

**TESIS**

**PEMBINAAN PENDIDIKAN KARAKTER SISWA DALAM  
EKSTRAKURIKULER ELEKTRONIK SPORTS DI SMK  
RADEN UMAR SAID KUDUS**

Diajukan Kepada Pascasarjana



**SYAHIR NAASHIRUDDIN**  
NIM: 214051040

Tesis Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Pesaratan dalam Mendapatkan Gelar  
Megister Pendidikan (M.Pd)

**MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
PASCASARJANA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) RADEN MAS SAID  
SURAKARTA  
TAHUN 2023**

# **Pembinaan Pendidikan Karakter Siswa dalam Ekstrakurikuler eSports di SMK Raden Umar Said Kudus Tahun 2023**

**Syahir Naashiruddin**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) Bagaimana pelaksanaan pembinaan pendidikan karakter siswa dalam ekstrakurikuler eSports di SMK Raden Umar Said Kudus. (2) Bagaimana pembinaan pendidikan karakter dalam ekstrakurikuler eSports di SMK Raden Umar Said Kudus.

Penelitian ini dilakukan pada tahun 2023 yang dilaksanakan di SMK Raden Umar Said Kudus, lebih tepatnya dalam kegiatan ekstrakurikuler eSportsnya yang beranggotakan 30 siswa. Penelitian ini menggunakan metode Kualitatif dan menggunakan pendekatan study kasus.

Hasil penelitian sebagai berikut: (1) Pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler eSports di SMK Raden Umar Said Kudus terbukti melibatkan sejumlah faktor penting. Langkah-langkah seperti perencanaan, implementasi, dan evaluasi dilibatkan untuk menjamin keberhasilan kegiatan ini. Selain itu dalam menunjang keberhasilan pelaksanaannya ada beberapa faktor yang dilakukan oleh pihak SMK Raden Umar Said yaitu, Komunikasi, resources, (sumber daya), disposisi, dan struktur birokrasi. (2) Dalam pembinaan karakter yang dilakukan pelatih dan pembina ditemukan beberapa metode dan pendekatan. Pendekatannya berupa, pendekatan Informatif, pendekatan partisipatif, dan pendekatan eksperimental. Selain pendekatan pelatih dan pembina juga melakukan tahapan strategi pembinaan karakter, strategi diantaranya moral knowing, moral feeling atau moral loving, dan moral doing atau moral action. Semua metode dan tahapan strategi pembinaan pendidikan karakter di ekstrakurikuler eSports di SMK Raden Umar Said Kudus sudah berhasil di laksanakan dan berdampak positif terhadap karakter siswa.

Kata Kunci : Pendidikan Karakter. Ekstrakurikuler eSports, integrasi pendidikan karakter di eSports.

# **Development of Student Character Education in eSports Extracurricular at SMK Raden Umar Said Kudus in 2023**

**Syahir Naashiruddin**

## **Abstract**

This study aims to determine (1) How is the implementation of fostering student character education in extracurricular eSports at SMK Raden Umar Kudus. (2) how character education is fostered in extracurricular eSports at SMK Raden Umar Kudus.

This research was conducted in 2023 at SMK Raden Umar Said Kudus, more precisely in its eSports extracurricular activities with 30 students. This research uses Qualitative methods and uses a case study approach.

The research results are as follows: (1) The implementation of eSports extracurricular activities at SMK Raden Umar Said Kudus proved to involve a number of important factors. Steps such as planning, implementation, and evaluation are involved to ensure the success of this activity. In addition, in supporting the success of its implementation, there are several factors carried out by SMK Raden Umar Said, namely, communication, resousces, (resources), positioning, and bureaucratic structure. (2) In the character development carried out by coaches and coaches, several methods and approaches were found. The approach is in the form of an informative approach, a participatory approach, and an experimental approach. In addition to the pelative approach and coaches also carry out stages of character development strategies, strategies including moral knowing, moral feeling or moral loving, and moral doing or moral action. All methods and stages of character education coaching strategies in extracurricular eSports at SMK Raden Umar Said Kudus have been successfully implemented and have a positive impact on student character.

**Keywords:** Character Education. Extracurricular eSports, integration of character education in eSports.

تطوير تعليم شخصية الطالب في E-Sport في المدرسة رادن عمر سعيد قدوس  
المهنية في العام 2023

شاهر ناصيرالدين

أبستراك

تهدف هذه الدراسة إلى تحديد (1) كيف تطبيق تطوير تعليم شخصية الطالب في المناهج E-Sport في المدرسة عمر قدوس المهنية. (2) كيف تطوير تعليم الشخصية في المناهج E-Sport في مدرسة رادين عمر قدوس المهنية. قد إجراء هذا البحث في عام 2023 في المدرسة عمر قدوس المهنية، وبشكل أكثر دقة في أنشطتها E-Sport، والتي تتكون من 30 طالبًا. يستخدم هذا البحث الأساليب النوعية ويستخدم نهج دراسة الحالة.

نتائج البحث هي كما يلي: (1) تطبيق الأنشطة E-Sport في المدرسة عمر قدوس المهنية ينطوي على عدد من العوامل المهمة. تضمن خطوات التخطيط والتنفيذ والتقييم لضمان نجاح هذا النشاط. الى جانب ذلك، لدعم نجاح تنفيذها، هناك عدة عوامل تقوم بها مدرسة رادين عمر سعيد المهنية، وهي: تواصل و resouces (الموارد) وموضع والهيكل البيروقراطية. (2) في تنمية الشخصية التي يقوم بها المدربون والمدربون والعتور على عدة أساليب وأساليب. النهج هو المنهج المعلوماتي، والمنهج التشاركي، والمنهج التجريبي. وبصرف النظر عن نهج التدريب والتوجيه، فإنهم ينفذون أيضًا مراحل استراتيجيات تنمية الشخصية، بما في ذلك الاستراتيجيات *moral knowing* و *moral feeling* و *moral loving* و *moral doing* و *moral action*. جميع أساليب ومراحل استراتيجيات تنمية الشخصية في المناهج E-Sport في المدرسة عمر قدوس المهنية بنجاح وكان لها تأثير إيجابي على شخصية الطالب.




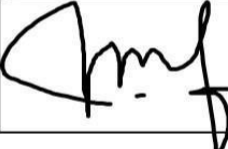
الكلمات الرئيسية: بناء الشخصية، اللامنهجية E-Sport تكامل الشخصية في E-Sport  
Sport

## HALAMAN PENGESAHAN TESIS


### Pembinaan Pendidikan Karakter Siswa dalam Ekstrakurikuler Elektronik Sports di SMK Raden Umar Said Kudus Tahun 2023

Disusun Oleh :  
Syahir Naashiruddin  
214051040

Telah dipertahankan di depan majelis dewan Penguji Tesis Pascasarjana UIN Raden Mas Said Surakarta Pada Hari Kamis Tanggal 7 bulan Desember Tahun 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat guna memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd)

NO	NAMA	TANDA TANGAN	TANGGAL
1	Dr. Subar Junanto, S.Pd., M.Pd. NIP. 198206112008011011 Ketua Sidang/Pembimbing		15 Desember 2023
2	Dr. Andi Arif Rifa'i M.Pd. NIP. 198110282009011008 Sekretaris Sidang		15 Desember 2023
3	Prof. Dr. Drs. H. Giyoto, M.Hum. NIP.196702242000031001 Penguji 1		15 Desember 2023
4	Dr. Supriyanto, S.Ag., M.Pd NIP. 197312112007101003 Penguji 2		15 Desember 2023

Surakarta, 15 Desember 2023  
Mengetahui,  
Direktur,

  
Prof. Dr. Islah, M.Ag  
NIP. 197305222003121001

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Syahir Naashiruddin

NIM : 214051040

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul : Pembinaan Pendidikan Karakter Siswa dalam Ekstrakurikuler  
Elektronik Sports di SMK Raden Umar Said Kudus Tahun 2023

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tesis yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister dari Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Surakarta seluruhnya merupakan hasil karya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Tesis/Desertasi yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan seluruhnya atau sebagian Tesis ini bukan asli karya saya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian- bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku.

Surakarta, 14 November 2023

Yang Menyatakan,



Syahir Naashiruddin

214051040

## **MOTTO**

**"Al-masyaqqah tajlib al-taisir."**

**"Kesulitan itu mendatangkan keringanan."**

**"Man jadda wa jadda wa laa budda minal qadhaa'i an yaqdara."**

**"Barang siapa bersungguh-sungguh, maka ia akan berhasil. Dan tidak ada  
daya dan upaya kecuali dengan pertolongan Allah."**

## **PERSEMBAHAN**

1. Tesis Ini Dipersembahkan Untuk Orang Tua Yang Selalui Mendoakan Akan Perjalanan Dan Proses Anaknya
2. Untuk Teman Teman Seperjuangan
3. Untuk Teman Teman Perkopian Dan Pernamplekan
4. Untuk setiap tempat Coffeshop atau Warkop yang secara tidak langsung turut andil dalam menyediakan tempat berfikir dalam menyelesaikan tesis.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis berhasil menyelesaikan laporan tesis yang berjudul “Pembinaan Pendidikan Karakter Siswa dalam Ekstrakurikuler eSports di SMK Radeh Umar Said Kudus Tahun 2023”. Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar magister pendidikan.

Dalam penyusunan tesis ini tentunya tidak terlepas dari arahan, bantuan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu dalam kesempatan ini, penulis hendak mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada para pihak yang telah mendukung dan membantu penulis, di antaranya:

1. Dosen pembimbing penulis, Dr Subar Junanto S.Pd., M.Pd yang telah memberikan arahan, panduan, dan wawasan yang sangat berharga selama penulisan tesis ini.
2. Rekan-rekan mahasiswa dan teman-teman sejawat yang telah berbagi pengalaman, pengetahuan, dan inspirasi selama perjalanan akademik kami bersama.
3. Bapak Suparlan dan Ibu Siti Sugiarti yang telah menberikang dukungan finansial dan juga doa dalam menyertai proses dan perjalanan dalam menyelesaikan Tesis.
4. Bapak Agam Amintaha S.Kom., selaku Kepala Sekolah dan pihak SMK Raden Umar Said Kudus yang telah mengizinkan dan bersedia menjadi objek penelitian penulis dan membantu penulis dalam hal menyediakan data-data penelitian.

5. Bapak Awaludhi Budiargo S.Pd, selaku Pembina Ekstrakurikuler eSports di SMK Raden Umar Said yang telah membantu peneliti dalam menemukan data dan mengumpulkan data.
6. Coach Alizhuna selaku Pelatih RUS eSports telah bersedia menjadi narasumber dalam penelitian ini.
7. Semua pihak yang berkontribusi dalam pengumpulan data dan informasi yang diperlukan dalam penelitian ini.

Tesis ini disusun sebagai bentuk penelitian terhadap Pembinaan Pendidikan Karakter Siswa dalam Ekstrakurikuler eSports di SMK Radeh Umar Said Kudus Tahun 2023, yang memadukan eSports kedalam kurikulum sekolah.

Penulis berharap tesis ini dapat memberikan wawasan yang bermanfaat dan menjadi kontribusi positif dalam pengembangan karakter dan pembinaan pendidika karakter di lembaga formal.

Surakarta, 14 November 2023

Penulis



Syahir Naashiruddin

## DAFTAR ISI

Cover .....	
Abstrak (Bahasa Indonesia).....	i
Abstrak (Bahasa Inggris).....	ii
Abstrak (Bahasa Arab).....	iii
Lembar Pengesahan.....	iv
Surat Pernyataan Keaslian.....	v
Motto .....	vi
Halaman Persembahan.....	vii
Kata Pengantar .....	viii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Pembatasan Masalah.....	9
D. Perumusan Masalah .....	9
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Manfaat Penelitian.....	10
<b>BAB II KERANGKA TEORITIS .....</b>	<b>12</b>
A. Kajian Teori.....	12
B. Kajian Penelitian Yang Relevan.....	38
C. Kerangka Berfikir.....	45
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>47</b>
A. Pendekatan Penelitian.....	47

B. Setting Penelitian.....	48
C. Subjek dan Informan Penelitian .....	49
D. Teknik Pengumpulan Data .....	49
E. Pemeriksaan Keabsahan Data.....	51
F. Teknis Analisis Data.....	53
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>58</b>
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	58
B. Deskripsi Hasil Penelitian .....	61
1. Pelaksanaan Ekstrakurikuler eSports di SMK Raden Umar Said Kudus.....	61
2. Bagaimana Pembinaan Karakter siswa dalam Kegiatan Ekstrakurikuler eSports di SMK Raden Umar Said Kudus.....	74
C. Interpretasi Data .....	108
1. Pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler eSports di SMK Raden Umar Said Kudus.....	108
2. Pembinaan Pendidikan Karakter dalam kegiatan Ekstrakurikuler eSports di SMK Raden Umar Said Kudus.....	111
D. Keterbatasan Penelitian.....	114
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	116
B. Implikasi.....	118
C. Saran-saran.....	120
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>122</b>

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran surat perizinan penelitian .....128
2. Lampiran Panduan Observasi .....129
3. Lampiran Panduan Wawancara .....130
4. Lampiran Transkrip Wawancara .....138
5. Lampiran Dokumentasi Kegiatan.....159

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM), ditegaskan dalam permendikbud tahun 2018 mengenai penguatan pendidikan karakter pada lembaga pendidikan resmi bahwa upaya pendidikan karakter bertujuan untuk memperkuat nilai-nilai positif pada diri peserta didik melalui harmonisasi spiritual, emosional, dan spiritual. aspek intelektual, dan fisik. Visi pendidikan nasional Indonesia sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Bagian 2 Pasal 3 tentang Pendidikan Nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berakhlak mulia, dan berakhlak mulia. sehat, berpengetahuan, kompeten, kreatif, mandiri, dan menjadi anggota masyarakat. Salah satu caranya adalah dengan memperkuat jati diri dan karakter individu siswa sesuai dengan visi tersebut (Tim Redaksi Fokusmedia, 2006).

Terkait dengan gerakan dan tujuan yang ingin dicapai, lembaga pendidikan formal dapat mengembangkan siswa tidak melulu melalui proses pembelajaran akademik. Sebaliknya, pembinaan potensi dan karakter peserta didik juga dapat dilakukan melalui kegiatan ekstrakurikuler. Menurut permendikbud (2018), kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang menggali

potensi bakat, minat, kemampuan, kepribadian, kemampuan bekerjasama, dan kemandirian siswa secara maksimal guna membangun karakter siswa tersebut. Sebaliknya, kegiatan intrakurikuler adalah kegiatan yang menekankan pada penyelesaian beban pembelajaran kurikulum sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Dalam situasi ini, karakter peserta didik dianggap sebagai aspek internal yang mencakup kepribadian, moral, dan sikap yang terbentuk melalui penyerapan nilai-nilai dari lingkungan sekitar mereka. Melalui kegiatan ekstrakurikuler, sekolah dapat memberikan peluang kepada siswa agar dapat mengembangkan aspek karakter siswa tersebut. Contohnya, melalui kegiatan ekstrakurikuler seperti olahraga, peserta didik dapat belajar mengenai kerja sama dalam tim, fair play, dan kedisiplinan. Kegiatan seni ekstrakurikuler, seperti paduan suara atau teater, juga dapat membantu memajukan kreativitas, ekspresi diri, dan kemampuan empati. Dengan terselenggaranya kegiatan ekstrakurikuler yang terstruktur dan mendapat pengawasan dari pihak sekolah, peserta didik memiliki kesempatan untuk mengoptimalkan potensi mereka dan membentuk karakter yang positif. Ini sejalan dengan tujuan pendidikan yang lebih luas, dengan membentuk individu yang berkualitas dan menganut nilai-nilai yang baik (Lestari, 2016 : 162).

Tujuan pendidikan nasional Indonesia sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Bagian 2 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa,

berakhlak mulia, sehat, pengetahuan, keterampilan, dan kemandirian serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Tim Redaksi Fokusmedia, 2006).

