

# PENGARUH KEPEMIMPINAN SERTA KOMPENSASI TERHADAP MOTIVASI ATLET ESPORTS PELATDA PROV. SUMATERA UTARA

**Tamado Simon Sagala**

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Methodist Indonesia, Medan, Indonesia

Email: [tamadosimon@gmail.com](mailto:tamadosimon@gmail.com)

DOI: <https://doi.org/10.46880/methoda.Vol14No2.pp235-240>

## ABSTRACT

*Esports is an official sports branch in Indonesia, as stated in the results of the KONI National Working Meeting (RAKERNA) in 2020, which declared esports to be part of the prestigious sports branch. This is also in line with the establishment of the Indonesian Esports Association (PBESI) as the governing body of electronic sports under the National Sports Committee of Indonesia (KONI). Research results show that the t-value of both variables is below 0.005, and F calculated is greater than F table ( $570.063 > 2.91$ ). It can be explained that leadership has a significant positive influence on the achievement motivation of esports athletes in the provincial training center (Pelatda) of North Sumatra. Compensation also has a significant positive influence on the achievement motivation of esports athletes in the provincial training center (Pelatda) of North Sumatra partially. Furthermore, it is found that both leadership and compensation have a significant positive influence on the achievement motivation of esports athletes in the provincial training center (Pelatda) of North Sumatra simultaneously.*

**Keyword:** Leadership, Achievement Motivation, Esports, North Sumatra Provincial Training Center (Pelatda).

## ABSTRAK

*Esports merupakan sebuah cabang olahraga resmi di Indonesia sesuai dengan hasil dari RAKERNA KONI pada tahun 2020 yang menyatakan bahwa esports merupakan bagian dari cabang olahraga berprestasi. Hal ini juga sejalan dengan dibentuknya pengurus besar esports Indonesia (PBESI) sebagai organisasi induk cabang olahraga elektronik dibawah naungan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI). Dari hasil penelitian didapatkan nilai t kedua variabel di bawah 0,005 dan juga  $F_{hitung} > F_{tabel}$  ( $570,063 > 2,91$ ). dan dapat dijelaskan bahwa kepemimpinan memiliki pengaruh positif yang signifikan kepada motivasi berprestasi para atlet esports pelatda provinsi sumatera utara kompensasi memiliki pengaruh positif yang signifikan kepada motivasi berprestasi para atlet esports pelatda provinsi sumatera utara secara parsial, dan juga didapatkan bahwa Kepemimpinan serta kompensasi memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap motivasi berprestasi secara simultan pada atlet esports pelatda provinsi sumatera utara secara simultan.*

**Kata Kunci:** Kepemimpinan, Motivasi Berprestasi, Esports, Pelatda Sumatera Utara.

## PENDAHULUAN

Esports merupakan sebuah cabang olahraga resmi di Indonesia sesuai dengan hasil dari rapat kerja nasional Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) pada tahun 2020

yang menyatakan bahwa esports merupakan bagian dari cabang olahraga berprestasi. Hal ini juga sejalan dengan dibentuknya pengurus besar esports Indonesia (PBESI) sebagai organisasi induk cabang olahraga elektronik dibawah

naungan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI).

Dengan dibentuknya esports sebagai salah satu cabang olahraga resmi, maka pada Pekan Olahraga Nasional ke XXI (PON XXI) yang akan berlansung di Sumatera Utara dan Aceh sebagai provinsi tuan rumah esports menjadi cabang olahraga yang dipertandingkan, pada PON XX Papua sebenarnya esports telah dipertandingkan tetapi hanya sebagai pertandingan eksibisi saja. Pada saat itu hanya dipertandingan 3 nomor pertandingan saja yaitu mobile legends, free fire dan efootball, serta juga terdapat 1 nomor pertandingan persahabatan yaitu lokapala,

Pada Pekan Olahraga Nasional Ke XXI Sumatera Utara – Aceh kali ini esports mempertandingkan 5 nomor pertandingan yaitu, Mobile Legends, Free fire, PUBGM, Lokapala dan juga efootball. Sebagai salah satu tuan rumah tentu provinsi Sumatera Utara menyiapkan team terbaik yang terdiri dari pada pemuda terbaik yang memiliki segudang pengalaman dan prestasi untuk dapat merebut medali pada cabang olahraga esports di PON XXI Sumut-Aceh. Tahun 2022 menjadi titik awal dibentuknya Pelatihan Daerah Provinsi Sumatera Utara (PELATDA Prov. Sumatera Utara) untuk persiapan menghadapi PON XXI Sumut-Aceh. Esports juga merupakan bagian dari pelatda dimana terdapat 30 atlet dan juga 5 pelatih yang menjadi bagian dari team pelatda provinsi Sumatera Utara.

