

Pembinaan Karakter Siswa Melalui Ekstrakurikuler *Game Online E-Sports* di SMA 1 PSKD Jakarta

Atri Waldi¹, Irwan

Prodi Pendidikan Kewarganegaraan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang

¹atriwaldi@fis.unp.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini menunjukkan bahwa dalam program ekstrakurikuler *e-sports* di SMA 1 PSKD Jakarta terdapat esensi pembinaan nilai karakter berupa kerja keras, disiplin, kreatif, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, dan tanggung jawab. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Informan dalam penelitian ini diambil melalui wawancara mendalam kepada pihak-pihak yang dinilai dapat memberikan data secara maksimal terkait pembentukan karakter melalui program pembinaan *e-sports*, seperti peserta didik yang memilih program pembinaan *e-sports*, pembina *e-sports*, kepala sekolah, serta guru. Kendala dalam pelaksanaan program *e-sports* adalah masih adanya stigma negatif masyarakat terhadap *game* dan Infrastruktur yang belum berkembang di level yang sama (sekolah). Untuk mengatasi kendala tersebut pihak sekolah mengkomunikasikan *e-sports* kepada orang tua peserta didik, bahwa program *e-sports* ini merupakan kegiatan yang terarah dan di dalamnya terdapat pembinaan dan pengawasan oleh pembina dan coach *e-sports*. Selain itu SMA 1 PSKD mempunyai tim *e-sports* yang mengikuti event-event *e-sports* yang ada yang merupakan perwakilan sekolahnya dalam mengikuti ajang tersebut.

Kata kunci: pembinaan karakter, *E-Sports*, SMA 1 PSKD Jakarta

ABSTRACT

This study shows that the *e-sports* extracurricular program of SMA 1 PSKD Jakarta includes character value formation such as hard work, discipline, creativity, respect for achievement, communicative, peace-loving, and responsibility. This study used qualitative methods with a case study approach. The informants were chosen through in-depth interviews with students who chose *e-sports* development programs, *e-sports* coaches, the principal, and the teachers. The obstacle in implementing the *e-sports* program is the negative public stigma towards *games* and infrastructure that have not developed at the same level (school). To overcome these obstacles the school describe the *e-sports* to parents, where the *e-sports* program is a directed activity and includes guidance and supervision by *e-sports* coaches and coaches. Besides that, SMA 1 PSKD has an *e-sports* team that participates in existing *e-sports* events which are representatives of their schools in participating in the event.

Keywords: character training, *E-Sports*, SMA 1 PSKD Jakarta



This work is licensed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. ©2018 by the author(s).

Received: November 11 2017

Revised: December 2 2018

Accepted: December 4 2018

PENDAHULUAN

Karakter dapat diartikan sebagai watak, akhlak atau kepribadian yang dipandang sebagai karakteristik diri seseorang dan merupakan hasil dari internalisasi nilai yang diterima dari lingkungannya. Begitupun dalam hal anak sebagai peserta didik di lingkungan sekolah. Berbagai upaya dapat dilakukan dalam

dalam membina karakter peserta didik di sekolah, diantaranya dapat dilakukan melalui kegiatan ekstrakurikuler di sekolah. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 62 tahun 2014 tentang Kegiatan Ekstrakurikuler pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, dinyatakan bahwa kegiatan ekstrakurikuler yang dilakukan peserta didik di luar jam belajar, kegiatan intrakurikuler dan kegiatan kokurikuler, di bawah bimbingan dan pengawasan satuan pendidikan, bertujuan untuk mengembangkan potensi, bakat, minat, kemampuan, kepribadian, kerjasama, dan kemandirian peserta didik secara optimal untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan (Lestari, 2016).

Ada banyak bentuk kegiatan ekstrakurikuler yang diadakan oleh masing-masing sekolah berdasarkan minat dan bakat peserta didik, diantaranya seperti Palang Merah Remaja, Kepramukaan, Kelompok Ilmiah Remaja (KIR), Pasukan Pengibar Bendera (Paskibra), beberapa kegiatan kesenian seperti Dance, Marawis, Marcing Band, kegiatan keolahragaan seperti Badminton, Voli, Basket, Sepak Bola, termasuk juga olah raga kekinian yang disebut dengan *Electronic Sports* (E-Sports).