Kegiatan ekstrakurikuler dimaksudkan untuk memaksimalkan perkembangan potensi, bakat, minat, ketrampilan, kepribadian, kerjasama, serta kemandirian siswa. Dalam perspektif ini, karakter peserta didik dianggap sebagai aspek internal yang terbentuk melalui penyerapan nilai-nilai dari lingkungan sekitar mereka. Melalui kegiatan ekstrakurikuler, lembaga pendidikan dapat memberikan ruang kepada siswa dalam mengeksplorasi karakter yang siswa miliki. Sebagai contoh, melalui kegiatan ekstrakurikuler dalam olahraga, peserta didik dapat memperoleh pembelajaran tentang kerja sama dalam tim, prinsip fair play, dan kedisiplinan. Di sisi lain, kegiatan ekstrakurikuler di bidang seni seperti paduan suara atau teater dapat membantu dalam merangsang kreativitas, ekspresi diri, dan kemampuan empati. Dengan terselenggaranya kegiatan ekstrakurikuler yang terstruktur dan mendapat pengawasan dari pihak sekolah, peserta didik dapat mengoptimalkan potensi mereka dan membentuk karakter yang positif. Semua ini sejalan dengan tujuan pendidikan yang lebih besar, yaitu membentuk individu yang berkualitas serta memiliki nilai-nilai yang baik (Lestari, 2016 :162).

Berbagai kegiatan ekstrakurikuler diadakan di sekolah berdasarkan minat dan keterampilan siswa. Ada organisasi seperti Palang Merah Remaja, Kepanduan, Kelompok Ilmiah Remaja (KIR), Pasukan Pengibar Bendera (Paskibra), dan Marching Band, serta kegiatan seni seperti tari dan marawi.



Selain itu, ada juga olahraga sepak bola, bola basket, bola voli, bulu tangkis, dan olahraga elektronik (eSports) yang merupakan olahraga kekinian (Waldi et al., 2018 :412).

Istilah "olahraga elektronik" atau "eSports" adalah kependekan dari "olahraga elektronik". Ini adalah jenis olahraga di mana pemain profesional berkompetisi dalam berbagai video game, dengan video game sebagai arena utamanya. ESports tidak mendapat perhatian sampai beberapa minggu yang lalu. Namun fenomena eSports saat ini berkembang pesat dan mulai menarik minat sejumlah khalayak lain, termasuk para gamer, media, dan perusahaan-perusahaan besar yang sebelumnya tidak aktif di sektor eSports (Restika, 2018 :1).

ESports adalah bentuk olahraga yang menggunakan sistem elektronik untuk mengatur aspek-aspeknya. Secara esensial, eSports adalah sebuah varian olahraga di mana kompetisi tidak terjadi secara fisik, tetapi fokus lebih pada strategi dalam pertandingan yang berlangsung secara online melalui komputer. Dalam hal ini, setiap tim dapat bersaing tanpa harus bertemu secara langsung (Julius et al., 2016 :672-681).

Dalam pendidikan global ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki peran yang sangat penting dalam kemajuannya. Selain itu, dalam konteks pendidikan, eSports telah menjadi tren yang signifikan. Generasi saat ini memiliki kemampuan adaptasi yang sangat cepat terhadap kemajuan teknologi. Saat ini, ada banyak permainan daring yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mendorong pemain untuk mengembangkan berbagai keterampilan seperti

strategi, kolaborasi dalam tim, negosiasi, dan kemampuan pengambilan keputusan yang bijaksana. Contoh-contoh game yang menuntut keterampilan-keterampilan ini termasuk firefire, PUBG Mobile, Mobile Legends, dan masih banyak lainnya (Waldi et al., 2018).

Pandangan tentang game online dan pendidikan beragam. Ada berbagai sudut pandang mengenai hal ini. Beberapa orang menentang hal ini dengan menyatakan bahwa terdapat stigma di masyarakat yang menganggap anak-anak yang sering bermain video game cenderung tidak memprioritaskan pendidikannya. Ketika orang tua melihat anaknya bermain game, mereka seringkali merasa kesal sehingga membuat mereka merasa harus bersembunyi agar bisa menikmati permainan tersebut. Selain itu, terdapat pula kasus dimana perilaku kriminal anak-anak—seperti mencuri untuk membeli voucher game—terungkap di media sosial akibat bermain game online. Anak-anak mengalami krisis karakter akibat kemajuan zaman yang semakin modern, seiring dengan beralihnya aktivitas bermain mereka dari permainan tradisional ke permainan modern/digital seperti.

Di dalam penelitian adelia wulandari (2018), anak-anak sering bermain game internet di waktu senggang. Mereka kadang-kadang begadang sambil bermain video game bersama teman-temannya di warung internet atau tempat nongkrong lainnya. Seperti yang terlihat di televisi dan media tertentu lainnya, eSports juga memberikan dampak buruk bagi anak-anak. Lebih lanjut Liputan6.com memberikan daftar berbagai kekurangan eSports. Selain itu, Liputan6.com juga mencantumkan beberapa kelemahan eSports. Seorang gadis

Tionghoa berusia 13 tahun membeli transaksi mobile game seharga USD 64.000 atau sekitar Rp 953 juta. Jadi, tanpa sepengetahuan orangtuanya, tabungan mereka habis dalam empat bulan. Seorang siswa sekolah menengah di Henan, Tiongkok, gadis tak dikenal ini. Baru ketika seorang guru di sekolahnya menelepon dan melaporkan aktivitas anaknya barulah ibunya mengetahui kejadian tersebut (Chesa Andini Saputra, 2023).

Dengan banyaknya waktu yang tersita melalui game online dan handphone, secara tidak langsung mempengaruhi karakter peserta didik di dalam sekolah maupun diluar sekolah. Diantaranya karakter siswa yang terjadi di eSports adalah rasisme yang dilakukan didalam game, berkata kasar, dan diluar game mereka kurang sosialis sehingga acuh dengan keadaan sekitar, bahkan meninggalkan kewajiban mereka yaitu belajar sebagai siswa.

Dari situlah stigma negatif itu muncul dari kalangan orang tua, bahkan tidak terkecuali para guru. Kebanyakan mereka masih menilai hanya dari segi negatifnya saja dan menganggap eSports itu tidak ada gunanya dan tidak memiliki masa depan. Stigma yang berkeliraran adalah game online hanya merugikan siswa, membuat siswa lupa akan kewajiban belajar, acuh terhadap lingkungan sekitar dan membuat para siswa berkata kasar. Hal ini menjadi tugas besar para guru untuk menemukan solusi dari satu permasalahan yang beresiko besar ini. Bisa dengan pengarahan yang baik dimana anak bisa menemukan keuntungan yang positif dari hobi yang dia cintai. Sehingga mampu membangun dan merubah stigma negatif menjadi positif dimata orang tua maupun masyarakat.

Selain dampak negatif yang telah dibahas, kegiatan eSports juga memberikan dampak positif. Seperti diberitakan LigaGame.tv, Liga ekstrakurikuler eSports didirikan oleh Pengurus ESports Indonesia (PB ESI) yang bekerja sama dengan Akademi Garudaku. Penyelenggaraan Liga eSports Pelajar Nasional 2022 yang diperuntukkan bagi siswa kelas SMA/SMK/MA se-Indonesia diumumkan oleh PB ESI. Ashadi Ang, Ketua Bidang Humas dan Komunikasi PB ESI, menjelaskan bahwa tujuan Liga eSports Nasional pelajar adalah untuk meningkatkan prestasi akademik dan non-akademik. Kompetisi ini disponsori oleh SMK Wira Harapan pada kategori tunggal eSports (Saut, 2022).

Perlu disebutkan bahwa kesalahpahaman mengenai perbedaan antara game dan eSports sering terjadi di masyarakat. Meskipun eSports berakar pada industri game, namun mereka tidak dapat dibandingkan. Apa saja variasinya? Meskipun para gamer biasanya bermain untuk diri mereka sendiri atau hanya untuk bersenang-senang, eSports adalah permainan yang dianggap serius sebagai sebuah pekerjaan. Perbedaan lain dapat dibuat di antara mereka berdasarkan karakteristik kostum yang mereka kenakan dan hasil yang mereka peroleh. Atlet eSports berpakaian profesional dan menerima gaji besar. Mereka turun ke lapangan untuk mewakili tim mereka. Pemain tidak perlu mengenakan seragam atletik saat bermain video game, dan tidak ada imbalan finansial; sebaliknya, mereka hanya bermain untuk bersenang-senang (Maula, 2021).

Peran seorang guru dalam mengatasi hobi anak berupa Game Online tadi adalah membina, dan mengarahkan. Karena pada saat ini GameOnline tidak

hanya sebuah game saja. Banyak yang masuk pada kategori eSports (Elektronik Sports) yang bisa diarahkan untuk menjadi Pro Player atau Atlet. ESport juga membuka lapangan kerja baru berupa influencer, konten creator, youtuber, pelatih dll. Bahkan melalui eSports juga pendidikan karakter bisa dibentuk dan dibina, karena untuk menjadi Pro Player atau Atlet, karakter atau Attitude sangatlah diperlukan diluar kemahiran bermain game tersebut.

ESports dikalangan pendidikan sudah banyak dilaksanakan didalam lembaga. Namun, tidak masuk dalam kurikulum inti, akan tetapi masuk keranah Ekstrakurikuler dan peminatan siswa. Banyak sekolah juga sudah bergabung dalam lembaga yang menaungi pembinaan Player dan Atlet usia dini yaitu Garadaku dan PBESI (Pengurus besar eSports Indonesia), mereka yang memiliki potensi yang luar biasa akan dibina di fasilitasi berbagai scane kompetitif dan juga pembinaan lainnya.

Salah satu sekolah yang sudah menerapkan kegiatan Ekstrakurikuler eSports adalah SMK Raden Umar Said Kudus. Raden Umar Said ESports namanya tim ESports di lembaga tersebut. Dengan berbagai pro dan kontra mengenai eSports masuk ke pendidikan dan juga stigma negative mengenai eSports itu, ternyata SMK Raden Umar Said sudah melaksanakannya. Hal yang menarik peneliti untuk meneliti di SMK Raden Umar Said adalah disana tidak hanya melaksakan kegiatan ekstra ataupun kompetitif di internal lembaga tersebut, SMK Raden Umar Said juga mendatangkan pelatih professional dari Akademi Garudaku yang berada di naungan Pengurus Besar eSports Indonesia dan juga mengikuti liga Ekstra akurikuler eSports Nasional, karena masih

jarang sekali lembaga yang memiliki time sports di dalamnya dengan komponen profesionalitas dan berkompentisi di tingkat nasional. Oleh karena itu peneliti tertarik meneliti kegiatan di lembaga tersebut dengan mengusung judul penelitian “Pembinaan Karakter siswa Dalam eSports di SMK Raden Umar Said Kudus”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat diambil identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Banyaknya penyimpangan nilai karakter siswa dalam komunitas dan bermain game.
2. Masih banyaknya stigma negatif mengenai eSports di lembaga pendidikan

## **C. Batasan Masalah**

Dari identifikasi masalah diatas maka terdapat batasan masalah, diantaranya:

1. Pembatasan masalah yang pertama adalah mengenai kegiatan eSports di SMK Raden Umar Said Kudus
2. Pembatasan masalah yang kedua adalah pembinaan pendidikan karakter siswa Dalam eSports di SMK Raden Umar Said Kudus.

## **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebaga berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan kegiatan Ekstrakurikuler eSports di SMK Raden Umar Said Kudus?

2. Bagaimana Pembinaan Pendidikan Karakter Dalam eSports di SMK Raden Umar Said Kudus?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Dari perumusan masalah, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pelaksanaan kegiatan Ekstrakurikuler eSports di SMK Raden Umar Said Kudus.
2. Untuk mengetahui proses pembinaan Pendidikan Karakter Dalam eSports di SMK Raden Umar Said Kudus.
3. Untuk mengetahui berbagai macam karakter yang dapat dibentuk melalui kegiatan ekstra kurikuler ESports di SMK Raden Umar Said Kudus

#### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian maka manfaat penelitiannya diantaranya:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Memberikan opsi metode pembinaan pendidikan karakter yang mampu di terima dan relevan terhadap peserta didik
  - b. Memberikan motivasi terhadap mereka untuk berprestasi diluar akademik
  - c. Sebagai referensi bahan kajian dan penelitian yang sama.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi guru
    - 1) Memberikan pemecahan praktis terhadap pembinaan pendidikan karakter.

2) Penelitian ini bisa di modifikasi oleh guru lain dalam meningkatkan pembinaan pendidikan karakter.

b. Bagi Siswa

Hasil dari penelitian dapat memberikan wawasan bagi peserta didik bahwa dalam dunia eSports terdapat nilai-nilai karakter yang harus diperhatikan dalam menjadi player ataupun menjadi komunitasnya. Terlebih mereka dapat berprestasi dalam eSports dan tetap memegang pendidikan karakter sebagai siswa.



## **BAB II**

### **KERANGKA TEORITIS**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pengertian Pelaksanaan dan Pembinaan**

###### **a. Pengertian Pelaksanaan**

Pelaksanaannya merupakan aktifitas atau usaha-usaha yang dilaksanakan untuk melaksanakan semua rencana dan kebijaksanaan yang telah Anda miliki dan ditetapkan dengan dilengkapi segala kebutuhan, alat-alat yang diperlukan, siapa yang melaksanakan, dimana tempat pelaksanaannya mulai dan bagaimana cara yang harus dilaksanakan, suatu proses kegiatan rangkaian tindak lanjut setelah program atau kebijaksanaan ditetapkan yang terdiri atas keputusan pengambilan, langkah yang strategis maupun operasional atau kebijaksanaan menjadi kenyataan guna mencapai sasaran dari program yang ditetapkan. Dari pengertian yang dikemukakan di atas dapatlah ditarik suatu kesimpulan bahwa pada dasarnya terlaksananya suatu program yang telah ditetapkan oleh pemerintah harus sejalan dengan kondisi yang ada, baik di lapangan maupun di luar lapangan. Yang mana dalam kegiatannya melibatkan beberapa unsur disertai dengan usaha-usaha dan didukung oleh alat-alat penunjang (Angraini, 2016 :16-36).

Faktor-faktor yang dapat menunjang terlaksananya program adalah sebagai berikut:

1. Komunikasi, merupakan suatu program yang dapat dilaksanakan dengan baik apabila jelas bagi para pelaksana. Hal ini sampai disitu proses

2. sinkronisasi informasi, kejelasan informasi dan konsistensi informasi yang disampaikan;
3. Sumber daya (sumber daya), dalam hal ini meliputi empat komponen yaitu terpenuhinya jumlah staf dan kualitas mutu, informasi yang diperlukan guna pengambilan keputusan atau kewenangan yang cukup guna melaksanakan tugas sebagai tanggung jawab dan fasilitas yang dibutuhkan dalam pelaksanaan;
4. Disposisi, sikap dan komitmen pada pelaksanaan terhadap program khususnya dari mereka yang menjadi implementasi program khususnya dari mereka yang menjadi pelaksana program;
5. Struktur Birokrasi, yaitu SOP (Standar Operasional Prosedur), yang mengatur tata aliran dalam pelaksanaan program. Jika hal ini tidak sulit dalam mencapai hasil yang memuaskan, karena penyelesaian khusus tanpa pola yang baku.

Keempat faktor di atas, berdampak mempengaruhi keberhasilan suatu hal proses implementasi, namun juga adanya keterkaitan dan saling mempengaruhi antara suatu faktor yang satu dan faktor yang lain. Selain faktor diatas palak proses pelaksanaan terdapat sebuah evaluasi. Evaluasi seperti halnya melibatkan dua dimensi utama: evaluasi proses dan evaluasi produk. Evaluasi proses terkait dengan penilaian perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian kegiatan praktik keahlian. Sementara itu, evaluasi produk terkait dengan penilaian hasil atau kemampuan yang

dihasilkan oleh peserta, seperti kemampuan menari, kemampuan musik, kemampuan bercerita, dan kemampuan seni (Junanto, 2019 :128-142).

Evaluasi seharusnya berperan dalam mendukung pengembangan, implementasi, kebutuhan program, perbaikan program, pertanggungjawaban, seleksi, motivasi, peningkatan pengetahuan, dan dukungan dari pihak-pihak yang terlibat. Terdapat berbagai jenis evaluasi yang dikenal dalam konteks kajian ilmu, dan salah satu di antaranya adalah evaluasi program, yang sering kali diterapkan dalam penelitian di bidang pendidikan (Junanto, 2016 :117).