Dalam sebuah organisasi diperlukannya manajemen yang baik untuk meningkatkan motivasi para karyawannya, tidak jauh berbeda dengan esports yang merupakan sebuah cabang olahraga diperlukannya sosok pemimpin yang baik dalam hal ini penunjukan pelatih yang baik dan memiliki lisensi adalah sebuah kewajiban untuk membentuk team yang memiliki kerjasama yang baik dan juga menjadi sosok yang mampu memberikan motivasi kepada para atlet. Hal ini dapat dilihat dari olahraga dimuka dunia manapun setiap team yang baik tentunya harus memiliki sosok pemimpin yang dapat di segenai dan dihormati oleh setiap atlet baik didalam pertandingan ataupun diluar pertandingan. Tetapi di esports sendiri dengan

rentang usia atlet yang cenderung masih sangat muda diantara 14-25 tahun hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi para pelatih untuk memahami pola dan tindak laku para atlet dalam memotivasi mereka pada pertandingan-pertandingan yang penting.

Menjadi atlet-atlet yang membela nama provinsi tentunya memberikan tekanan terhadap para atlet-atlet pelatda prov. Sumatera utara, Harapan dari masyarakat, tuntutan dari pelatih, induk olahraga maupun koni menjadi suatu hal yang tentunya mempengaruhi para atlet, pengelolaan emosi yang baik diperlukan untuk dapat melihat dukungan sosial baik itu dari sisi komentar ataupun dukungan yang menyemangatkan menjadi suatu dorongan bagi para atlet untuk memberikan yang terbaik baik team provinsi yang akan mereka bela. Atlet-atlet esports Pelatda prov.sumatera utara tentu saja juga menjadi publik figure karena para atlet menjadi orang-orang yang merupakan presentasi wajah dari provinsi Sumatera utara, tingkah laku baik diluar pertandingan ataupun didalam pertandingan menjadi contoh bagi para penggemar esports di provinsi Sumatera utara. Para pemain harus mampu mengelola setiap dukungan yang diberikan oleh masyarakat menjadi sebuah harapan yang mampu dijawab para atlet dengan menyumbangkan medali-medali di setiap nomor yang di pertandingkan.

Dengan sosok pelatih menjadi seorang pemimpin didalam team pelatda dan setiap dukungan sosial diterima oleh para atlet, kepemimpinan dan juga kompensasi terhadap motivasi berprestasi atlet dalam menjalani setiap kegiatan didalam pelatihan daerah provinsi Sumatera utara tahun 2024 untuk persiapan menuju Pekan Olahraga Nasional ke XXI Sumatera-Aceh cabang olahraga esports menjadi hal yang diteliti.

## **KAJIAN LITERATUR**

### **Kepemimpinan**

Menurut (Arifin, 2012) “kepemimpinan merupakan suatu kemampuan mempersuasi individu-individu untuk meraih target yang tegas dengan gairah. Menurut (Normi, 2018) “Kepemimpinan adalah suatu kemampuan seseorang yang dapat memengaruhi orang-

orang lain untuk berkerja mencapai tujuan dan sasaran.”

### **Kompensasi**

Menurut (Yoyo Sudaryo, Agus Aribowo, 2022) ”Kompensasi adalah penganti yang sebanding dengan kinerja. kompensasi yang diberikan kepada pegawai sebagai penghargaan terhadap pelayanan mereka. dan gaji juga digunakan untuk pengikat antara majikan dan pegawainya“. (Normi, 2018) “Kompensasi diberikan kepada para pegawai yang bekarja untuk mencapi targetnya yang dapat berbentuk uang, hal hal berwujud fisik maupun tidak

Dari pengertian tersebut kompensasi merupakan bentuk kesepakatan antara pekerja dan pemimpinnya sebagai balasan akan pekerjaan yang dikerjakan oleh karyawan sesuai dengan kesepakatan Bersama