E-Sports merupakan olahraga elektronik dimana aspek dari olahraga ini di fasilitasi oleh sistem elektronik. Secara garis besar pengertian E-Sports sendiri merupakan sebuah cabang olahraga yang tidak bertanding secara fisik tapi lebih mementingkan strategi dalam pertandingan secara online melalui komputer sehingga masing-masing tim dapat bertanding tanpa bertatap muka (Julius et al., 2016)

Perkembangan IPTEK yang sangat pesat, menjadi faktor penentu dalam perkembangan dunia pendidikan. *Game* pun menjadi trend di dunia pendidikan. Peserta didik pada saat ini merupakan generasi yang sangat cepat tanggap dalam merespon perkembangan teknologi. Pada saat ini, banyak game online yang bukan hanya sekedar untuk hiburan semata namun juga banyak game online yang menuntut pemainnya menggunakan skill baik dalam hal mengatur strategi, mengelola kerja sama tim, bernegosiasi serta bagaimana cara mengambil keputusan yang tepat. Game yang membutuhkan skill tersebut seperti *Overwatch*, *Defense of the Ancient 2*, *Counter Strike*, *League of Legends*, dan masih banyak lagi.

Memang dalam hal pendidikan dan game online ketika disandingkan satu sama lain banyak terdapat pro dan kontra. Pihak kontra menyatakan bahwa stigma yang ada dalam masyarakat adalah anak-anak yang keseringan bermain game, maka mereka cenderung lupa atau mengabaikan pendidikan mereka sebagai prioritas. Banyak orang tua yang sering memarahi anak mereka saat bermain game, sehingga anak-anak kerap sembunyi-sembunyi untuk sekedar menghibur diri dengan game. Selain itu tidak sedikit kejadian tindak kriminal anak yang dapat terekspos di media sosial karena bermain game online. Sebagai contoh, banyak kasus anak yang rela mencuri hanya untuk membeli voucher game online. Sejalan dengan hal ini (Yunus, 2017) menyatakan bahwa krisis karakter anak yang diakibatkan oleh kemajuan jaman semakin modern, semua serba otomatis dan digital. Efek dari era modernisasi ini adalah perubahan aktivitas bermain anak dari yang semula permainan tradisional beralih ke permainan modern/digital yang identik dengan penggunaan teknologi seperti games on-line, *video game* serta *play station*. Ketertarikan terhadap permainan modern saat ini semakin akut, sehingga

sangat mempengaruhi tingkah lalu dan kebiasaan anak. Dampak yang muncul karena fenomena itu sangat memprihatinkan, berpengaruh pada prestasi belajar anak, krisis karakter dan memiliki perilaku agresif, bahkan menjerumuskan anak dalam tindak kriminal seperti pencurian dan pemerkosaan, serta menyebabkan anak mengalami kepribadian ganda yang bias berujung pada kematian.

Terkait dengan hal itu (Fadli, 2014) menambahkan dengan menyatakan bahwa perkembangan teknologi memiliki dampak terhadap pola kehidupan anak masa kini. Anak-anak saat ini lebih senang bermain game sebagai salah satu kegiatan setelah mereka sekolah, dengan adanya game yang praktis dan membuat ketagihan. Bagi sebagian orang tua game dijadikan alternatif untuk dapat menenangkan anak ketika mereka rewel. Game online, playstation serta gadget yang makin populer dikalangan anak-anak dan orang tua. Permainan tersebut tanpa disadari dapat menjadikan anak pribadi yang tertutup dan kurang peka terhadap lingkungan sekitar hingga menjadikan dia seorang yang individualis.