#### b. Pengertian Pembinaan

Pembinaan adalah upaya pendidikan formal maupun non formal yang dilakukan secara sadar, berencana, terarah, teratur, dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, dan mengembangkan suatu dasar-dasar kepribadiannya seimbang, utuh dan selaras, pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan bakat, kecenderungan/keinginan serta kemampuan-kemampuannya sebagai bekal, untuk selanjutnya atas perkasa sendiri menambah, meningkatkan dan mengembangkan dirinya, sesamanya maupun lingkungannya ke arah tercapainya martabat, mutu dan kemampuan manusiawi yang optimal dan pribadi yang mandiri (Simanjuntak, B., 1990).

Menurut Mangunhardjana (1986) untuk melakukan pembinaan ada beberapa pendekatan yang harus diperhatikan oleh seorang pembina, antara lain:

1. Pendekatan informative (informative approach), yaitu cara menjalankan program dengan menyampaikan informasi kepada peserta didik. Peserta didik dalam pendekatan ini dianggap belum tahu dan tidak punya pengalaman.
2. Pendekatan partisipatif (participative approach), dimana dalam pendekatan ini peserta didik dimanfaatkan sehingga lebih ke situasi belajar bersama. Pendekatan eksperiansial (experienciel approach), dalam pendekatan ini menempatkan bahwa peserta didik langsung terlibat di dalam pembinaan, ini disebut sebagai belajar yang sejati, karena pengalaman pribadi dan langsung terlibat dalam situasi tersebut.
3. Pendekatan eksperiansial (experienciel approach), dalam pendekatan ini menempatkan bahwa peserta didik langsung terlibat di dalam pembinaan, ini disebut sebagai belajar yang sejati, karena pengalaman pribadi dan langsung terlibat dalam situasi tersebut (Mangunhardjana, 1986).

## **2. Pendidikan Karakter**

### **a. Pengertian Karakter**

Secara etimologi bahasa karakter berasal dari bahasa Yunani “charrasein” yang berarti barang atau alat untuk menggores, yang kemudian hari dipahami sebagai cap. Jadi, karakter itu adalah watak yang melekat pada seseorang (Sutarjo Adisusilo, 2013). Dalam bahasa ingris *Character* , yang antara lain memiliki arti watak, tabiat, sifat-sifat, kejiwaan, budi

pekerti, kepribadian dan akhlak (Nur Hidayat, 2018). Karakter diartikan sebagai sifat-sifat kejiwaan, etika atau budi pekerti yang membedakan individu dengan yang lain.

Secara terminologi, karakter diartikan sebagai sifat manusia pada umumnya yang bergantung pada faktor kehidupannya sendiri (Imas Kurniasih, 2017). Kementerian Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa karakter merupakan watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan (virtues) yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir bersikap, dan bertindak. Kebajikan terdiri atas sejumlah nilai, moral, dan norma, seperti jujur, berani bertindak, dapat dipercaya, dan hormat kepada orang lain. Lebih lanjut Seorang Filsuf Yunani bernama Aristoteles mendefinisikan karakter yang baik sebagai kehidupan dengan melakukan tindakan-tindakan yang benar sehubungan dengan diri seseorang dan orang lain (Thomas Lickona, 2013).

Simon Philips mendefinisikan karakter adalah kumpulan tata nilai yang menuju pada suatu sistem, yang melandasi pemikiran, sikap, dan perilaku sikap yang ditampilkan. (Fatchul Mu'min, 2016) Istilah karakter dipahami oleh Winnie memiliki dua pengertian tentang karakter. Pertama, ia menunjukkan bagaimana orang itu bertingkah laku, apabila seseorang berperilaku tidak jujur, kejam atau rakus, tentulah orang tersebut memanasikan perilaku buruk, sebaliknya apabila seseorang berperilaku jujur, suka menolong, tentulah orang itu memanasikan karakter mulia.

Kedua, istilah karakter kaitannya dengan personality. Seseorang baru bisa disebut orang berkarakter (a person of character) apabila tingkah lakunya sesuai dengan kaidah moral (Thomas Lickona, 2013).

Karakter seseorang bisa terbentuk karena pembiasaan yang dilakukan, sikap yang diambil dalam mengatasi keadaan dan kata yang diucapkan kepada orang lain. Karakter seseorang tidak terbentuk dalam hitungan detik namun membutuhkan proses yang panjang dan melalui usaha tertentu (Hidayah, 2015 :190-204). Kebiasaan merupakan salah satu elemen yang dapat berpengaruh negatif terhadap kemampuan individu dalam pengembangan karakternya. Seringkali, kebiasaan dijelaskan sebagai adat atau perilaku yang dilakukan dengan penuh kehati-hatian. Ternyata, tindakan manusia berasal dari kebiasaan yang diterapkan dalam rutinitas sehari-hari. Seseorang yang memiliki kebiasaan berbuat baik cenderung terus berupaya untuk mempraktikkan perilaku positif dalam kehidupan sehari-hari, begitu pula sebaliknya (Naashiruddin & Junanto, 2023 :48-61).

Karakter adalah sesuatu yang melekat pada diri seseorang dan sering orang tersebut tidak menyadari karakternya. Menurut Bije Widjajanto, kebiasaan seseorang terbentuk dari tindakan yang dilakukan berulang ulang setiap hari. Tindakan tindakan tersebut pada awalnya disadari atau disengaja, tetapi karena begitu seringnya tindakan yang sama dilakukan maka pada akhirnya seringkali kebiasaan tersebut menjadi reflek yang tidak disadari oleh orang bersangkutan. Sebagai contoh: gaya berjalan, gerakan

tubuh pada saat berbicara didepan umum atau gaya Bahasa (Syamsul Kurniawan, 2016).

Karakter manusia telah melekat pada kepribadian seseorang dan ditunjukkan dalam tingkah laku dalam kehidupan sehari-hari. Manusia sejak dilahirkan memiliki karakter yang ditunjukkan oleh sifat-sifat bawaan. Dalam kesimpulannya, karakter adalah aspek integral dari diri seseorang yang mencakup watak, budi pekerti, kepribadian, dan moral. Karakter terbentuk melalui proses panjang, termasuk melalui pembiasaan dan interaksi dengan lingkungan sekitar. Karakter juga mencerminkan bagaimana seseorang berperilaku dan bersikap terhadap diri sendiri dan orang lain.

b. Pengertian Pendidikan Karakter

Pengertian pendidikan dalam kamus besar bahasa Indonesia adalah proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan (Syamsul Kurniawan, 2016). Pendidikan karakter juga dapat didefinisikan sebagai metode mengajarkan kebiasaan cara berfikir dan perilaku yang membantu individu untuk hidup dan bekerja sama sebagai anggota keluarga, masyarakat dan bernegara serta membantu mereka untuk mampu membuat keputusan yang dapat dipertanggung jawabkan.

Pendidikan karakter merupakan salah satu alat untuk membentuk generasi yang berkualitas (Imas Kurniasih, 2017). Dengan pendidikan karakter diharapkan peserta didik tidak hanya memiliki kemampuan intelektual yang luar biasa, tetapi juga mempunyai olah emosional yang baik. H. Teguh

Sunaryo berpendapat bahwa pendidikan karakter menyangkut bakat (potensi alami dasar), harkat (derajat melalui penguasaan ilmu dan teknologi, martabat (harga diri melalui etika dan moral (Syamsul Kurniawan, 2016). Pendidikan Karakter merupakan upaya yang berusaha mengatur perilaku seseorang memiliki kepribadian yang baik (Baharun & Ummah, 2018 :21). Definisi tersebut mengandung makna, pendidikan karakter bahwa pendidikan karakter merupakan penguatan dan pengembangan perilaku anak secara utuh.

Pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran dan kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai nilai tersebut. Di dalam pelaksanaan pendidikan karakter disekolah semua komponen (pemangku pendidikan) harus dilibatkan, baik guru, kepala sekolah, dan komponen komponen pendidikan itu sendiri.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas dapat ditarik benang merah bahwa pendidikan karakter adalah Pendidikan karakter ialah sistem penanaman nilai-nilai karakter pada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan dan tindakan untuk merealisasikan nilai-nilai tersebut. Pendidikan karakter dimaknai sebagai pendidikan nilai, budi pekerti, moral, watak atau pendidikan etika (Amanabella, 2019 :5-24). Tujuannya untuk mengembangkan potensi murid untuk memberikan keputusan baik buruk, memelihara apa yang baik dan mewujudkan kebaikan itu dalam kehidupan sehari-hari.



Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan karakter merupakan upaya sistematis untuk mengajarkan dan menguatkan nilai-nilai karakter yang membantu individu berinteraksi dan berperan sebagai anggota masyarakat yang bermoral dan berkualitas

c. Fungsi Pendidikan Karakter

Menurut Kementerian Pendidikan Nasional dan Kebudayaan fungsi pendidikan karakter adalah:

- a. Pengembangan: pengembangan potensi peserta didik untuk menjadi pribadi yang berperilaku baik,
- b. Perbaikan: memperkuat kiprah pendidikan nasional untuk bertanggung jawab dalam pengembangan potensi peserta didik yang lebih bermartabat,
- c. Penyaring: untuk menyaring budaya bangsa sendiri dan budaya bangsa lain yang tidak sesuai dengan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa yang bermartabat.

UU Sisdiknas Pasal 3 No. 20 Tahun 2003 telah menjelaskan fungsi pendidikan karakter yaitu untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Presiden RI, 2003.).

Secara keseluruhan, fungsi pendidikan karakter adalah untuk membentuk individu yang memiliki sikap dan perilaku baik, memperkuat pendidikan nasional dalam pengembangan potensi peserta didik, serta menyaring dan meneruskan nilai-nilai budaya yang bermartabat. Pendekatan ini juga sejalan dengan tujuan UU Sisdiknas untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan menghasilkan manusia yang memiliki watak dan peradaban yang luhur

d. Tujuan Pendidikan Karakter

Pada dasarnya Pendidikan karakter bertujuan untuk meningkatkan mutu penyelenggaraan dan hasil pendidikan yang mengarah pada pencapaian pembentuk karakter atau akhlak mulia secara utuh, terpadu, dan seimbang, sesuai dengan standar kompetensi kelulusan (Imas Kurniasih, 2017). Pendidikan karakter mempunyai tujuan membentuk bangsa yang tangguh, berakhlak mulia, bermoral bertoleransi, bekerjasama, atau bergotong royong.

Dalam Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 87 Tahun 2017 tentang penguatan pendidikan karakter tujuan Pendidikan karakter adalah:

- a. Membangun dan membekali peserta didik sebagai generasi emas Indonesia Tahun 2045 dengan jiwa Pancasila dan pendidikan karakter yang baik guna menghadapi dinamika perubahan masa depan
- b. Mengembangkan platform pendidikan nasional yang meletakkan pendidikan karakter sebagai jiwa utama dalam penyelenggaraan

pendidikan bagi peserta didik melalui pendidikan jalur formal, nonformal, dan informal dengan memperhatikan keberagaman budaya Indonesia.

- c. Merevitalisasi dan memperkuat potensi dan kompetensi pendidik, tenaga kependidikan, peserta didik, masyarakat, dan lingkungan keluarga dalam mengimplemntasikan PPK (Peraturan Presiden, 2017 :7).

Kementrian pendidikan nasional menjelaskan tujuan pendidikan karakter adalah:

- a. Mengembangkan platform pendidikan nasional yang meletakkan makna dan nilai karakter sebagai jiwa atau generator utama penyelenggaraan pendidikan.
- b. Membangun dan membekali Generasi Emas Indonesia 2045 menghadapi dinamika perubahan di masa depan dengan keterampilan abad 21.
- c. Mengembalikan pendidikan karakter sebagai ruh dan fondasi pendidikan melalui harmonisasi olah hati (etik dan spiritual), olah rasa (estetik), olah pikir (literasi dan numerasi), dan olah raga (kinestetik).
- d. Merevitalisasi dan memperkuat kapasitas ekosistem pendidikan (kepala sekolah, guru, siswa, pengawas, dan komite sekolah) untuk mendukung perluasan implementasi pendidikan karakter.
- e. Membangun jejaring pelibatan masyarakat (publik) sebagai sumber sumber belajar di dalam dan di luar sekolah.

- f. Melestarikan kebudayaan dan jati diri bangsa Indonesia dalam mendukung Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM) (Kemdikbud, 2019 :8).

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat diartikan bahwa tujuan pendidikan karakter bertujuan membentuk bangsa yang tangguh, kompetitif, berakhlak mulia, bermoral, bertoleran, bergotong royong, berjiwa patriotik, berorientasi ilmu pengetahuan dan teknologi, yang semuanya dijiwai oleh iman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan Pancasila.

- e. Nilai-Nilai Utama Pendidikan Karakter

Kementrian Pendidikan Nasional menetapkan delapan belas nilai karakter, yakni sebagai berikut :

- a) Religius : sikap dan perilaku yang harus dipatuhi diwaktu menunaikan ajaran agama setiap individu, memiliki sikap toleransi terhadap pelaksanaan ibadah agama lain.
- b) Jujur: sikap yang membuat pribadi yang dapat dipercaya dalam ucapan, perkataan dan perbuatan.
- c) Toleransi: sikap atau perilaku yang dimiliki individu dalam menghormati agama, suku, etnis, pemikiran, sikap dan tindakan orang lain yang tidak sama dengan dirinya.
- d) Disiplin: sikap tertib dan patuh terhadap ketentuan dan peraturan yang berlaku.

- e) Kerja keras: sikap yang mencerminkan tindakan yang tidak kenal menyerah dan senantiasa bersaha dalam bekerja.
- f) Kreatif: menciptakan hal baru dan membuahkan hal yang baru dan berbeda dari yang lain (temuan/ide).
- g) Mandiri: tidak bergantung pada orang lain dalam hidup.
- h) Demokratis: pola pikir yang terbuka, perilaku yang luwes serta sikap menghargai hak dan kewajiban diri sendiri dan orang lain.
- i) Rasa ingin tahu: selalu berusaha belajar, melihat serta mendengar dengan lebih dalam dan lebih luas.
- j) Semangat kebangsaan: perilaku, pemikiran, sikap dan pandangan untuk memposisikan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan pribadi dan kelompok.
- k) Cinta tanah air: perilaku, pemikiran, sikap dan pandangan untuk mencintai tanah kelahiran serta menghargai karya-karya bangsanya.
- l) Menghargai prestasi: sikap dan perilaku yang menyebabkan pribadi yang berusaha untuk menciptakan prestasi serta mengakui dan menghargai kesuksesan orang lain.
- m) Bersahabat/Komunikatif: perilaku atau tindakan untuk menunjukkan kesenangan berbicara, bersosialisasi serta bekerja sama dengan orang lain serta mampu menyampaikan aspirasi dan pikirannya kepada orang lain dalam kegiatan sosial.
- n) Cinta damai: perilaku serta ucapan yang membuat orang lain Bahagia dan tenang saat hadir.

- o) Gemar membaca: suatu tindakan yang terbiasa menyisihkan waktu untuk membaca buku untuk membuka wawasan lebih luas diluar materi belajar disekolah.
- p) Peduli lingkungan: perilaku yang senantiasa berusaha menanggulangi kerusakan lingkungan hidup dan berusaha untuk memulihkan dan memperbaiki kerusakan lingkungan hidup.
- q) Peduli sosial: perilaku yang senantiasa mau memberikan pertolongan terhadap sesama manusia, hewan maupun makhluk hidup lainnya.
- r) Tanggung jawab: tindakan atau perilaku dalam memenuhi tugas dan kewajibanya terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa (Kemendikbud, 2021 :132).

Dari semua nilai-nilai utama pendidikan karakter diatas bahwa semuanya mengajarkan kepada sebuah proses manusia untuk menjadi lebih baik melalui banyak hal diatas. Semua karakter diatas menjadi tumpuan utama manusia terutama peserta didik dalam menjali proses hidup mereka.

#### f. Pentingnya Pendidikan Karakter

Para pakar kurikulum Kemendikbud berhasil menginvestarisasi 18 karakter yang harus menjadi acuan para pendidikan secara nasional. Hal ini dilakukan tentu karena pentingnya pendidikan karakter bagi anak (Ngamanken, 2014 :72).