### **Motivasi Berprestasi**

(Schunk, 2018) menjelaskan bahwa dorongan untuk mempertahankan atau mencapai tujuan merupakan motivasi berprestasi, motivasi berprestasi juga tidak bisa dilihat secara langsung tetapi dapat dirasakan secara langsung melalui tindakan. Sedangkan pengertian motivasi menurut David Mc Clelland dalam (Pratama et al., 2022), yaitu : “Motivasi merupakan usaha dari seseorang berkembang dalam kompetisi, motivasi akan dapat berkembang jika terjadi hubungan sosial.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif, yang berarti sebuah penelitian yang mencari pengaruh sebab akibat serta pengolahan berupa data angka. Terdapat ada tiga variabel dalam penelitian ini yaitu kepemimpinan dan kompensasi sebagai variabel yang mempengaruhi dan juga motivasi berprestasi sebagai variabel yang dipengaruhi. Dalam penelitian akan menjelaskan kepemimpinan dan kompensasi dalam mempengaruhi motivasi berprestasi atlet-atlet esports pelatda provinsi sumatera utara

### **Identifikasi Variabel**

Variabel adalah yang menjadi obek penelitian. Variabel- variabel penelitian ini adalah:

- a. kepemimpinan dan kompensasi merupakan variable independet,
- b. sedangkan motivasi berprestasi adalah variable terikat

### **Subjek Penelitian**

#### a) Populasi

Penelitian ini dilakukan kepada para atlet-atlet esports pelatda provinsi sumatera utara dengan total 30 atlet-atlet pelatda provinsi sumatera utara sebagai populasi

#### b) Sampel

Setiap populasi yaitu 30 atlet-atlet esports pelatda provinsi sumatera sebagai sample dalam penelitian ini.

### **Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dilakukan dengan langsung di team Pelatda Esports Prov. Sumatera Utara. Dimana, data primer di dalam penelitian ini adalah dilakukannya wawancara terhadap para atlet-atlet dan juga para pihak terkait untuk mendapatkan hasil yang baik, kemudian dilakukan penyebaran kuisioner terhadap para atlet sesuai dengan teori-teori pendukung dan hasil wawancara untuk mendapatkan hasil analisis yang baik.

Kuisioner yang dibuat menggunakan skala likert, Skala dalam penelitian ini dibagi menjadi lima pilihan jawaban yang beisikan pernyataan-pernyataan yang Setuju (positif) dan tidak setuju (negatif). Penilaian butir kuisioner dinilai dengan angka 5. Sangat Setuju, 4 setuju, 3 Ragu-ragu, 2 tidak setuju, dan 1 sangat tidak setuju.

#### a. Indikator Kepemimpinan

Indikator dari kepemimpinan menurut Solio dikutip dari (Arif, 2010) adalah:

1. Kharisma,
2. Stimulasi intelektual.
3. Individual consideration,,
4. Motivasi inspirasi.

#### b. Indikator Kompensasi

Indikator kompensasi dikutip dari Hasibuan dalam (Sherlie & Hikmah, 2020) adalah: Gaji, Upah, Insentif, Bonus.

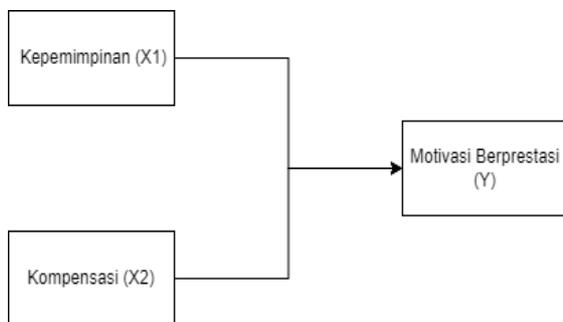
- c. Indikator Motivasi Berprestasi  
 Motivasi berprestasi memiliki indikator sebagai berikut (Schunk, 2018) Pemilihan Tugas , Kegigihan Konsisten , Usaha.

**Metode Analisa Data**

- a) Analisis Deskriptif  
 Untuk menginterpretasikan data digunakan analisis deskriptif untuk dapat mempermudah pemahaman dari hasil penelitian.
- b) Analisis Regresi Berganda  
 Analisis regresi digunakan untuk mendapatkan model regresi untuk melihat variabel indepen mempengaruhi dan seberapa besar pengaruhnya terhadap vadiabel dependen.
- c) Koefisien Determinasi (R2)  
 Uji Koefisien determinasi adalah sebuaha test untuk melihat besaran dari varibel menjelaskan sesuatu. Nilai koefisien determinasi yang lebih tinggi menunjukkan semakin baik variabel bebas menjelaskan variabel terikat.