Di sisi lain banyak yang berpendapat bahwa E-sports bukan berarti diterapkan hanya untuk hiburan semata namun terdapat nilai-nilai yang mengedukasi para peserta didik. E-sports akan menjadi sebuah kegiatan yang bermanfaat dan kaya akan muatan nilai ketika kegiatan tersebut dilaksanakan secara terarah dan berkesinambungan, tentunya dengan adanya bimbingan dan pengawasan dari pihak sekolah.

Pendidikan E-Sports yang dilaksanakan harus memiliki tujuan yang jelas. Bila sekedar hiburan semata, maka kalah menang tidak akan menjadi masalah. Namun bila tujuannya menjadi profesional, maka sudah selayaknya bermain dan bekerja seperti profesional dengan artian *player* yang serius dengan e-sports harus bermain layaknya atlet olahragawan sesungguhnya. Berlatih dengan aturan, sistem, dan pola tertentu. Menerapkan strategi, latihan dan kompetisi secara teratur. Meningkatkan level, kerja sama tim, mengikuti aturan internasional, serta etika-etika dalam permainan seperti *fair play*, *no racism* dan sebagainya. Lebih jauh lagi, pendidikan e-sports tidak hanya sekedar bermain game. Akan lebih baik dan berguna bila mempelajari seluk beluk proses pembuatan game, pengembangan atau menciptakan game, pemasaran bisnis game e-sport, penelitian, seminar serta bentuk edukasi lain yang dapat dielaborasi dengan e-sports. Dengan begitu, peserta didik tidak hanya gemar bermain game saja. Bahkan, praktik mempelajari bahasa asing pun akan lebih mudah diserap dengan bermain game karena pada umumnya game yang diklasifikasikan sebagai game yang bagus menggunakan bahasa Inggris dalam aplikasinya. Selain itu E-sports juga membantu peserta didik dalam pengambilan keputusan, komunikasi dan hubungan sosial yang positif, membentuk kerjasama yang baik, cepat tanggap dan *multitasking*, dan sebagainya ("Esports: The world of competitive gaming An overview," 2017). Jadi dapat disimpulkan kegiatan e-sports dapat membentuk kognitif, skill serta karakter siswa asalkan kegiatan tersebut terprogram, terbina dan dalam pelaksanaannya terdapat pengawasan.

Dalam dunia pendidikan, E-Sports sudah mulai dijadikan sebagai salah satu wadah dalam menyalurkan minat dan bakat serta pembentukan karakter siswa. Di beberapa negara E-Sports sudah menjadi salah satu komponen yang diperhitungkan dalam pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah. Contoh negara yang telah

menggunakan E-Sports adalah Norwegia, Swedia dan Korea. Di Indonesia sendiri juga sudah ada sekolah yang telah menggunakan E-Sports sebagai salah satu kegiatan Ekstrakurikuler. SMA 1 PSKD (Perkumpulan Sekolah Kristen Djakarta) merupakan sekolah yang pertama mengusung program E-Sports tersebut. Program e-sports ini dilaksanakan di labor khusus untuk kegiatan e-sports itu sendiri. Sedangkan tujuan dari program e-sports ini adalah melatih skill dan memberikan pengetahuan yang memadai agar murid yang mengikuti program ini bisa memiliki dasar yang diperlukan untuk bisa mengembangkan minat dan bakatnya. Selain itu yang terpenting adalah bagaimana kegiatan ekstrakurikuler E-Sports dijadikan sebagai wahana dalam membina karakter peserta didik di SMA 1 PSKD.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus (*case study* research design). Informan penelitian diperoleh melalui *purposive sampling*, dengan melakukan wawancara mendalam (*indepth interview*) kepada pihak-pihak yang dinilai dapat memberikan data secara maksimal terkait pembentukan karakter melalui program pembinaan e-sports yang dilakukan, seperti peserta didik program pembinaan e-sports, pembina e-sports, kepala sekolah, beserta guru. Data dari informan dikumpulkan dan diberikan kode-kode atau dikoding sebelum dilakukan analisis agar data yang ada dapat terorganisasi dan mendetail sehingga akan memunculkan gambaran tentang topik yang tengah dipelajari, kemudian baru dilakukan reduksi data, display data hingga mengambil keputusan dan verifikasi (HF Nashori, 2007).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa (1) program pembinaan e-sports yang dilakukan SMA 1 PSKD Jakarta terdapat esensi pembinaan nilai karakter berupa nilai kerja keras, disiplin, kreatif, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, tanggung jawab. (2) kendala dalam pelaksanaan program pembinaan e-sports adalah infrastruktur yang belum berkembang di level yang sama (sekolah), serta stigma negatif masyarakat terhadap game kurang sinkron dengan pendidikan.