Menurut Thomas Lickona ada tujuh alasan mengapa pendidikan karakter harus disampaikan. *Yang pertama*, cara terbaik untuk menjamin anak untuk memiliki kepribadian yang baik dalam kehidupannya. *Kedua*, cara untuk meningkatkan prestasi akademik. *Ketiga*, tidak banyak siswa yang mampu membentuk karakter bagi dirinya sendiri di tempat lain. *Keempat*, pendidikan karakter menjadi persiapan siswa untuk menghormati pihak atau orang lain dan dapat hidup dalam masyarakat yang beragama. *Kelima*, berangkat dari akar masalah yang berkaitan dengan masalah moral, seperti ketidak sopanan, ketidak jujuran, muncul kekerasan, pelanggaran peraturan, kejahatan seksual dan etos kerja (belajar) yang rendah. *Keenam*, persiapan terbaik untuk menyongsong perilaku di tempat kerja. *Ketujuh*, pembelajaran nilai-nilai budaya yang merupakan bagian dari peradaban (Sudrajat, 2011 :47-58).

Sedangkan menurut Abdul Halim, pendidikan karakter merupakan hal yang penting bagi suatu generasi penerus bangsa dan negaranya, sebab ditangan generasi itulah bangsa di masa depan akan memiliki kemajuan sesuai dengan yang negara harapkan. Apabila generasi telah berhasil diciptakan dengan karakter yang Tangguh dan mulia, tentu akan terjamin suatu bangsa dan negara tersebut akan mengalami kejayaan dan kemuliaan sepanjang masa (Abdul Halim Rofi'ie, 2017 :113-128).

Dari berbagai pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan karakter memiliki peran krusial dalam membentuk generasi yang memiliki kepribadian baik, dapat berprestasi, menghormati orang lain,

mengatasi masalah moral, siap di tempat kerja, dan mewarisi nilai-nilai budaya untuk kemajuan dan kejayaan bangsa dan negara di masa depan.

g. Strategi Pembentukan Karakter

Strategi pendidikan karakter sendiri dilakukan untuk menerapkan pendidikan karakter di sekolah, menurut Lichona menyebutkan terdapat tiga tahapan strategi yang harus dilalui, yaitu:

1. Moral Knowing

Langkah pertama yang dilakukan guru dalam mengimplementasikan pendidikan karakter, dimana pada tahap ini peserta didik diharapkan mempunyai kemampuan dalam pemahaman tentang nilai-nilai. Dengan pemahaman yang dimiliki peserta didik diharapkan dapat membedakan nilai-nilai dalam akhlak terpuji dan akhlak tercela secara logis dan rasional sehingga peserta didik dapat mencari sosok yang bisa dijadikan teladan dalam berakhlak terpuji seperti Rasulullah SAW.

2. Moral Feeling atau Moral Lovin

Tahapan kedua adalah tahapan emosional, seorang guru harus dapat menyentuh ranah emosional, hati, dan jiwa peserta didik. Pada tahapan ini peserta didik diharapkan memiliki rasa cinta kesadaran bahwa dirinya butuh untuk berakhlak terpuji sehingga siswa dapat menilai dirinya sendiri atau intropeksi diri.

3. Moral Doing atau Moral Action



Pada tahapan ini merupakan tahapan puncak keberhasilan dalam strategi pendidikan karakter, saat peserta didik secara mandiri mampu mempraktekkan dalam kehidupan sehari-hari secara sadar. Seperti peserta didik semakin rajin beribadah, sopan, ramah, hormat, penyayang, jujur, disiplin, cinta kasih, adil, dan lain-lain (Abdul Majid dan Dian Andayanti, 2012).

### **3. ELEKTRONIK SPORTS (ESPORTS)**

#### **a. Pengertian Elektronik Sports (ESports)**

ESPORT adalah singkatan dari electronic sports (Olahraga Elektronik) yakni merupakan sebuah olahraga yang menggunakan game sebagai bidang kompetitif utama yang dimainkan oleh pemain profesional pada bidang game masing – masing. Beberapa pekan lalu eSports sama sekali tidak dilirik oleh pihak manapun. Namun saat ini fenomena eSports kian berkembang begitu pesat dan mulai memancing perhatian (Army, 2013).

Pada era sekarang, kehidupan manusia dipenuhi oleh berbagai rutinitas yang berbeda-beda yang tentunya tidak jauh dari kata sibuk dan jenuh. Perangkat elektronik selalu menemani berbagai rutinitas tersebut dan salah satunya sebagai alternatif penghilang kejenuhan adalah dengan bermain game. Pengembangan dari kegiatan bermain tersebut adalah mulai bermunculannya komunitas pecinta game tersebut yang memicu mulai terciptanya wadah-wadah tertentu yang menjadi tempat mereka untuk berkumpul, seperti gamenet atau game center. Dari perkembangan tersebut,

mulai bermunculan berbagai kompetisi game dan komunitas yang semakin global dalam sebuah asosiasi, dan menetapkan kegiatan tersebut ke dalam kategori olahraga, yang disebut E –Sports (Tarigan, 2020).

Dalam pembahasan eSports secara khusus, elemen-elemen elektronik yang terkait adalah perangkat video game, yang dimana perangkat video game diantaranya dapat diakses melalui device berupa Personal Computer, video game console, dan smartphone. Melalui perangkat-perangkat tersebut yang kemudian akan di proses oleh processor sehingga menghasilkan suatu output atau keluaran yang akan divisualisasikan melalui media kedalam suatu permainan. Input, processor, maupun output dapat di interpretasikan di dalam satu device atau dengan menggunakan beberapa device secara terpisah (Kirriemuir & Mcfarlane, 2004).

Didalam eSports tentunya terdapat berbagai macam jenis genre game yakni mulai dari RPG ( Role Play Game ), Puzzle, hingga , MOBA (Multiplayer Online Battle Arena).<sup>2</sup> Game dengan genre MOBA ini cukup populer saat ini. Game ini dimainkan oleh beberapa orang mulai dari 4 sampai 5 orang dalam waktu yang sama, dan dalam game tersebut terdapat beberapa team mulai dari 2 team hingga 25 team yang akan memperebutkan kemenangan. Kemenangan dapat diraih jika team dapat menumbangkan bangunan musuh dan bahkan dapat membunuh team lawan hingga habis. Salah satu jenis game nya yang di mainkan oleh 2 team adalah game Mobile Legends, Arena Of Valor ( AOV ), Vainglory,Marvel Super War, Point

Blank, Sedangkan untuk game yang dimainkan hingga 25 team yakni PUBG Mobile, PUBG, Free Fire, Call Of Duty Mobile (Maula, 2021).

Tetapi game eSports yang sangat ngetrend dikalangan anak-anak, remaja bahkan dewasa adalah game yang bisa di mainkan di smartphone. Diantara gamenya adalah Mobile Legend, PUBGM, FreeFire, LOL, dll. Dan game game tersebut masuk dibawah naungan PBESI (Pengurus Besar eSports Indonesia) dan Garudaku Esi, sebagai wadah pembinaan dan penyelenggara kompetitif scanenya.

Secara keseluruhan dapat diartikan bahwa eSports adalah bentuk olahraga kompetitif yang menggunakan game video sebagai bidang utama, dengan genre yang bervariasi, dimana popularitas khususnya di kalangan pemain game di smartphone. Di Indonesia, pengelolaan ESports diawasi oleh PBESI dan Garudaku Esi.

#### b. Pengurus Besar eSports Indonesia (PBESI)

ESports Indonesia (ESI) adalah organisasi induk cabang olahraga eSports di bawah naungan Komite Olahraga Nasional Indonesia. Pengurus Besar eSports Indonesia (PBESI) diketuai oleh Budi Gunawan dan resmi dilantik pada 18 Januari 2020 di Hotel Kempinski, Jakarta. ESI saat ini memiliki cabang di 34 provinsi dan 512 kabupaten di seluruh Indonesia (Restika, 2018).

ESports Indonesia dirintis oleh Budi Gunawan, Marciano Norman, Bambang Sunarwibowo, I Gede Made Kartikajaya, Surya Kusumanegara, Ade Lukman, Liliana Sugiarto, Yanto Melati, dan Frengky Ong. Pelantikan

Pengurus Besar ESI dilaksanakan pada 18 Januari 2020 di Hotel Kempinski, Jakarta. Hadir dalam pelantikan tersebut Menteri Pemuda Olahraga (Menpora) Zainudin Amali, Ketua MPR RI Bambang Soesatyo, Ketua KONI Pusat Marciano Norman, Ketua Umum PSSI Mochamad Iriawan, Dewan Pembina eSports Sandiaga Uno, serta perwakilan dari 23 tim eSports di Indonesia (Restika, 2018).

Pada 14 Maret 2020, PBESI melantik 34 Pengurus Provinsi (Pengprov) ESI di seluruh Indonesia secara virtual di Gedung Pertemuan Soekarno-Hatta, Jakarta. Pelantikan virtual diselenggarakan di tengah situasi pandemi COVID19 yang terjadi kala itu dan merupakan pertama kalinya dilakukan sebuah cabang olahraga dalam sejarah olahraga di Indonesia. Menyusul pelantikan Pengurus Provinsi, 512 Pengurus Kabupaten dilantik sepanjang tahun 2020 secara terpisah pada masing-masing provinsi.

Dalam Rapat Kerja Nasional KONI yang diselenggarakan 25-27 Agustus 2020, ESI secara resmi diakui sebagai anggota Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI). Bergabungnya ESI dalam KONI menjadi bentuk pengesahan eSports sebagai sebuah Cabang Olahraga Prestasi yang dipertandingkan dalam ajang kompetisi tingkat nasional, termasuk Pekan Olahraga Nasional (*Mengenal Platform ESports Garuda Besutan PBESI - ESportsnesia, n.d.*).

Kesimpulannya adalah PBESI merupakan pengurus resmi yang menangani kegiatan eSports yang ada di Indonesia, mulai dari pembinaan atlet, kompetitif profesional skala nasional bahkan internasional.

c. Garudaku ESports Indonesia

Garudaku adalah sebuah platform eSports yang secara resmi berada di bawah naungan Pengurus Besar eSports Indonesia (PBESI). Garudaku juga akan digunakan sebagai media pendaftaran calon peserta Ekspedisi ESports PON XX Papua 2021 (Restika, 2018).

Akademi Garudaku adalah akademi eSports yang berdiri di bawah naungan Pengurus Besar ESports Indonesia untuk menjaring talenta eSports dari dunia pendidikan. Akademi Garudaku merupakan program strategis yang akan menjawab berbagai tantangan terkait pembangunan ekosistem eSports berprestasi, berkarakter, dan berintegritas (*Garudaku Akademi Dan Moonton Games Dorong Pertumbuhan Ekosistem ESports Tanah Air – Republika Online*, n.d.).

Akademi inilah yang mana membina para generasi bangsa yang tertarik untuk mendalami eSports lebih dalam. Entah itu untuk menjadi Pro Player atau Atlet ataupun menjadi konten kreator dan Influencer di dunia eSports. Garudaku juga sudah menyelenggarakan berbagai turnamen tingkat nasional yang banyak diikuti oleh para pelajar kita. Dimana banyak sekolahan yang sudah mendaftarkan diri untuk dimasuki Akademi Garudaku untuk melakukan kegiatan eSports disekolahan baik penyuluhan ataupun pembinaan melalui Ektrakurikulernya. Karena Akademi garudaku

itu ditugaskan oleh PBESI untuk lebih fokus dalam pembinaan atlet muda melalui turnamen-turnamen tingkat pelajar. Bahkan liga pelajar eSports, sudah bergulir untuk ditahun ini.

d. Tinjauan Pendidikan eSports

Geliat perkembangan eSports dalam pada tahun 2018 sungguh luar biasa. Dalam wawancara Istman Musaharun Pramadiba, (2017) bahkan Presiden Jokowi pun menanggapi dengan memberikan pernyataan bahwa sudah sebaiknya pendidikan eSports diharapkan mampu masuk ke dalam dunia pendidikan di masa mendatang, terutama untuk generasi milenial. Pendidikan eSports sebaiknya mulai dirancang dan diperkenalkan di Indonesia. Bukan berarti pendidikan ini hanya bertujuan untuk hiburan atau bisnis semata, tapi ada nilai-nilai edukasi yang penting untuk diajarkan.

High School eSports League (HSEL) juga meluncurkan kurikulum yang berjudul “Gaming Concepts” tentang pembelajaran eSports untuk sekolah proyek ini didukung oleh Microsoft. Dalam kurikulum tersebut mencakup standar pembelajaran di berbagai bidang seperti karir pemain, praktek yang sehat, manajemen diri dan komunikasi. Schaffhauser menyatakan tentang hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penerapan pembelajaran eSports di Sekolah diantaranya (Dian Schaffhauser, 2019):

- a) Rekrutmen guru ESports
- b) Perangkat dalam menjalankan pembelajaran ESports
- c) Mengundang pemain profesional dan pelatih sebagai inspirasi.

Dalam buku Gaming (Kristy Custer, 2021) juga menyampaikan hal yang senada tentang prosedur untuk melaksanakan pembelajaran eSports di sekolah diantaranya:

- 1) Kepala sekolah dan para staf harus memiliki ketertarikan dalam memulai pembelajaran eSports.
- 2) Merekrut guru yang memiliki ketertarikan dalam mengajarkan eSports. (bila guru mengikuti pedoman kurikulum Gaming Concepts, tidak perlu bagi guru yang memiliki pengetahuan yang banyak tentang video game atau eSports).
- 3) Sekolah harus menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung untuk pembelajaran eSports seperti, lab eSports, komputer yang memiliki spesifikasi yang dapat mengoperasikan video game eSports. Sekolah bisa meminta bantuan sponsor.

Khususnya dalam pendidikan eSports akan lebih baik apabila ada profesional (guru) yang juga turut membantu memberikan arah yang tepat untuk anak-anak dalam bermain game serta juga didukung oleh pengawasan orang tua. Kristy Custer, (2021) juga membuat standar kompetensi untuk program pembelajaran eSports disekolah. Standar kompetensi tersebut diantaranya

1. Apresiasi permainan  
Siswa menghargai permainan untuk kesehatan, kesenangan, tantangan, ekspresi diri, dan interaksi sosial.
2. Keterampilan Motorik

Siswa mendemonstrasikan kompetensi dalam keterampilan motorik dan pola gerakan yang dibutuhkan untuk melakukan berbagai aktivitas fisik.

3. Konsep Pembelajaran Siswa

Menunjukkan pemahaman tentang konsep, prinsip, strategi, dan taktik yang diterapkan pada pembelajaran dan kinerja permainan.

4. Promosi Kesehatan dan perawatan preventif untuk pemain

Siswa memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan promosi kesehatan dan perawatan pencegahan pada pemain game, seperti nutrisi, pencegahan cedera, kesehatan pribadi, kesehatan mental dan emosional, serta kecanduan.

5. Akses Informasi, Produk, dan Layanan Kesehatan

Siswa akan menunjukkan kemampuan untuk mengakses informasi kesehatan yang valid dan produk dan layanan yang mempromosikan kesehatan.

6. Manajemen Diri

Siswa akan mendemonstrasikan kemampuan untuk memelihara perilaku yang meningkatkan kesehatan dan mengurangi risiko kesehatan.

7. Komunikasi Interpersonal (Perilaku Pribadi dan Sosial)

Siswa akan mendemonstrasikan kemampuannya dalam menggunakan komunikasi interpersonal keterampilan yang menghargai diri sendiri dan orang lain dalam pengaturan game online.

8. Pengaruh Budaya, Media, dan Teknologi.



Siswa akan menganalisis pengaruh timbal balik dari ESports, budaya, media, teknologi, dan faktor lainnya.

9. Keterampilan Penetapan Sasaran dan Pengambilan Keputusan Siswa akan mendemonstrasikan kemampuan untuk menggunakan penetapan tujuan dan pengambilan keputusan keterampilan untuk meningkatkan kesuksesan game.

#### 10. Partisipasi Aktif

Siswa berpartisipasi secara teratur dalam kegiatan permainan. Pendidikan eSports yang baik dan yang utama adalah memberikan motivasi kepada para player (pemain) untuk apa mereka bermain game. Tujuan apa yang hendak mereka raih dan bagaimana meraihnya. Bila sekedar hiburan semata, maka kalah menang tidak akan menjadi masalah. Namun bila tujuannya menjadi profesional, maka sudah selayaknya bermain dan bekerja seperti profesional. Artinya, player yang serius dengan eSports 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.