**Kerangka Konseptual.**

Kerangka konseptual adalah Gambaran dari bagaimana ikatan variable variable akan dijelaskan pada penelitian. Untuk penenlitan ini kerangka konseptual dapat dilihat pada Gambar 1 berikut:



**Gambar 1.** Framework

Dari gambar kerangka konseptual dapat ditarik beberapa hipotesa sebagai berikut :

- H<sub>1</sub> = Kepemimpinan berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi berprestasi secara parsial  
 H<sub>2</sub> = Kompensasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi berprestasi secara parsial  
 H<sub>3</sub> = Kepemimpinan dan kompensasai memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi berprestasi secara simultan

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Uji F**

Uji F bertujuan untuk melihat besaran pengaruh dari variabel kepemimpinan dan kompensasi terhadap motivasi berprestasi , hasil dari pengolahan data auntuk Uji F dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Hasil Uji ANOVA ANOVA<sup>a</sup>

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	9893.864	2	4946.932	570.063	.000 <sup>b</sup>
Residual	234.30227	27	8.678		
Total	10128.16729				

Nilai Fhitung pada kolom F adalah sebesar 570,063 dengan tingkat signifikansi 0,000. Nilai ini lebih besar daripada nilai Ftabel yaitu 2,91 dengan tingkat kesalahan  $\alpha = 5\%$ . Dengan kata lain, Fhitung > Ftabel (570,063 > 2,91). Berdasarkan kriteria pengujian hipotesis, jika Fhitung > Ftabel dan tingkat signifikansinya (0,000 < 0,05), maka variabel bebas (kepemimpinan dan kompensasi) secara simultan berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat (motivasi berprestasi). Oleh karena itu. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H<sub>3</sub> diterima

**Uji T**

Uji t bertujuan untuk melihat pengaruh dari variabel kepemimpinan dan kompensasi terhadap motivasi beprestasi secara parsial, hasil dari pengolahan data untuk Uji T dapat dilihat pada Tabel 2

**Tabel 2.** Hasil Uji T  
**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1(Constant)	7.215	2.251		3.205	.003
Kompensasi	.894	.260	.571	3.434	.002
Kepimpinan	.622	.246	.421	2.531	.018

a. Dependent Variable: Motivasi\_Berprestasi

Berdasarkan hasil uji T di dapatkan bahwa variabel kompensasi memiliki probabilitas (sig)  $0,002 < 0,05$  dengan demikian dapat dinyatakan bahwa variabel kompensasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi berprestasi pada atlet pelatda esports Prov. Sumatera Utara. Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_1$  diterima

Juga dapat dilihat bahwa variabel kepemimpinan memiliki probabilitas (sig)  $0,018 < 0,05$  dengan demikian dapat dinyatakan bahwa variabel kepemimpinan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi berprestasi pada atlet Pelatda Esports Prov. Sumatera Utara Sehingga dapat bisa dijelaskan bahwa  $H_2$  diterima.

Dari hasil pengujian juga dapat dimodelkan rumus regresi linier berganda sebagai berikut :

$$Y = 7.215 + 0,894 X_1 + 0,622 X_2 + e$$

1. Dari model diatas dapat dijelaskan bahwa Konstanta (Intercept): Nilai konstanta dalam model ini adalah 7.215. Ini berarti bahwa jika tidak ada pengaruh dari variabel kepemimpinan ( $X_1$ ) dan kompensasi ( $X_2$ ), motivasi berprestasi ( $Y$ ) diprediksi memiliki nilai sebesar 7.215.
2. Koefisien Kepemimpinan ( $X_1$ ): Koefisien untuk variabel kepemimpinan adalah 0.894. Ini menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu poin kepemimpinan akan meningkatkan motivasi berprestasi para atlet sebesar 0.894, dengan asumsi bahwa variabel lain tidak berubah.
3. Koefisien Kompensasi ( $X_2$ ): Koefisien untuk variabel kompensasi adalah 0.622. Ini berarti bahwa setiap peningkatan satu unit dalam

kompensasi akan meningkatkan motivasi berprestasi sebesar 0.622 unit, dengan asumsi bahwa variabel lain tetap konstan.