Ekstrakurikuler merupakan salah satu wadah yang dibentuk oleh sekolah dengan tujuan untuk memperdalam dan memperluas pengetahuan siswa yang dilajukan di luar kegiatan rutin pembelajaran ataupun di waktu libur/luang. (Asfianti Anggraeni, Setyawati Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, & Ilmu Keolahragaan, 2017). Sejalan dengan hal tersebut (Umam, 2008) menjelaskan "Kegiatan ekstrakurikuler tidak hanya bermanfaat bagi pelajar dalam mengisi waktu luang tetapi juga ditujukan untuk pembentukan prilaku sosial seperti kerjasama, kemurahan hati, persaingan, empati, sikap tidak mementingkan diri sendiri, sikap ramah, memimpin dan mempertahankan diri. Pembentukan prilaku sosial terbentuk seiring dengan proses pertumbuhan dan perkembangannya".

Menurut (Samani, 2014), strategi pembinaan karakter secara mikro di sekolah berupaya memanfaatkan dan memberdayakan semua lingkungan belajar yang ada untuk menginisiasi, memperbaiki, menguatkan dan menyempurnakan secara terus menerus proses pendidikan karakter di sekolah. Pengembangan karakter dapat

dibagi dalam 4 pilar, salah satu diantaranya melalui kegiatan ko kurikuler yaitu kegiatan belajar di luar kelas yang terkait langsung pada suatu materi mata pelajaran atau ekstrakurikuler seperti PMR, karya ilmiah, Pramuka, Paskibra dan lainnya. *Electronic Sports (E-sports)* merupakan salah satu bentuk kegiatan ekstrakurikuler yang dilaksanakan oleh SMA 1 PSKD Jakarta dalam menyalurkan minat dan bakat anak didik. SMA 1 PSKD Jakarta merupakan sekolah pertama yang memasukan e-sports ke dalam kurikulum di sekolah. SMA 1 PSKD menyatakan bahwa dengan binaan dan pengawasan e-sports mampu berdampak positif bagi perkembangan akademik dan mental anak didik. Program pembinaan e-sports di SMA 1 PSKD Jakarta dilaksanakan dengan intensitas dalam seminggu terdapat 20 jam untuk e-sports, melibatkan mentor yang ahli dalam bidang tersebut, serta sekolah menyediakan labor untuk kegiatan program pembinaan e-sports. Muatan dari kegiatan e-sports terdapat softskill seperti problem solving, pengembangan strategi, keterampilan teknis komputer dan pengembangan tim.

E-sports merupakan alat bantu yang bagus dalam mendidik anak. Melalui game mereka tidak hanya bermain, tetapi juga akan melatih mereka dalam problem solving, team work dan logika. Jobsearch internasional menunjukkan saat ini banyak perusahaan internasional yang membuka lowongan pekerjaan untuk individu yang memiliki pengetahuan dan kemampuan di bidang e-sports. Lembaga riset Statista menyatakan bahwa penonton yang menyaksikan pertandingan e-sports 2017 mencapai 191 juta, dan 51% nya berasal dari Asia Pasifik, termasuk Indonesia. Menurut salah seorang siswa SMA 1 PSKD, dia mengikuti program pembinaan e-sports untuk menjadi profesional player, mengikuti turnamen yang ada, dengan begitu akan ada semacam kompensasi baik itu dari sponsor, saat membuat live streaming, atau menjadi komentator suatu pertandingan e-sports. (Indonesia, 2018)

