaan, 2022

Publication

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 5 words

Exclude bibliography On