Model ini menunjukkan bahwa baik kepemimpinan maupun kompensasi memiliki pengaruh positif terhadap motivasi berprestasi. Artinya, peningkatan dalam kualitas kepemimpinan dan besaran kompensasi yang diberikan kepada atlet esports pelatda Prov. Sumatera Utara cenderung meningkatkan motivasi mereka untuk berprestasi. Ini bisa menjadi panduan bagi organisasi dalam merumuskan kebijakan dan strategi untuk meningkatkan motivasi berprestasi atlet esports pelatda Prov. Sumatera Utara melalui perbaikan kepemimpinan dan pemberian kompensasi yang layak.

### Uji R Square

Koefisien Determinasi ( $R^2$ ) digunakan untuk mengukur seberapa besar kontribusi variabel kompensasi dan kepemimpinan terhadap variabel motivasi berprestasi pada atlet pelatda esports prov. Sumatera Utara

**Tabel 3.** Hasil Uji R Square  
**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.988 <sup>a</sup>	.977	.975	2.94582

a. Predictors: (Constant), Kepimpinan, Kompensasi

Nilai R Square sebesar 0,975 berarti 97,5% variabel kepuasan kerja dapat dijelaskan oleh kompensasi, budaya organisasi, dan kepemimpinan, Sedangkan sisanya 2,5% dapat dijelaskan oleh variabel-variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini

### KESIMPULAN

Kesimpulan yang didapat dari penelitian pengaruh kepemimpinan dan dukungan sosial terhadap atlet-atlet esports pelatda provinsi sumatera utara adalah:

1. Kepemimpinan memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap motivasi berprestasi para atlet esports pelatda provinsi sumatera utara secara parsial
2. Kompensasi memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap motivasi berprestasi para atlet esports pelatda provinsi sumatera utara secara parsial
3. Kepemimpinan serta kompensasi memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap motivasi berprestasi para atlet esports pelatda provinsi sumatera utara secara parsial secara simultan pada para atlet esports pelatda provinsi sumatera utara secara simultan.

Saran dari hasil penelitian ini baik untuk para atlet, pengurus esports, maupun akdemisi untuk pengembangan penelitian berikutnya adalah:

1. Sosok pelatih yang baik memberikan motivasi yang bagi para atlet, diharapkan team esports pelatda provinsi sumatera utara tetap mempertahankan para pelatih yang telah dipilih dan mengembangkan kemampuan para pelatih melalui pelatihan baik dari sisi non teknis seperti psikologi dan juga pengembangan kemampuan dari sisi teknis untuk memperbesar strategi pada pertandingan.
2. Dukungan sosial masyarakat yang menunjukkan hasil positif pada motivasi berprestasi para atlet, sehingga sangat disarankan bagi masyarakat provinsi sumatera utara untuk dapat memberikan dukungan sosial yang baik kepada para atlet agar para atlet dapat memiliki motivasi berprestasi yang baik
3. Didalam penelitian ini hanya terdapat 2 variabel bebas yaitu kepemimpinan dan juga dukungan sosial, dari hasil dapat dilihat masih ada variabel-variabel lain yang belum diteliti, dari hasil wawancara masih terdapat beberapa faktor yang mendukung motivasi berprestasi para atlet seperti : Gaji, Lingkungan kerja dan juga rewards serta punishment.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arif, R. (2010). *Pengaruh Kepemimpinan Dan Budaya Organisasi Terhadap Kinerja Karyawan*.
- Arifin, S. (2012). *Leadership Ilmu dan Seni Kepemimpinan*. Mitra Wacana Media.
- Normi, S. (2018). *Manajemen Sumber Daya Manusia* (1st ed.). expert.
- Pratama, K. W., Roesminingsih, M. V., & Suhanadji, S. (2022). Strategi Peningkatan Motivasi Belajar di Masa Pandemi Covid-19 berdasarkan Pemetaan menurut Teori Motivasi McClelland pada Siswa Kelas V SD Labschool UNESA 2. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 322–338. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.488>
- Schunk, D. H. (2018). *Motivasi dalam Pendidikan Teori, Penelitian, dan Aplikasi*. PT. Indeks.
- Sherlie, & Hikmah. (2020). *Pengaruh Motivasi, Disiplin Kerja Dan Kompensasi Terhadap Kinerja Karyawan Pada Pt Benwin Indonesia Di Kota Batam*. 5.
- Yoyo, S. & Aribowo, N. A. S. (2022). *Manajemen Sumber Daya Manusia: Kompensasi Tidak Langsung Dan Lingkungan Kerja Fisik*. Andi.