E-Sports merupakan salah satu cara dalam mewujudkan peserta didik yang berkarakter, oleh karena itu kegiatan E-Sports memiliki andil besar dalam membentuk sikap dan karakter peserta didik, diantaranya adalah:

Tabel 1. Karakter yang Dibentuk Melalui E-Sports

Karakter yang Dibentuk	Petikan Wawancara
Kerja Keras	Informan 1: saya mengikuti e-sports, selain karena hobi, saya juga ingin menjadi gamer yang profesional (atlit) kelak, tentunya melalui program e-sports di sekolah memberikan motivasi lebih untuk mewujudkan apa yang saya cita-citakan. Informan 2: e-sports mewadahi kami untuk lebih berusaha optimal dalam berlatih dan ikut turnamen e-sports bergengsi, karena orang lain harus mengeluarkan biaya yang lebih untuk latihan, sementara kami difasilitasi dan dibina juga oleh <i>coach</i> .
Disiplin	Informan 1: kami harus disiplin mengikuti e-sports karena bagi yang jarang berlatih/tidak disiplin tidak akan dilibatkan mengikuti <i>event-event</i> e-sports. Informan 2: memang di luar jam rutin kami melaksanakan e-sports, peserta didik yang merupakan anggota e-sports boleh

	<p>memanfaatkan waktu luang/jam kosong, tentunya setelah dikonfirmasi oleh pembina dan <i>coach</i> e-sports, jika masih dalam situasi pembelajaran di kelas lain, kami tidak diijinkan untuk memakai lab e-sports diluar jam rutin kami.</p>
Kreatif	<p>Informan 1: E-sports merupakan pembelajaran yang menarik, selain dapat menjadikan kami gamer profesional, kami juga dapat berkarir sebagai game analisis, komentator, bisnis, manajer dan coach berdasarkan pengetahuan dan ilmu yang kami dapatkan melalui e-sports.</p> <p>Informan 2: strategi, decision making, merupakan faktor penting yang dilatih dalam e-sports, dengan kata lain kreatifitas berpikir peserta didik akan terasah.</p>
Menghargai Prestasi	<p>Informan 1: bukan kalah atau menang tujuan utama yang kita cari, tetapi hasil dari prosesnya itu kita butuhkan dalam perkembangan peserta didik, termasuk sikap tidak takut gagal dan siap untuk menerima kekalahan.</p> <p>Informan 2: masuknya pertandingan e-sports dalam Asean Games 2018 (exhibiton) dan dua medali diraih orang Indonesia, membangkitkan gairah peserta didik untuk lebih mendalami e-sports.</p>
Komunikatif	<p>Informan 1: <i>Decision making, timing</i>, komunikasi dan kerjasama merupakan faktor penting dalam aktivitas e-sports.</p> <p>Informan 2: ketika berlatih kami anggota pembinaan e-sports dilatih untuk menjalin komunikasi dan kerjasama yang baik, secara tidak langsung komunikasi kami di luar kegiatan e-sportspun terbentuk secara otomatis.</p> <p>Informan 3: kalau komunikasi kami tidak baik antar anggota tim, akan sulit untuk memenangkan pertandingan, dengan kegiatan rutin, saya dengan teman-teman yang lain jadi lebih mudah dalam berkomunikasi dan dapat "feel-nya".</p>
Cinta Damai	<p>Informan 1: karena ini merupakan program pembinaan, jadi program e-sports mempunyai pengawasan dan pembinaan disetiap kegiatannya, termasuk dalam menjaga sopan santun antar sesama pemain e-sports, maupun di luar e-sports.</p> <p>Informan 2: dari e-sports ini kami terlatih untuk lebih sabar, semisal adanya provokasi dari tim lawan atau miskomunikasi antar sesama tim, karena akan berdampak pada jalannya pertandingan.</p>
Bertanggung jawab	<p>Informan 1: kurikulum mandiri di sekolah menuntut peserta didik bertanggungjawab, termasuk dalam memilih program pembinaan yang mereka minati, dan salah satu diantaranya adalah e-sports. Nantinya tugas mereka untuk mata pelajaran tertentu berbasiskan kegiatan e-sports mereka.</p> <p>Informan 2: saat pertandingan e-sports, kami latih untuk tidak berkata-kata kasar, karena setiap ID kami merupakan ID dari SMA</p>

1 PSKD dan membawa nama SMA 1 PSKD, dibandingkan dulu ketika sebelum masuk SMA 1 PSKD saya kadang berbicara kurang baik/sopan.