## **4. EKSTRAKURIKULER**

### **a. Pengertian Ekstrakurikuler**

Ekstrakurikuler merupakan gabungan dari dua suku kata yaitu ekstra dan kurikuler. “Ekstra” berarti suatu hal yang ada diluar seharusnya untuk dilaksanakan, dimana kedudukanya sebagai tambahan. Sedangkan “kurikuler” berhubungan dengan istilah kurikulum, yakni sebuah rancangan yang telah dipersiapkan oleh suatu lembaga pendidikan yang digunakan untuk mewujudkan berbagai tujuan yang telah ditentukan pada lembaga pendidikan (Shilviana & Hamami, 2020 :159-177). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), ekstrakurikuler adalah kegiatan yang terdapat diluar program yang tertulis didalam kurikulum, seperti Latihan kepemimpinan dan pembinaan siswa (Bahasa, 2016).

Ekstrakurikuler dimaknai dengan program kegiatan yang dilaksanakan diluar jam belajar kurikulum standar, sekaligus sebagai penambahan dari program kegiatan kurikulum. Dalam pelaksanaanya, program ini berada dalam bimbingan dan arahan sekolah dengan tujuan utama untuk mengacu pengembangan diri peserta didik dalam hal kepribadian, potensi, bakat, keinginan serta kecakapan dari peserta didik yang lebih mendalam atau diluar yang telah dikembangkan dalam kurikulum (Jalil, 2018).

Visi kegiatan ekstrakurikuler yaitu untuk membantu mewujudkan pengembangan diri peserta didik dengan tetap menyesuaikan kebutuhan, potensi, bakat serta keinginan masing masing melalui berbagai kegiatan khusus yang telah diadakan oleh pihak yang mumpuni atau berkompeten disekolah atau madrasah. Sedangkan visi dari kestrakurikuler ini adalah

menyediakan berbagai macam kegiatan yang akan dipilih langsung oleh peserta didik dengan tetap berdasarkan kebutuhan, potensi, bakat serta keinginan masing masing. Selain itu, untuk memberikan peluang peserta didik agar lebih leluasa dalam mengeksplor karakter dirinya dengan bebas melalui beberapa kegiatan ekstrakurikuler ini baik secara pribadi maupun kelompok.

Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) pasal 3 nomor 62 tahun 2014, menyatakan bahwa kegiatan ekstrakurikuler dibagi menjadi dua jenis yakni ekstrakurikuler wajib dan ekstrakurikuler pilihan. Ekstrakurikuler wajib merupakan kegiatan yang wajib diikuti oleh seluruh peserta didik, yakni kepramukaan. Sedangkan ekstrakurikuler pilihan merupakan kegiatan yang diselenggarakan oleh satuan lembaga sesuai dengan bakat dan minat peserta didik (Permendikbud, 2019 : 1680).

Kesimpulan dari kalimat-kalimat di atas adalah bahwa ekstrakurikuler merupakan kegiatan tambahan di luar kurikulum standar yang bertujuan untuk mengembangkan potensi, bakat, dan kepribadian peserta didik. Ada jenis ekstrakurikuler wajib dan pilihan, yang masing-masing memiliki tujuan dan sifat yang berbeda, namun keduanya berkontribusi pada pengembangan holistik peserta didik.

#### **b. Fungsi Kegiatan Ekstrakurikuler**

- a) Pengembangan: turut serta mendukung dalam pengembangan individu peserta didik dengan melalui pendalaman minat,

- pengembangan potensi dan pemberian peluang dalam rangka mewujudkan pembentukan karakter serta pelatihan kepemimpinan.
- b) Sosial: membantu dalam mewujudkan pengembangan kecakapan serta rasa tanggung jawab sosial peserta didik.
  - c) Rekreatif: digunakan untuk mewujudkan keadaan santai, membahagiakan serta memuaskan peserta didik Ketika dalam menunjang proses pengembangan dirinya.
  - d) Persiapan karir : menunjang dalam mengembangkan kesiapan karir peserta didik misalnya dengan melalui pengembangan kapasitas (Shilviana & Hamami, 2020).

Sedangkan menurut Handayani, kegiatan ekstrakurikuler memiliki fungsi untuk mendukung pengembangan karakter peserta didik melalui kegiatan yang mendukung pengembangan potensi, peluang dan minat dalam pengembangan karakter dan pelatihan kepemimpinan (Handayani, 2018).

Berdasarkan berbagai kalimat diatas dapat diartikan bahwa kegiatan ekstrakurikuler memiliki fungsi yang beragam, termasuk mendukung pengembangan karakter, potensi, dan minat peserta didik, serta memberikan pengalaman sosial, rekreasi, dan persiapan untuk karir di masa depan.

### **c. Tujuan dan Manfaat Ekstrakurikuler**

Seusia dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud), kegiatan ekstrakurikuler diselenggarakan dengan

tujuan untuk mengembangkan potensi, bakat, minat, kemampuan, kepribadian, Kerjasama dan kemandirian peserta didik secara optimal dalam rangka mendukung pencapaian tujuan pendidikan.

Sedangkan menurut Farida Shilvia dkk, kstrakurikuler memiliki tujuan yang hendak dicapai, diantaranya yaitu : *yang pertama*, memperluas pengetahuan dan kecakapan yang sesuai dengan program kegiatan yang ada pada kurikulum. *Yang kedua*, membantu memahami peserta didik dalam mengaitkan hubungan antar beberapa pelajaran. *Yang ketiga*, mendekatkan pengetahuan dengan kebutuhan diri dan lingkungan masyarakat. *Yang keempat*, membantu peserta didik dalam mengarahkan apa yang menjadi bakat serta minatnya. *Kelima*, membantu melengkapi dalam membina manusia dengan seutuhnya. *Keenam*, mengembangkan kepribadian, potensi, bakat, keinginan dan kecakapan peserta didik agar lebih luas dan lebih dalam lagi di luar minat yang telah dikembangkan oleh kurikulum.

Ekstrakurikuler juga memiliki manfaat antara lain : *Pertama*, dapat menawarkan kesempatan untuk memperkuat minat dan bakat pengembangan baru. *Kedua*, pendidikan sosial melalui pengalaman dan pengamatan terutama yang berkaitan dengan kepemimpinan, perilaku, persahabatan, Kerjasama dan kemandirian. *Ketiga*, semangat dan pembinaan mentalitas di sekolah. *Keempat*, menciptakan kepuasan bagi perkembangan mental anak-anak atau remaja. *Kelima*, memungkinkan atau mendorong perkembangan mental dan moral. *Keenam*,

memperkuat kekuatan mental dan spiritual siswa. *Ketujuh*, mampu menawarkan kesempatan untuk bersosialisasi dengan siswa. *Kedelapan*, interaksi untuk berkembang dengan siswa. *Kesembilang*, memberi kesempatan siswa untuk melatih keterampilan kreatif mereka lebih dalam (Annisa et al., 2021 :7286).

Kesimpulan dari tujuan dan manfaat ekstrakurikuler bahwa kegiatan ekstrakurikuler dalam pendidikan memiliki tujuan yang beragam, termasuk pengembangan bakat, minat, dan kepribadian peserta didik. Selain itu, manfaat ekstrakurikuler mencakup pengembangan keterampilan, pendidikan sosial, pembinaan mental dan moral, serta kesempatan untuk bersosialisasi dan mengembangkan interaksi dengan sesama siswa. Ekstrakurikuler juga dapat menjadi wadah untuk melatih kreativitas dan memperkuat dimensi mental dan spiritual siswa.

#### **d. Prinsip Kegiatan Ekstrakurikuler**

Menurut Permendikbud pasal 4 nomor 62 tahun 2014, mengembangkan berbagai bentuk kegiatan ekstrakurikuler dilakukan dengan mengacu pada prinsip partisipasi aktif dan menyenangkan. Yang dimaksud dengan partisipasi aktif adalah keterlibatan individu dalam kegiatan yang dilakukan langsung di lapangan (Permendikbud, 2019). Sedangkan prinsip program ekstrakurikuler menurut Oteng Sutisna adalah:

- a) Seluruh peserta didik, guru dan anggota administrasi hendaknya ikut serta dalam usaha meningkatkan program.
- b) Kerjasama tim adalah fundamental.
- c) Pembatasan-pembatasan untuk partisipasi hendaknya dihindarkan.
- d) Prosesnya lebih penting daripada hasil.
- e) Program hendaknya memperhitungkan kebutuhan sekolah.
- f) Program dinilai berdasarkan sumbanganya kepada nilai-nilai pendidikan di sekolah dan efisiensi pelaksanaanya.
- g) Kegiatan ekstrakurikuler hendaknya dipandang sebagai integral dari keseluruhan program pendidikan sekolah, tidak sekedar tambahan atau sebagai kegiatsn yang berdiri sendiri.

Secara keseluruhan maka prinsip ekstrakurikuler bahwa memilikipengembangan kegiatan ekstrakurikuler dalam pendidikan harus mengikuti prinsip partisipasi aktif, menyenangkan, dan melibatkan seluruh komunitas sekolah. Selain itu, program ekstrakurikuler harus didasarkan pada kerjasama tim, mendorong proses yang penting, mempertimbangkan kebutuhan sekolah, dan diintegrasikan dengan program pendidikan sekolah secara keseluruhan.

## **B. Kajian Penelitian Yang Relavan**

Kajian penelitian terdahulu ini dilakukan guna mengetahui perbedaan dengan penelitian-penelitian yang sudah dilakukan sebelum penelitian ini. Penelitian ini dengan berlandaskan pada berbagai literatu yang memiliki kaitan erat

dengan pendidikan karakter di ESports dan pembinaan karakter melalui kegiatan ekstrakurikuler terutama ekstrakurikuler eSports

1. Penelitian yang relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh Atri Waldi dan Irwan dengan judul Pembinaan Karakter Siswa Ekstrakurikuler Game Online ESports di SMA 1 PKSD Jakarta (Waldi et al., 2018), yang diterbitkan Journal of Moral and Civic Education pada tahun 2018.

Penelitian ini menunjukkan bahwa dalam program ekstrakurikuler eSports 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 eSports, seperti peserta didik yang memilih program pembinaan eSports, pembina eSports, kepala sekolah, serta guru.

Kendala dalam pelaksanaan program eSports 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 eSports kepada orang tua peserta didik, bahwa program eSports ini merupakan kegiatan yang terarah dan di dalamnya terdapat pembinaan dan pengawasan oleh pembina dan coach eSports. Selain itu SMA 1 PSKD mempunyai tim eSports yang mengikuti event-event eSports



yang ada yang merupakan perwakilan sekolahnya dalam mengikuti ajang tersebut. Kata kunci: pembinaan karakter, ESports, SMA 1 PSKD Jakarta.

Dalam penelitian diatas disebutkan bahwa penelitian tersebut juga meneiliti mengenai pembinaan karakter melalui ekstrakurkuler di SMA 1 PSKD Jakarta. Pembedaannya adalah penelitian ini dilakukan di SMK Raden Umar Said Kudus yang jelas memiliki problematika dan latar belakang yang berbeda mengenai berdirinya ekstrakurikuler tersebut.

2. Penelitian dalam artikel yang ditulis oleh Kenn, Jouns Candy dll, dengan judul keunikan Bahasa dalam komunikasi keluarga membentuk pola pembelajaran anak-anak sebagai atlet eSports (Syarnubi et al., 2020 : 624), terbitan jurnal SPORTIF : Pendidikan dan Pembelajaran tahun 2020.

Dalam penelitian diatas dijelaskan ESports menjadi daya tarik bagi sebagian remaja Indonesia. Beberapa dari mereka menikmatinya sebagai hiburan; sementara itu, yang lain serius mengikuti eSports untuk meraih prestasi dan mendapatkan penghasilan. Komunikasi keluarga dan peran orang tua sangat penting dalam memberikan dukungan kepada anak-anaknya untuk mengoptimalkan kemampuannya di bidang esport. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran keluarga dalam pola pembelajaran melalui berbagai bahasa yang disampaikan oleh orang tua kepada anak-anaknya agar berprestasi di bidang esport. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah semiotik dengan menyelidiki tanda-tanda (bahasa yang digunakan oleh orang tua atlet esport) yang berasal dari konten saluran YouTube Bigetron yang berfungsi sebagai unit analisis. Data dianalisis dan diklasifikasikan menjadi enam

kategori tanda yang dikembangkan oleh Thomas Albert Sebeok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dukungan orang tua yang disampaikan melalui keunikan bahasa sebagai wujud pola pembelajaran kepada anaknya dalam meniti karir di bidang esport sangat penting untuk menstimulasi pola pikir dan prestasi anak-anak.

Dari penelitian diatas fokus mengenai komunikasi seorang anak yang menjadi atlet eSports dengan orang tua mereka dan tentunya peran keluarga dalam memantau komunikasi anak agar berprestasi didunia eSports. Pembedaanya adalah penelitian yang akan dilakukan lebih fokus kepada pembinaan pendidikan karakter peserta didik mengenai prestasi adalah bonus dari kegiatan tersebut.

3. Bobby Hartanto Hansen melakukan penelitian berjudul "Fasilitas Pelatihan Pemain eSport Di Surabaya," yang diterbitkan di Jurnal Edimensi Arsitektur tahun 2016 (Hansen & Kwanda, 2016 :1-8). yang mengungkapkan bahwa perancangan fasilitas pelatihan pemain eSport di Surabaya memiliki tujuan untuk memberikan dampak positif bagi para pemain eSport di Surabaya dan sekitarnya, dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan bermain mereka secara maksimal. Selain itu, hadirnya fasilitas pelatihan ini diharapkan dapat mengubah pandangan negatif masyarakat terhadap eSport dan mengatasi persepsi bahwa ini merusak generasi muda.

Penelitian ini berusaha mengakomodasi kebutuhan dan masalah yang sering dihadapi oleh para pemain eSport, sehingga membantu mereka menghindari perilaku negatif. Melalui inovasi yang diterapkan pada fasilitas

galeri, diharapkan imej buruk tentang eSport dapat diubah. Lebih dari itu, fasilitas pelatihan ini diharapkan menjadi simbol kemajuan teknologi bagi kota Surabaya dan bahkan Indonesia secara keseluruhan, serta berperan dalam melahirkan pemain-pemain berkualitas yang mampu mewakili Indonesia di kancah internasional.

Pembeda dengan penelitian yang akan dilakukan adalah apabila penelitian diatas lebih membahas mengenai fasilitas dan kebutuhan yang di perlukan didunia esport, penelitian yang akan dilakukan akan lebih fokus mengenai pembahasan pembinaan pendidikan karakter melalui ekstrakurikuler eSports di SMK Raden Umar Said Kudus.

4. Faidlah Kurniawan melakukan penelitian dengan judul "ESports dalam Fenomena Olahraga Kekinian," yang diterbitkan Jurnal milik Universitas Yogyakarta yaitu JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi) (Kurniawan, 2020 :61-66), hasil penelitiannya menunjukkan bahwa istilah 'sport' atau 'olahraga' sering kali dapat mengacaukan cara pandang kita terhadap eSports. Namun, jika kita merujuk pada definisi 'sport' dalam kamus Webster, kata tersebut mengandung makna "sebuah permainan, kompetisi, atau aktivitas yang memerlukan usaha fisik dan kemampuan yang dimainkan berdasarkan aturan, untuk kesenangan dan/atau pekerjaan." Selain itu, definisi lain tentang 'sport' adalah "segala tipe aktivitas fisik yang orang lakukan untuk tetap sehat atau untuk kesenangan."

Karena masih sedikitnya pemahaman masyarakat, terutama di Indonesia, mengenai olahraga kekinian yang sedang populer saat ini,

penulis mencoba untuk menyajikan rekomendasi pemikiran terkait eSports di Indonesia agar dapat lebih diterima oleh masyarakat sebagai salah satu olahraga kekinian. Rekomendasi tersebut meliputi, IeSPA perlu melakukan komunikasi tingkat lanjut dengan KEMENPORA, KOI, maupun KONI untuk membahas keberadaannya sebagai bagian dari organisasi olahraga yang diakui dan didukung. Kedua, Perlu lebih sering mengadakan kompetisi eSports di Indonesia. Dengan frekuensi yang lebih tinggi, akan lebih mudah untuk menyosialisasikan eSports kepada masyarakat luas. Penting untuk memberikan edukasi kepada para peminat eSports mengenai catatan-catatan penting yang harus dipenuhi sebagai prasyarat untuk menjadi seorang atlet eSports. Dengan mengambil langkah-langkah ini, diharapkan eSports akan mendapatkan lebih banyak pengakuan dan penerimaan dari masyarakat Indonesia sebagai bentuk olahraga yang relevan dengan perkembangan zaman.