Menurut kepala sekolah SMA 1 PSKD, kegiatan e-sports memiliki unsur edukatif seperti interaksi kelompok, perhitungan matematika, pemikiran ekonomis, kerja keras, menghargai prestasi, merangsang kreatifitas peserta didik dan sebagainya. Samuel William salah seorang anggota kegiatan e-sports menyampaikan bahwa dengan mengikuti e-sports melatih kekompakan dan kesabarannya.

Konsep dasar sekolah adalah secara nyata dan aktif mendekatkan anak didik dengan cita-citanya. Sekolah sebagai wadah pengembangan potensi peserta didik sesuai dengan minat, hobi serta bakat peserta didik. E-sports merupakan program pembinaan yang merupakan bagian terintegrasi dengan bagian akademik anak didik. Saat ini dunia bergerak ke arah digital, dimana digital sebagai konten utama untuk penggerak ekonomi. E-sports sebelum tahun 2022 diperkirakan akan menjadi industri yang bernilai trilyunan rupiah. Talenta yang dibutuhkan dan dicari saat ini adalah individu yang memiliki kemampuan menguasai konten era digital. E-sports membuka banyak jalan untuk masa depan anak didik. Program pembinaan e-sports di SMA 1 PSKD Jakarta terintegrasi dengan komunikasi, ekonomi dasar, team work, matematika dan bisnis. E-sports merupakan alat bantu yang apabila digunakan dengan benar akan menjadi kekuatan besar.

Sejatinya permainan merupakan bagian penting dari pendidikan. E-sports tidak hanya akan menciptakan player yang profesional, tetapi juga bisa menjadi caster, analisis, managing. Selain e-sports bicara soal teknik bermain, di luar itu siswa akan terbentuk rasa percaya dirinya, komunikasi yang baik dan tidak takut akan kegagalan. Persoalan utama bukan menang atau kalah tetapi proses berkembang anak didiklah yang terpenting, bagaimana dia mengatur strategi, bagaimana responnya dalam sebuah pertandingan dan melihat peluang yang ada. Program e-sports menstimulus potensi anak didik di dunianya yaitu dunia era digital. Harapannya anak didik dapat berkarir dengan keinginan, minat dan bakat mereka, sehingga mereka enjoy dalam menjalankan profesinya kelak. Di negara China E-Sports telah menjadi sebuah bagian dalam cabang olah raga. Selain itu E-Sports sendiri juga bisa sebagai sarana menyalurkan bakat orang-orang yang memiliki potensi dibidang E-Sports. Di Indonesia sendiri sebenarnya banyak orang-orang yang cukup antusias di bidang E-Sports, dan peminat E-Sport di Indonesia sendiri juga cukup banyak, namun belum ada sebuah lembaga atau organisasi yang dapat mendukung olah raga tersebut. (Prathama, 2015:1).

Menurut Weilin Han, yang merupakan seorang konsultan sekolah mengatakan bahwa kegiatan e-sports dalam kurikulum perlu diberi batasan agar tidak mengganggu ke aktifitas pembelajaran peserta didik. E-sports harus dikomunikasikan dengan orang tua peserta didik, dengan kata lain orang tua dan guru harus menyiasati agar e-sports benar-benar membawa dampak positif bagi anak didik.

Menurut WHO kecanduan game online/game disorder dianggap sebagai gangguan mental. Langkah-langkah untuk mengatasi dampak buruk e-sports

adalah sebagai berikut:

- a. Kegiatan e-sports selalu dalam pengawasan ortu dan guru
- b. Disiplin mengatur jam berlatih anak
- c. Letakkan komputer di tempat terbuka dan mudah terlihat.
- d. Perbanyak interaksi langsung dengan anak.
- e. Lakukan pemeriksaan mata rutin.