5. Gregory Rothwell melakukan penelitian berjudul "ESports in K-12 and Post-Secondary Schools," yang diterbitkan oleh jurnal Education Sciences tahun 2019 (Rothwell & Shaffer, 2019), dan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa fenomena permainan kompetitif, terutama eSports, semakin populer. ESports tidak lagi hanya menjadi sekadar permainan video game seperti dulu. Keterampilan yang berkembang dari eSports menjadi penting ketika inisiatif STEM (Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Matematika) memfokuskan perhatian pada menghasilkan pekerja yang

memiliki kemampuan mandiri, bekerja dalam tim, dan memiliki keterampilan penalaran deduktif untuk menjadi pemecah masalah.

Seiring dengan dukungan inisiatif STEM di sekolah K-12, eSports diadopsi dengan hasil yang sangat positif, membuktikan manfaat permainan kompetitif di antara pelajar pada kelompok usia tersebut. Dalam perencanaan strategis universitas, pertimbangan harus diberikan untuk membentuk tim dan fasilitas eSports. Keberhasilan yang dicatat dalam pengaturan K-12 menunjukkan bahwa universitas harus memperhatikan dan berinvestasi dalam e-athletes untuk menarik para pelajar dengan keterampilan yang diinginkan. Peluang pendidikan, karier, dan ekonomi yang terkait dengan eSports ternyata jauh lebih besar dari pada kekhawatiran tentang dampaknya dalam program pendidikan. Baik itu dalam pembentukan tim, pemberian beasiswa, atau pembangunan fasilitas, eSports dianggap sebagai investasi yang menguntungkan bagi semua institusi dan universitas.

6. TESIS yang berjudul Membangun Karakter Peserta Didik Melalui Proses Pendidikan Di SMA Negeri 10 Maros, yang ditulis oleh Anwar dari Universitas Hasanudin Tahun 2019 (Anwar, 2019).

Penelitian ini bertujuan merumuskan cara membangun karakter peserta didik di SMA Negeri 10 Maros. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Data diperoleh dari informan yang bersentuhan langsung dengan objek penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam. Data diolah dimulai dengan reduksi data, penyajian

data hingga penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa untuk membangun karakter peserta didik diperlukan kerja sama antara kepala sekolah, pendidik, dan komite sekolah dengan mewujudkan visi dan misi sekolah. Dilakukan pula pembinaan secara berjenjang dan pembiasaan berbuat positif, beretika, pemberian nasihat, serta pemberian sanksi kepada peserta didik yang menyalahi aturan tata tertib sekolah.

Pembeda karya tulis diatas dengan tulisan yang akan dilakukan adalah jika penelitian diatas lebih tertuju dalam pembangunan karakter siswa melalui pembiasaan perilaku yang baik oleh semua pihak lembaga, kalau penelitian yang dilakukan adalah mengenai pembinaan karakter yang melalui Ekstrakurikuler eSports di SMK Raden Umar Said Kudus.

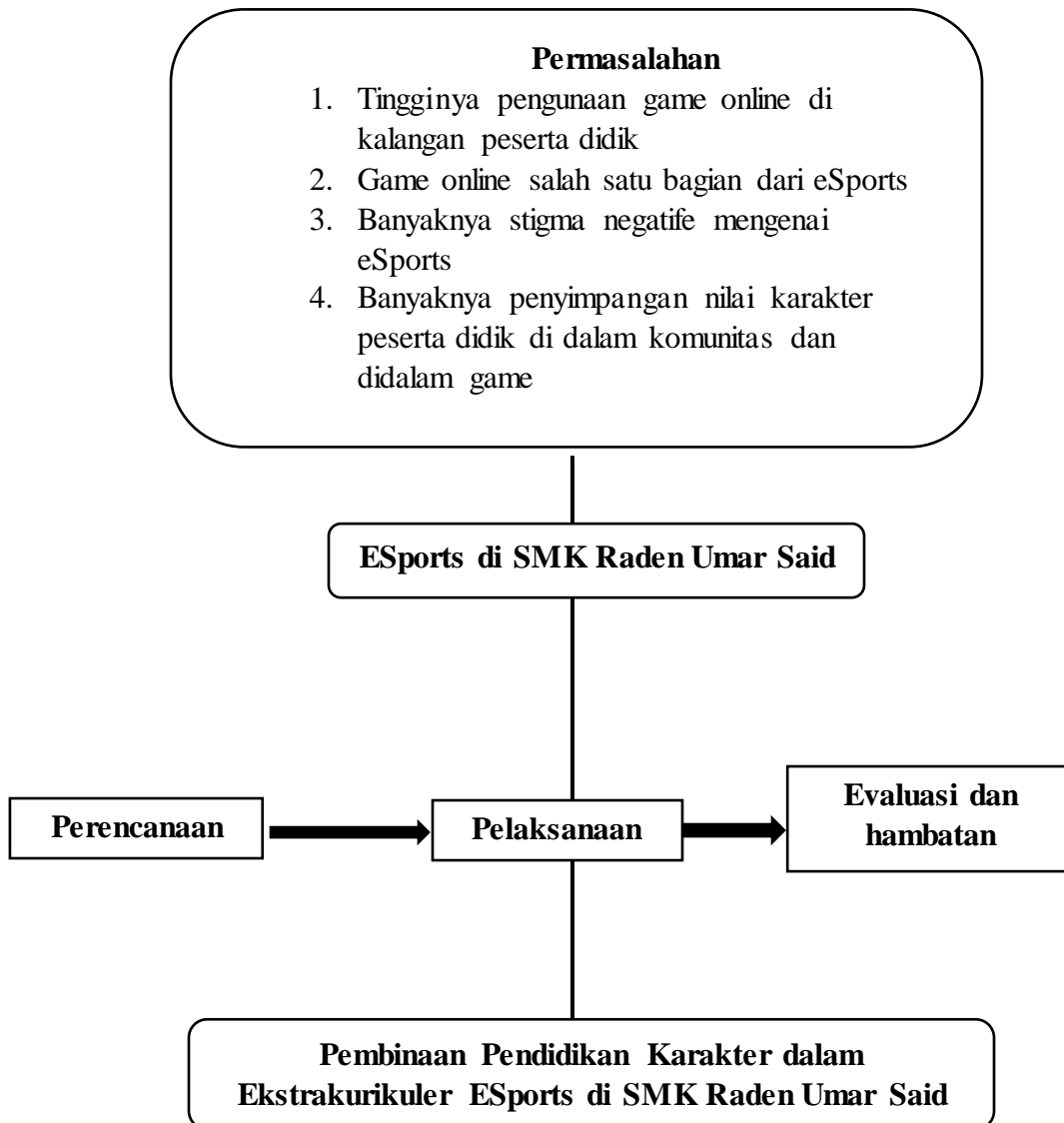
### **C. Kerangka Berfikir**

Adanya sebuah Industri eSports menjadi sebuah trend dikalangan masyarakat, terutama anak-anak yang notabnya masih menjadi seorang pelajar. Dari kebanyakan pelajar yang memainkan game online mereka melakukan sebuah perbuatan yang keluar dari karakternya sebagai siswa. Dimana mereka melakukan rasisme, berkata kasar, acuh terhadap lingkungan sekitar dan tentunya masih banyak lagi. Hal itu menjadikan stigma masyarakat dan para guru bahwa eSports hanya berdampak negatif dan bertolak belakang dengan pendidikan.

Akan tetapi semakin lama banyak para guru dan masyarakat yang memiliki pemikiran terbuka sehingga bisa memadukan eSports dengan pendidikan. Dimana eSports dimasukkan di kurikulum pendidikan sebagai

bagian dari kegiatan ekstrakurikuler di lembaga pendidikan tersebut. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti tema ini dan menyusun kerangka berfikir penelitian.

Kerangka berfikir dalam penulisan ini bertujuan sebagai arahan dalam pelaksanaan penelitian terutama memahami alur pemikiran, sehingga analisis yang dilakukan akan lebih sistematis dan sesuai dengan tujuan penulisan. Kerangka berfikir juga bertujuan memberikan keterpaduan dan keterkaitan antar variabelvariabel yang diteliti, sehingga menghasilkan pemahaman yang utuh dan berkesinambungan. Namun kerangka berfikir ini tetap terbuka sesuai konteks yang terjadi di lapangan secara sederhana. Penelitian ini akan membahas mengenai Pembinaan pendidikan karakter di ekstrakurikuler ESports yang diterapkan SMK Raden Umar Said Kudus. Berdasarkan studi kepustakaan awal yang dilakukan oleh peneliti SMK Raden Umar said menerapkan program pembinaan ESports. Penerapan program ini dilatar belakangi di dalam ESports ada berbagai aspek lain yang tidak disadari oleh masyarakat secara umum, seperti pendidikan karakter religius, kerja keras, teamwork, menghargai prestasi, komunikatif, kreatif dan masih banyak perihal lainnya . Semua hal ini membawa SMK Raden Umar said kepada sebuah kenyataan dimana sekolah merasa bahwa ESports adalah sebuah bidang yang valid untuk siswa yang ingin merancang karirnya setelah lulus SMK, dan tentunya kegiatan tersebut juga banyak nilai positif dalam pembinaan pendidikan karakter. Kerangka berfikir dalam penulisan ini digambarkan dalam skema berikut:





## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan penelitian**

Penelitian “Pengembangan Pendidikan Karakter Melalui Ekstrakurikuler ESports di SMK Raden Umar Said Kudus” menggunakan pendekatan studi kasus dengan penelitian kualitatif. Studi kasus adalah investigasi mendalam terhadap “sistem terstruktur” atau “berbagai sistem” yang melibatkan pengumpulan data ekstensif dan memanfaatkan berbagai sumber informasi yang “kaya” dalam konteks tertentu. Meskipun kasus dapat merujuk pada program, peristiwa, tindakan, atau individu tertentu yang sedang diselidiki, sistem-sistem ini saling terkait dalam hal waktu dan tempat (Wahyuningsih, 2013 :119).

Penelitian ini juga menggunakan metode deskriptif selain pendekatan studi kasus. Penggunaan kata-kata tertulis, foto, atau data lain untuk mengumpulkan informasi guna memberikan gambaran atau deskripsi terhadap objek yang diteliti dikenal dengan pendekatan deskriptif (Moleong, 2017). Penelitian deskriptif digunakan untuk menjawab pertanyaan dari peneliti dan penggunaan jenis penelitian ini ditekankan secara sebenar-benarnya sesuai dengan situasi. Sedangkan definisi dari pendekatan kualitatif Sugiyono, (2021) adalah suatu penelitian yang berdasarkan pada filsafat yang nyata dan apa adanya atau disebut sebagai post positivisme, artinya penelitian kualitatif

menggambarkan dan meneliti objek pada situasi yang alami tanpa adanya manipulasi.

Dalam penelitian yang direncanakan ini, peneliti bertujuan untuk mengumpulkan informasi dari lembaga SMK Raden Umar Said Kudus mengenai pelaksanaan dan pengembangan Ekstrakurikuler ESports. Selanjutnya, untuk menguraikan data yang diperoleh, peneliti akan menjelaskannya dengan menggunakan kata-kata dan kalimat yang disusun dalam bentuk narasi.

## **B. Seting penelitian**

### **1. Tempat Penelitian**

Di SMK Raden Umar Said Kudus yang beralamat di Jalan Sukun Raya No.09, Besito Kulon, Besito, Kec. Gebog, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah, penelitian itu akan dilakukan. Peneliti memilih lembaga ini karena melihat potensi di sana dan sudah pernah melakukan kegiatan di sana. Selain itu, keluarga lembaga memberikan dukungan dan membantu mereka melaksanakan kegiatan tersebut. Selain itu, mereka mengundang para ahli untuk melatih siswanya dalam kegiatan ekstrakurikuler eSports.

### **2. Waktu Penelitian**

Fase-fase penelitian akan berlangsung mulai dari Mei – September 2023 sksn dimulai dari awal pembuatan proposal hingga dengan pembuatan hasil penelitian.

Tabel Kegiatan Penelitian

Kegiatan	Bulan																			
	Mei				Juni				Juli				Agustus				September			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Observasi awal	✓																			
Penyusunan proposal		✓	✓	✓	✓	✓														
Persiapan Penelitian							✓													
Pengumpulan data									✓											
Analisis data										✓										
Penulisan hasil penelitian											✓	✓	✓	✓						
Penyelesaian laporan															✓	✓	✓	✓	✓	✓

### C. Subjek dan informan penelitian

Subjek penelitian di penelitian ini adalah Pembina atau pelatih sebagai pemegang kegiatan ekstrakurikuler eSports. Untuk perolehan data lain, peneliti melakukan pengumpulan data melalui informan yang ikut terlibat dalam kegiatan tersebut, termasuk kepala sekolah, siswa dan beberapa guru, terkait pandangan mereka mengenai pelaksanaan ekstrakurikuler eSports di SMK Raden Umar Said Kudus..

### D. Teknik pengumpulan data

Salah satu elemen terpenting dalam operasi penelitian adalah data. Sugiyono, (2021) mengartikan teknik pengumpulan data sebagai prosedur atau pendekatan yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan di lapangan. Prosedur pengumpulan data sangat penting bagi keberhasilan penelitian karena prosedur tersebut menjamin keandalan data.

Wawancara, kuesioner, observasi, dan dokumentasi adalah beberapa metode populer untuk mengumpulkan data. Peneliti menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai metode pengumpulan data dalam penelitian ini.

#### 1. Observasi

Sebelum melakukan wawancara, peneliti melakukan pengumpulan data melalui observasi. Menurut definisi dari Sutrisno Hadi sebagaimana yang dikutip dalam Sugiyono, (2021), observasi adalah langkah terstruktur yang mencakup rentang proses dari yang bersifat biologis hingga psikologis, yang melibatkan proses pengamatan terhadap aktivitas yang tengah berlangsung.

Observasi dilakukan oleh peneliti di SMK Raden Umar Said Kudus. Observasi ini dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dari obyek penelitian, yakni untuk mengetahui proses perencanaan, pelaksanaan dan proses evaluasi secara faktual dan ilmiah. Data ini penting untuk mengetahui bagaimana lembaga berfikir terbuka sehingga berani memilih kegiatan tersebut untuk terlaksana di SMK Raden Umar Said. Dalam hal ini peneliti menggunakan alat bantu kamera untuk memperoleh gambar-gambar dan video aktual dari lapangan.

#### 2. Wawancara

Dengan maksud dan tujuan yang telah ditetapkan, wawancara merupakan suatu proses wacana atau pembicaraan antara dua orang atau lebih (Moleong, 2017). Dalam penelitian ini, peneliti melakukan

serangkaian wawancara dengan narasumber yang telah ditentukan sebelumnya. Tujuan wawancara adalah untuk mengumpulkan beragam informasi yang dapat diandalkan dan dapat dipercaya seputar perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dari program pembinaan karakter melalui ekstrakurikuler eSports di SMK Raden Umar Said. Narasumber yang diwawancarai dalam penelitian ini termasuk kepala sekolah, guru, pendamping khusus, dan staf pendidikan lainnya, karena mereka semua memiliki peran aktif dan pasif dalam pelaksanaan ekstrakurikuler eSports di SMK Raden Umar Said Kudus. Pendekatan ini diambil agar sudut pandang yang diberikan oleh narasumber pertama tangan dapat memberikan informasi yang memiliki kredibilitas tinggi dalam konteks penelitian ini.

### 3. Dokumentasi

Sugiyono, (2021) mengartikan dokumentasi sebagai segala pencatatan kejadian masa lalu dalam bentuk tulisan, gambar atau foto, atau karya monumental sejarah (life history). Penelitian berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di lembaga tersebut akan diperkuat dengan adanya teknik dokumentasi. Materi penelitian meliputi profil lembaga, visi dan misi, program, serta daftar kegiatan ekstrakurikuler yang ditawarkan di SMK. Raden Said Kudus Umar

### **E. Pemeriksaan keabsahan data**

Triangulasi merupakan metode validasi data yang digunakan dalam penelitian ini. Dalam strategi triangulasi, informasi atau data dari beberapa sumber antara lain observasi, wawancara, dan analisis dokumen dibandingkan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan triangulasi teknologi dan triangulasi sumber data untuk menjaga keaslian data (Arifin, 2012).

#### 1. Triangulasi sumber

Triangulasi sumber Menurut Patton dalam Moleong, (2017), adalah teknik yang menggabungkan dan menilai tingkat kepercayaan terhadap data yang dikumpulkan melalui waktu dan teknik yang beragam dalam penelitian kualitatif. Peneliti menganalisis informasi dari berbagai sumber, antara lain anggota, pelatih ekstrakurikuler, pembina, dan kepala sekolah, dalam konteks penelitian ini untuk memastikan keaslian data. Peneliti akan mencari sumber informasi tambahan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih utuh mengenai pengembangan karakter siswa melalui ekstrakurikuler eSports di SMK Raden Umar Said Kudus apabila terdapat ketidaksesuaian informasi yang diberikan oleh beberapa sumber tersebut mengenai keakuratan informasinya..

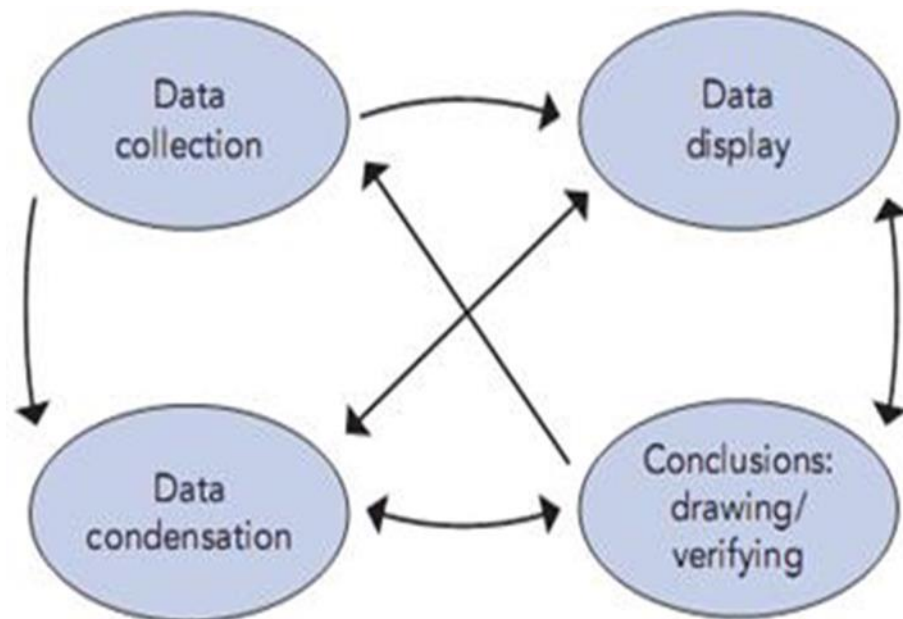
#### 2. Triangulasi teknik

Triangulasi teknis adalah proses peninjauan data yang sama dari sumber yang sama dengan menggunakan berbagai pendekatan untuk menilai keakuratan data. Dalam penelitian ini, peneliti membandingkan data yang dikumpulkan dari Raden Umar Said, seorang Coach/Coach ESports, dengan data yang dikumpulkan dari informan lain, seperti kepala sekolah, guru, dan siswa peserta ekstrakurikuler ESports (Sugiyono, 2019).

## **F. Teknis analisis data**

Menurut Michael Q. Patton dalam bukunya Moleong, (2017) mendefinisikan bahwa analisis data adalah suatu proses dalam mengurutkan data secara teratur, kemudian mengorganisasikan data tersebut ke dalam kategori tertentu, pola selanjutnya diuraikan. Sementara itu, analisis data kualitatif menurut Bogdan dalam bukunya Sugiyono, (2021) adalah suatu upaya yang dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh data dan membentuk data tersebut secara terstruktur, data tersebut didapatkan dari catatan lapangan (observasi, wawancara, lainnya) kemudian hasil dari temuan tersebut diinformasikan kepada orang lain.

Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dalam jangka waktu tertentu, dan analisis data dilakukan secara bersamaan. Peneliti telah melakukan kajian awal terhadap jawaban yang diberikan informan pada saat wawancara. Untuk mencapai tahap tertentu dan memastikan data atau informasi yang dikumpulkan memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi, maka peneliti akan melanjutkan wawancara dengan pertanyaan lebih lanjut yang lebih mendalam jika setelah analisis awal, tanggapan yang diberikan responden dirasa kurang memuaskan. . Tiga aliran aktivitas terjadi secara bersamaan dalam analisis data interaktif, menurut Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman (2014). Kondensasi Data, Tampilan Data, dan Penarikan Kesimpulan/Verifikasi merupakan kegiatan dalam analisis data. Ini adalah skema internal (Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, 2014).



Gambar 3.1 : (*Interactive Models*) Sumber : (Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, 2014)

1. Pengumpulan Data (*Data Collection*)

Data hasil wawancara, observasi, dan berbagai dokumen dikumpulkan untuk analisis model awal dan dikategorikan ke dalam kelompok-kelompok yang berkaitan dengan masalah penelitian. Melalui penelusuran data lebih lanjut, data tersebut kemudian diperluas dan dirinci.

2. Kondensasi Data (*Data Condensation*)

Kondensasi data berisikan kelengkapan isi catatan lapangan, termasuk teks tertulis, transkrip wawancara, beragam dokumen, dan bahan empiris lainnya, dan kemudian data dipilih dan di proses, menyederhanakan, mengabstraksi, dan mungkin memodifikasi data.



### 3. Model Data (*Data Display*)

Langkah selanjutnya adalah menampilkan data setelah diolah. Data dapat disajikan dalam berbagai cara dalam penelitian kualitatif, termasuk ringkasan, infografis, hubungan antar kategori, diagram alur, dan banyak lagi. Menurut Miles dan Huberman, prosa naratif merupakan format paling populer untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif. Data dapat ditampilkan dalam bentuk grafik, matriks, atau jaringan selain narasi. Data lapangan mengalami perkembangan akibat fenomena sosial yang kompleks dan dinamis. Akibatnya, para ilmuwan harus terus-menerus memeriksa apakah teori awal didukung oleh data yang dikumpulkan di lapangan. Hipotesis awal dapat menjadi teori berdasarkan bukti-bukti yang dikumpulkan selama penelitian jika didukung secara konsisten.

### 4. Penarikan Verifikasi / Kesimpulan

Temuan awal yang disajikan bersifat tentatif dan terbuka untuk direvisi jika pengumpulan data tambahan tidak menghasilkan bukti yang cukup untuk mendukung temuan tersebut. Prosedur konfigurasi menyeluruh mencakup pengambilan kesimpulan. Sepanjang penelitian, kesimpulan juga terus diperiksa. Ketika peneliti menyusun catatan, melihat tren, membuat pernyataan, menyusun konfigurasi, menetapkan hubungan sebab akibat, dan menciptakan berbagai proposisi, kesimpulan mulai muncul. Namun, jika peneliti kembali ke lapangan untuk mengumpulkan lebih banyak data dan

menemukan bahwa kesimpulan tersebut memang didukung oleh bukti yang dapat diandalkan dan konsisten, maka kesimpulan yang diambil pada saat itu menjadi dapat dipercaya dan dapat diandalkan.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### A. Deskripsi Data

##### 1. Deskripsi Lokasi Penelitian

###### c. Profil SMK Raden Umar Said Kudus

Identitas Sekolah :

Nama Sekolah : SMK Raden Umar Said Kudus

Alamat : Jalan Sukun Raya 9, Besito, Gebog, Kudus,  
59354, Provinsi Jawa Tengah.

Telepon/Faks : (0291)430202

NPSN (Nomor Pokok Sekolah Nasional) : 20317564

Status dan Bentuk Pendidikan:

Status : Swasta

Bentuk Pendidikan : SMK (Sekolah Menengah Kejuruan)

Nomor SK : 050/2766.1/14.03/2008

Tanggal penerbitan : 7 Oktober 2008

Nomor SK : 421.5/1381 14.03/2005

Tanggal penerbitan : 26 Mei 2005

###### d. Visi SMK Raden Umar Said Kudus

Visi SMK Raden Umar Said Kudus adalah: “Menjadi Lembaga Pendidikan vokasional berstandar internasional dengan penanaman kompetensi siswa berstandar industri yang memiliki *soft skill* dan *hard skill* unggul berkarakter Pancasila.

- e. Misi SMK Raden Umar Said Kudus
  - 1. Mengembangkan sistem pendidikan dan pelatihan yang adaptif, fleksible dan berwawasan global.
  - 2. Meningkatkan mutu pendidikan sesuai dengan tuntutan perkembangan IPTEK dan dunia kerja.
  - 3. Menyelenggarakan program pendidikan dan pelatihan yang berbasis kompetensi, berakar pada sistem nilai agama, dan mengacu pada standar kompetensi nasional.
  - 4. Mengembangkan kemampuan bahasa inggris pada peserta didik.
  - 5. Menerapkan karakter dan etos kerja yang berakhlakul karimah
  - 6. Mengembangkan dan memperkuat sinergi yang bersifat link and match dengan mitra industri di dalam dan di luar negeri
  - 7. Mengembangkan dan menguatkan hubungan kemitraan dengan lembaga pendidikan tinggi vokasi di dalam dan luar negeri.
  - 8. Mengembangkan Sekolah Pencetak Wirausaha melalui penguatan program Teaching Factory.
- f. Penjuruan dan program sekolah
  - 1. Desain Komunikasi Visual (Desaian Grafis dan UI/UX)
  - 2. Desain Komunikasi Visual (Teknik Grafika)
  - 3. Animasi Dua Dimensi
  - 4. Animasi Tiga Dimensi
  - 5. Rekayasa Perangkat Lunak
- g. Keadaan Sekolah

1. Jumlah Guru	: 58
2. Jumlah Siswa Laki-Laki	: 818
3. Jumlah Siswa Perempuan	: 399
4. Rombongan Belajar	: 35
5. Ruang Kelas	: 26
6. Perpustakaan	: 2
7. Samitasi Siswa	:29

h. Nilai-Nilai

Nilai-nilai SMK Raden Umar Said Kudus adalah inti dari setiap tindakan yang menjadi budaya bagi semua warga sekolah.

Berikut adalah nilai-nilai kami:

1. Senyum, Salam, Sapa, Sopan, Santun (5 S)
2. Disiplin
3. Tangguh
4. Mandiri
5. Kompeten
6. Kreatif
7. Kekeluargaan

## **B. Hasil Penelitian**

### **1. Pelaksanaan Ekstrakurikuler eSports di SMK Raden Umar Said Kudus.**

#### **a. Perencanaan Kegiatan Ekstrakurikuler eSports di SMK Raden Umar Said Kudus**

SMK Raden Umar Said Kudus memiliki komitmen yang tinggi terhadap pengembangan potensi siswa di luar kegiatan pembelajaran formal. Dalam rangka menciptakan lingkungan pendidikan yang beragam dan inklusif, sekolah ini telah merancang sebuah proses perencanaan yang matang untuk kegiatan ekstrakurikuler eSports. Perencanaan tersebut meliputi identifikasi bakat dan minat siswa, penentuan jenis turnamen dan kompetisi yang akan diikuti, serta penyusunan jadwal latihan yang optimal. Melalui proses ini, SMK Raden Umar Said Kudus bertujuan memberikan pengalaman berharga kepada siswa dalam dunia eSports, tidak hanya sebagai bentuk hiburan, tetapi juga sebagai wadah untuk mengembangkan keterampilan kompetitif, kerja sama tim, dan manajemen waktu. Dengan demikian, kegiatan ekstrakurikuler eSports di sekolah ini menjadi sarana yang efektif untuk memupuk semangat kompetitif dan keterampilan berbasis teknologi di antara siswa.

Pada tanggal 1 Oktober 2018 didirikan Ekstrakurikuler eSports SMK Raden Umar Said Kudus yang disetujui oleh Wakil Kepala

Sekolah Bidang Kesiswaan Bapak H. Ali Ridlo dengan peserta terdiri dari siswa kelas 10 dan 11. Hal ini mengalami kebangkitan di 2020 akibat pandemi COVID-19 yang berdampak pada periode Maret hingga Agustus 2020. Pada kuartal terakhir tahun 2020, tepatnya pada bulan September hingga November, SMK RUS eSports mulai bangkit kembali dengan mengikuti event online. Ini menonjol sebagai satu-satunya kegiatan ekstrakurikuler yang dapat dilanjutkan di tengah pandemi yang sedang berlangsung, seperti Youth National eSports Championship (YNEC) oleh Fruitea SOSRO dan acara yang diselenggarakan oleh Komite Olahraga Nasional (KONI).

ESports di SMKRUS dibagi menjadi dua kategori: Mobile eSports dan PC eSports. Untuk Mobile ESports, inisiatifnya dimulai dengan Arena of Valor (AOV) dari Garena Indonesia dan Tencent sebagai fokus awal. Seiring waktu, ini meluas hingga mencakup PUBG, Free Fire, dan Mobile Legends. Perkembangan signifikan pada tahun 2020 adalah masuknya League of Legends Wild Rift dari Riot Games, yang berfungsi sebagai percontohan untuk divisi ESports masa depan di SMK RUS. Namun saat ini eSports di SMK Raden Umar Said masih fokus pada satu divisi yaitu Mobile Legends Bang Bang yang akan bertahan hingga tahun 2023.

Harapannya adalah untuk kemajuan positif di bidang eSports, khususnya di bidang pendidikan SMK dan SMA. SMK Raden Umar Said Kudus bertujuan untuk mengembangkan kurikulum yang

dirancang khusus untuk program ekstrakurikuler ESports, berkontribusi terhadap pertumbuhan dan pengayaan bidang ini dalam konteks pendidikan.

Ketika diluaran masih begitu banyak stigma negatif mengenai eSports di pendidikan, tetapi SMK Raden Umar Said sudah berani melangkah terlebih dahulu. Ada banyak hal yang dipertimbangkan oleh kepala sekolah bapak Agam Amintaha. Dari wawancara beliau mengenai latar belakang berdirinya eSports itu sebagai berikut:

Nah, karena sekarang kalau nggak dimulai sekarang, kapan lagi? Karena kita lihat sendiri sekarang ini fenomena eSports sudah begitu besar, mungkin diluaran banyak orang tua yang tidak support dan pada akhirnya orang tua juga menentang saat hal ini dilakukan terlalu banyak, saat semuanya dilakukan berlebihan itu kan nggak baik. Sama halnya dengan Tim seperti ini, saat dengan eSport ini kita bisa mengatur waktu kita bisa tahu karakter apa yang harus dilatih dan apa yang harus dipersiapkan. Itu pasti ada. Apalagi saat kita membuktikan itu pakai karya kita. Ketika melihat prestasi itu sih pasti yang dimana kita mematahkan stigma negatif, terutama orang tua yang tadi memiliki mungkin pengalaman buruk terhadap anaknya. Nah itu kalau kita nggak mulai dari sekarang, siapa lagi yang mulai dari situ? Gimana caranya? Nah, dari anak anaknya sekarang ini kesadarannya masih menentang orang tuanya. Sekarang gini, kalau bisa nggak buktin ke bapak ibumu bahwa pake eSport ini kamu punya prestasi akhirnya kan ya Garudaku ini. Mereka menjawab itu anak yang jago sport, yang juara di Akademi Garuda, mereka dapet beasiswa di universitas universitas ternama sejumlah 5 milyar itu. Itu yang kita selalu tunjukkan ke orang tua ini. Ada ternyata pihak ketiga yang sangat mendukung hal ini. Nah, dari situ, saat mereka sudah mulai menghasilkan, saat mereka sudah mulai berprestasi, dari orangtua kan masih hanya butuh itu, hanya butuh anaknya, tanggung jawab dengan pilihannya. (W.03)

Melihat ke belakang, perjalanan eSports kami dimulai pada



tahun 2018. Alasan utama mengapa generasi muda, khususnya mereka yang lahir pada tahun 2000 dan seterusnya, memerlukan platform untuk eSports, dapat digambarkan dalam dua faktor utama. Pertama, kelahiran mereka bertepatan dengan era dimana gadget, khususnya perangkat seluler, sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan mereka sehari-hari. Meluasnya prevalensi game seluler menjadi poin penting, dan kami memilih untuk berkonsentrasi pada aspek positifnya. Menjadi bagian dari bidang animasi dan industri kreatif di sekolah kejuruan kami, yang mencakup tiga departemen yang saling terkait, selaras dengan minat siswa.