Asian Games 2018 sudah melakukan pertandingan exhibition untuk cabang olah raga e-sports, sedangkan pertandingan resminya akan digelar pada tahun 2022 di Macau. Pada Asian Games kemaren Indonesia memenangkan 1 medali emas untuk game clash royale dan 1 medali perak untuk game hardstone. E-sports SMA 1 PSKD mewakili Indonesia di Australia dan mendapatkan posisi 4. Pengelolaan yang bijak dan pengaturan waktu yang tepat dibutuhkan untuk mengarahkan bakat dan potensi peserta didik. (Seputar Inews, 2018)

Tabel 2. Kendala dalam Pembentukan Karakter Melalui E-Sports

Kendala	Petikan Wawancara	Solusi
Stigma negatif masyarakat terhadap game	Informan: yang salah adalah ketika dilakukan secara berlebihan sampai ketahap candu, hal apapun yang sudah termasuk adiksi, sudah mengarah ke hal yang tidak baik, termasuk adiksi belajar sekalipun, apapun yang disalahgunakan adalah tidak baik. Seyogjanya e-sports merupakan kegiatan pemanfaatan teknologi sesuai dengan usia peserta didik kita.	Informan 1: Disinilah peran E-sports sebenarnya, e-sports merupakan kegiatan yang terarah, dengan program pembinaan ini akan diatur waktu kegiatan e-sports agar tidak mengganggu PBM yang lainnya, serta dibimbing dan dilakukan pengawasan oleh pelatih dan pembina kegiatan e-sports itu sendiri. Informan 2: kegiatan e-sports dikomunikasikan dengan orang tua peserta didik.
Infrastuktur yang belum berkembang di level yang sama (sekolah)	Informan: Ekosistem yang menunjang untuk pagelaran kegiatan e-sports yang selevel masih relatif rendah.	Mengenalkan kepada khalayak umum kalau SMA 1 PSKD punya tim e-sports dengan mengikuti event-event e-sports yang ada.

Stigma negatif dari masyarakat tersebut juga berkaitan dengan penelitian (Yunus, 2017) menyatakan bahwa krisis karakter anak yang diakibatkan oleh kemajuan jaman semakin modern, semua serba otomatis dan digital. Menanggapi hal tersebut kepala sekolah SMA 1 PSKD mengatakan bahwa yang tidak baik adalah ketika kegiatan tersebut sudah bersifat adiktif/kecanduan, namun jika di-*manage* dengan baik, maka e-sports merupakan alat bantu yang sangat besar andilnya dalam dunia pendidikan termasuk pendidikan karakter.

Untuk mengatasi kendala tersebut menurut Novan Ardi (Mutakin & Rusmana, 2014) dalam menerapkan pendidikan berbasis karakter di sekolah

terdapat empat alternatif strategi secara terpadu, salah satunya adalah dengan cara membangun komunikasi kerjasama antar sekolah dengan orang tua peserta didik, oleh karena itu pihak sekolah mengkomunikasikan kegiatan e-sports kepada orang tua peserta didik, dengan meyakinkan mereka bahwa kegiatan e-sports merupakan kegiatan yang di dalamnya terdapat pembinaan dan pengawasan dari pembina dan pelatihnya. Selain itu SMA 1 PSKD memiliki tim e-sports yang mewakili sekolah mengikuti event-event e-sports guna mengenalkan kepada khalayak umum kalau SMA 1 PSKD memiliki tim e-sportsnya tersendiri, sehingga akan memotivasi sekolah lain untuk membangun infrastruktur kegiatan e-sports dan memasukkannya dalam kurikulum di sekolahnya.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa program *electronic sports* (E-sports) merupakan salah satu kegiatan ekstrakurikuler yang dilaksanakan di SMA 1 PSKD Jakarta dalam membina karakter peserta didik. SMA 1 PSKD merupakan sekolah pertama yang memasukkan program e-sports dalam kurikulum di sekolahnya pada tahun 2016. Game online selama ini dalam pandangan sebagian masyarakat yang notabene sebagai hal yang negatif, dapat dikonversikan menjadi wadah yang edukatif dalam dunia pendidikan termasuk dalam pendidikan karakter. Program e-sports yang dilaksanakan oleh SMA 1 PSKD merupakan kegiatan binaan yang membimbing dan mengawasi jalannya kegiatan E-sports tersebut. Kegiatan e-sports tidak hanya bermain game semata namun mampu menjadi wadah dalam membina karakter peserta didik apabila dalam pelaksanaannya dikelola dengan baik.

Terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaan e-sports di SMA 1 PSKD, diantaranya adalah adanya stigma negatif masyarakat terhadap game dan infrastuktur yang belum berkembang di level yang sama (sekolah), karena baru SMA 1 PSKD Jakarta inilah yang baru memasukkan e-sports dalam kurikulum pendidikan di sekolah. Untuk mengatasi kendala tersebut pihak sekolah mengkomunikasikan kegiatan e-sports ini kepada orang tua peserta didik dengan meyakinkan kepada peserta didik bahwa kegiatan e-sports ini merupakan program binaan yang terbimbing dan diawasi jalannya oleh pihak sekolah. Selain itu SMA 1 PSKD Jakarta mengenalkan kepada khalayak umum kalau SMA 1 PSKD Jakarta mempunyai tim e-sports dengan mengikuti kegiatan-kegiatan e-sports yang ada.

PENGHARGAAN

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Universitas Negeri Padang karena kegiatan penelitian ini didanai oleh Universitas Negeri Padang melalui dana DIPA tahun anggaran 2018.

REFERENSI

Asfianti Anggraeni, F., Setyawati Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, H., & Ilmu Keolahragaan, F. (2017). Pendidikan Karakter Melalui Ekstrakurikuler Pencinta Alam Di Smk Negeri 1 Bawen Tahun 2016. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation Journal of Physical Education*, 6(1). Retrieved from <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/peshr>

- Esports: The world of competitive gaming An overview. (2017), (October), 13. Retrieved from www.britishesports.org
- Fadli, Z. (2014). Membentuk Karakter Anak dengan Olahraga Tradisional. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 13(2), 38-44.
- HF Nashori, M. N. (2007). Harga Diri Anak Jalanan. *Indigenous, Jurnal Ilmiah Berkala Psikologi*, 9, 62-82. Retrieved from https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/1404/5Marina_Vol9No1Mei2007.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Indonesia, C. (2018). Mata Pelajaran E-Sport Pertama di Indonesia. CNN Indonesia. Retrieved from <https://www.cnnindonesia.com>
- Julius, E., Honggowidjaja, S. P., Dora, P. E., Studi, P., Interior, D., Petra, U. K., & Siwalankerto, J. (2016). Perancangan Interior Fasilitas E-Sports Arena, 4(2), 672-681.
- Lestari, R. Y. (2016). Peran kegiatan ekstrakurikuler dalam mengembangkan watak kewarganegaraan peserta didik, 1(2), 136-152.
- Mutakin, T. Z., & Rusmana, I. M. (2014). Penerapan Teori Pembiasaan dalam Pembentukan Karakter Religi Siswa di Tingkat Sekolah Dasar. *Edutech*, 1(3), 361-373.
- Samani. (2014). *Konsep dan model pendidikan karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya. Retrieved from https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Samani%2C+Muchlas+dan+Hariyanto.+2013.+Pendidikan+Karakter+%3A+Konsep+dan+Model.+Bandung+Remaja+Rosdakarya.&btnG=
- Seputar Inews. (2018). Game Online di Sekolah. RCTI. Retrieved from <https://www.youtube.com/RCTIOfficialChannel>
- Umam, K. (2008). Pengaruh Kegiatan Ekstrakurikuler terhadap Prestasi Sains dan Perilaku Sosial Pelajar. *Animal Genetics*, 39(5), 561-563.
- Yunus, S. (2017). ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 1, 28-37.