Ketika hobi siswa dapat disalurkan dan didukung secara resmi, khususnya melalui kegiatan ekstrakurikuler, berbagai pihak eksternal memberikan dukungannya terhadap inisiatif tersebut. Alhasil, ketika kami mengusulkan ekstrakurikuler eSports, terdapat antusiasme baik dari kalangan pelajar maupun dari luar. Antusiasme inilah yang menjadi motivasi awal diluncurkannya program eSports tersebut.

Tujuan utamanya pada awalnya adalah untuk menyediakan platform bagi siswa, tidak hanya sebagai ruang untuk bermain game tetapi juga sebagai saluran positif untuk minat mereka. Kami menyadari potensi kekhawatiran orang tua terhadap game, dan upaya telah dilakukan untuk mengubah persepsi negatif ini. Dengan menawarkan lingkungan yang kondusif, mentor yang berkualitas, dan bimbingan yang positif, diyakini mahasiswa dapat menyalurkan minatnya ke dalam

upaya yang konstruktif, bahkan mencapai kesuksesan dalam prosesnya. Selain itu, keterhubungan antar departemen di sekolah kami menciptakan lingkungan yang mendukung inisiatif ini.

Selain dari kepala sekolah sebagai pemangku kebijakan penuh. Peneliti mewawancarai pembina kegiatan ekstrakurikuler eSports yaitu bapak Awaludhi mengenai proses kegiatan tersebut. Beliau memaparkan sebagai berikut:

Terimakasih. Jadi untuk tujuannya latar belakangnya sendiri ya memang kalau kita tarik kebelakang masa kita sudah ada dari tahun 2018. Kedua pada tahun 2018 itu kenapa kok anak anak ini sangat butuh, sangat butuh wadah untuk esport ini? Karena pertama itu memang mereka lahir di Gen Z. Itulah yang sudah erat kaitannya yaitu hidup mereka dengan ini namanya gadget disamping gadget. Terus game mobile itu memang sangat menjamur. Menjamur dalam artian kita ambil yang positifnya dalam artian karena kita di jurusan animasi yang pertama dan memang kita ada di industri kreatif. Dan di SMK itu sendiri background nya punya tiga jurusan yang satu sama lain saling berkaitan. Nah dari situ saat anak anak punya hobi yang bisa mereka salurkan dan kita wadahi terutama pada resmi, maka maka mulai dari ekstra itu ada yang memang saat itu ada yang mendukung dari pihak ketiga. Jadi dari pihak ketiga itu memang iya kan saat kita mengajukan ekstrakurikuler eSport jadi terus anak anaknya memang ada dan mereka sangat antusias. Itu sebenarnya awal mula itu kenapa kok kita akhirnya adain sport ini. Tujuannya akhirnya tadi mewadahi dulu. Awalnya, biar anak anak itu enggak hanya main. Kalau yang orang tahu kan apa yang orang tua kontra dengan hal itu. Enggak tau ini ada kompetisinya, kan sekarang juga. Nah dari situ kita pingin balikkan hal itu. Bahwa anak anak di eSport saat mereka punya wadah yang bagus, punya mentor yang oke, yang baik itu, mereka bisa menyalurkan ini ke hal hal yang positif, bahkan punya prestasi. Disamping memang sekolah kami memang jurusannya itu jurusan. (W.02)

Asal usul dan dasar pemikiran yang mendasari upaya

Pembina yang melihat potensi dan terjun langsung dalam ranah eSports itu langsung, dan melihat adanya potensi didalam SMK Raden Umar Said. Dari potensi itu diambil sebuah tindakan kenyataan kontekstual bahwa orang-orang ini memasuki lingkungan di mana gadget teknologi, khususnya perangkat seluler, telah menjadi aspek yang sangat diperlukan dalam keberadaan mereka. Meningkatnya tren positif game seluler patut mendapat perhatian khusus, hal ini juga ada hubungan yang diperkuat oleh fokus khusus pada penjuruan di sekolah yaitu pada animasi dalam industri kreatif yang luas. Di lingkungan SMK Raden Umar Said ini, yang ditandai dengan tiga serangkai departemen yang saling terkait, terdapat latar belakang sinergis. Ketika siswa memupuk hobi yang rentan terhadap penyaluran formal dan dukungan institusi, terutama dalam lingkup kegiatan ekstrakurikuler yang disetujui secara resmi, pemangku kepentingan eksternal menunjukkan minat yang jelas. Proposisi ekstrakurikuler olahraga menyaksikan perpaduan semangat baik dari kalangan siswa maupun pendukung eksternal.

b. Pelaksanaan Ekstrakurikuler eSports di SMK Raden Umar Said  
Kudus.

Konseptualisasi program eSports ini didorong oleh niat ilmiah untuk memberikan saluran yang disetujui bagi perwujudan hobi siswa. Awalnya, upaya ini berupaya melampaui ranah game saja. Menyadari keberatan orang tua, khususnya ketidakpedulian mereka

terhadap landasan kompetitif eSports, upaya investigasi kami diarahkan untuk membentuk kembali persepsi yang ada. Tujuan utamanya adalah untuk menggarisbawahi bahwa, dalam lingkungan yang ramah dan di bawah bimbingan mentor yang mahir, siswa memiliki sarana untuk menyalurkan kecenderungan mereka ke arah yang konstruktif, yang berpotensi mencapai puncaknya pada pencapaian yang terpuji. Selain itu, interaksi struktural departemen sekolah kami memperkuat etos suportif yang dihasilkan oleh inisiatif ini dan tentunya secara tidak langsung terdapat pembinaan karakter terhadap siswa yang mengikuti kegiatan tersebut.

Lalu dengan kebijakan yang diambil tersebut tentu tidak akan mudah merubah stigma negative orang lain mengenai eSports itu. Lalu apa pendapat mereka perihal stigma negative dari orang tua ataupun guru lain di lembaga tersebut.

Awal awal kepada masyarakat dulu masih terlalu guru senior masih guru yang senior. Memang saat kita jelaskan masih belum masuk, belum mengena banget. Gimana logikanya game dengan tadi. Kehidupan anak nanti setelah lulus terutama karakter utama saat nanti akan berkehidupan pasti akan turun dimasyarakat akan jadi apa? Nah itu yang kita selalu ingatkan. Tapi pada akhirnya saat guru guru yang senior ini masih polos terus masih akan namanya masih belum memahami secara penuh. Ya tadi kita buktikan dari hal yang mereka pahami ini prestasi dari guru kamu semakin cepat, sulit mungkin dapat beasiswa, hanya itu yang kita bisa jelaskan. Intinya gimana caranya kita menjelaskan ke orang awam di sektor ini. Kita mau positif, orang khawatir kan itu yang kita coba jelaskan secara bahasa awam mungkin lebih kesitu. Sedikit sulit menceritakan ke orang. Benar benar netral. Untuk proses mendidik memang nggak bisa instan, tapi kalau kita selalu menjelaskan mereka akhirnya dengar, mereka akhirnya tahu itu intinya. (W.02)

Pada awalnya, komunikasi mengenai eSports menghadapi tantangan karena banyak guru senior yang masih belum memahaminya sepenuhnya. Penjelasan awal terkesan tidak sesuai atau tidak sesuai dengan pemahaman mereka, terutama mengenai logika permainan dan dampaknya terhadap kehidupan siswa setelah lulus.

Faktor penting yang sering ditekankan adalah bagaimana kehidupan peserta didik akan berkembang di masyarakat setelah lulus. Namun tantangan utama muncul ketika guru senior masih memiliki pemahaman yang terbatas dan mungkin belum sepenuhnya memahami konsep tersebut. Hal ini terlihat dari kurangnya apresiasi terhadap prestasi siswa dalam konteks eSports sehingga dapat mempengaruhi peluang beasiswa.

Upaya tersebut dilakukan untuk membuktikan bahwa pemahaman yang lebih baik mengenai eSports akan membuka peluang dan menunjang prestasi siswa. Namun, terbatasnya pemahaman para guru senior mungkin membuat penjelasan tersebut sulit untuk mereka pahami. Upaya lebih lanjut dilakukan untuk menjelaskan dalam bahasa yang lebih sederhana dan netral sehingga pesan dapat lebih mudah dipahami oleh masyarakat awam di sektor ini.

Kesulitannya terletak pada penyampaian informasi kepada mereka yang mungkin belum sepenuhnya memahami eSports dan potensinya. Meski proses pendidikannya tidak bisa instan, namun upaya yang konsisten dalam memberikan penjelasan diharapkan dapat

meningkatkan pemahaman dan dukungan dari pihak-pihak yang terlibat.

Perihal selanjutnya mungkin mengenai dimana kegiatan eSports yang tetap di naungan pendidikan, bagaimana upaya yang dilakukan oleh pembina atau pelatih dalam mengarahkan siswanya agar tetap konsisten dalam nilai akademis dan kegiatan eSports, sebagai berikut tanggapan beliau.

Karena pertama kita selalu ingatkan. Karena ini pilihan kalian. Nah sekarang kita kasih tanggung jawab mereka berdasarkan pilihan. Jadi ngga ada yang namanya kita suruh, kita delegasikan. Orang itu ngga ada. Jadi kita buat itu selalu kita buat form dan kita selalu buat kayak open recruitment. Ayo siapa yang berminat, silakan daftar. Jadi nggak ada yang namanya kamu itu. Jadi ya kamu itu kini sudah nggak jaman. Jadi saat mereka udah minta itu, dia pasti udah yakin atau sudah minimal tau konsekuensi sama resikonya saat ikut ekskul. Dan dia memang harus tadi bukan meluangkan waktu, tapi emang harus menyempatkan waktu di tiap hari Sabtu jam 3 sampai jam 5 sore untuk ikut ini. Jadi dari tanggung jawab itu mereka udah bagus. Nah mungkin nanti kadang namanya anak kadang bosan, kadang jenuh, ada yang kadang kita tingkatkan lagi. Seharusnya ada outing, bisa gitu. Outing biasanya untuk anak anak sekolah ini sih ada LDK, ada latihan dasar kepemimpinan, dan acara acara yang lebih mempererat komunikasi. Sama buat mereka lebih situ. Dan itu biasanya guru olahraga mas yang jago untuk apa namanya ya? Jadi merefresh sebagian anak biar gak jenuh sama itu. Walaupun mereka kadang kadang jenuh karena kadang bosan atau kita masih ada friksi seperti. Biasanya seperti. Ini memberi yang kuat untuk penambangan fisik. Seberapa besar pertimbangan antara skill dan attitude yang oke. (W.02)

Dalam mengelola ekstrakurikuler eSports Pembina atau pihak sekolah hanya sebagai fasilitator, Pembina selalu menekankan

tanggung jawab pribadi dan kebebasan memilih anggota tim. Pembina menyadari bahwa ini adalah pilihan mereka sendiri, sehingga memberikan tanggung jawab berdasarkan pilihan tersebut. Tidak ada unsur paksaan atau perintah. Dan dalam menerapkan proses rekrutmen dilakukan secara terbuka dengan membuat formulir dan persetujuan orang tua mereka. Bahwa pihak organisasi ekstrakurikuler mengundang mereka yang berminat untuk mendaftar, didasarkan pada inisiatif dan keinginan mereka. Bahkan dalam perekrutan itu tidak hanya skil didalam game aja yang di pertimbangkan. Melainkan attitude dan nilai akademik atau projek mereka. Semisal ada anggota yang mengalami drop nilai atau projek dalam kelasnya tidak terpenuhi maka dia akan di putuskan dari keanggotaan ekstrakurikuler tersebut.

Proses seleksi memberikan pemahaman yang lebih baik kepada calon anggota mengenai konsekuensi dan risiko yang mungkin mereka hadapi saat mengikuti ekstrakurikuler. Dan menetapkan jadwal rutin setiap hari Sabtu pukul 15.00 hingga pukul 17.00 sebagai waktu ekstrakurikuler yang memerlukan keterlibatan penuh dari para anggota. Selain akhir pekan dimana mereka yang Untuk mengatasi potensi kebosanan atau monoton, saya berupaya memperkaya pengalaman mereka melalui kegiatan outing. Kegiatan tersebut meliputi acara seperti Pelatihan Dasar Kepemimpinan (LDK) dan program yang dirancang untuk memperkuat komunikasi antar anggota tim. Melibatkan guru olahraga yang terampil membantu menyegarkan

pikiran dan mencegah monoton. Meskipun ada tantangan atau gesekan yang kadang terjadi, saya memandang hal ini sebagai bagian dari proses yang membangun karakter dan ketahanan fisik. Pertimbangan antara keterampilan dan sikap positif tetap menjadi faktor krusial dalam mengelola tim.

c. Evaluasi Kegiatan Ekstrakurikuler eSports di SMK Raden Umar Said Kudus

Evaluasi pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler eSports merupakan langkah penting untuk memahami efektivitas, keberlanjutan, dan dampak positif yang dapat dihasilkan oleh program tersebut. eSports, sebagai bentuk kegiatan yang terus berkembang di kalangan siswa, menawarkan manfaat yang luas, mulai dari pengembangan keterampilan teknologi, kerja tim, hingga penguatan aspek sosial dan mental. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai sejauh mana program ekstrakurikuler eSports dapat memenuhi tujuan pendidikan, menyediakan pengalaman positif bagi peserta, serta mengidentifikasi potensi perbaikan dan peningkatan. Dengan mengevaluasi aspek-aspek seperti partisipasi siswa, pengelolaan kegiatan, fasilitas yang tersedia, dan hasil prestasi, dan dapat membentuk dasar yang kuat untuk pengembangan dan penyempurnaan program ekstrakurikuler eSports di sekolah. Dengan demikian, evaluasi ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga bagi pengelola dan fasilitator kegiatan



ekstrakurikuler eSports untuk meningkatkan kualitas dan dampak positifnya dalam mendukung pengembangan siswa dan pembinaan karakter bagi siswa

Peneliti menanyakan apa yang dilakukan Pembina dalam mengevaluasi kegiatan ekstrakurikuler eSports dan mengevaluasi karakter peserta didik yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler eSports.

Pembina dalam mengevaluasi kegiatan ekstrakurikuler esports bersama dengan pelatih (coach) tiap akhir bulan mengkroscek perfoma peserta didik apakah rutin berangkat ekstra atau tidak tiap hari Sabtu nya. Performa mulai dari komunikasi, kolaborasi, inisiatif, dan tanggung jawab masing-masing anggota team yang dimasukkan kedalam jurnal bulanan. Pembina mengevaluasi pembinaan karakter terlihat dari awal saat peserta didik ikut tes masuk ekstra, tiap anggota eSports yang diterima serta perubahannya selama mengikuti kegiatan ekstra dalam kurun waktu tertentu minimal 6 bulan apakah ada perubahan karakter dari peserta didik di akhir tahun ini dimulai dari bulan Juli-Desember. (W.02)

Berdasarkan hasil wawancara dengan Pembina eSports, terlihat bahwa evaluasi kegiatan ekstrakurikuler eSports dilakukan secara sistematis dan terencana. Pembina bekerja sama dengan pelatihan untuk memancarkan kinerja peserta didik setiap akhir bulan, khususnya dalam keteraturan kehadiran pada hari Sabtu dan aspek-aspek seperti komunikasi, kolaborasi, inisiatif, dan tanggung jawab.

Evaluasi yang pertama mengenai keteraturan kehadiran. Pembina dan pelatih melakukan pengecekan kehadiran peserta didik

secara rutin setiap akhir bulan, khususnya pada hari Sabtu. Ini menunjukkan adanya pengawasan terhadap kedisiplinan peserta didik dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler eSports. Kedua Penilaian kegiatan dalam Jurnal Bulanan. Performa peserta didik dicatat dalam jurnal bulanan yang mencakup berbagai aspek, seperti komunikasi, kolaborasi, inisiatif, dan tanggung jawab. Hal ini menunjukkan bahwa evaluasi tidak hanya fokus pada keteraturan kehadiran, tetapi juga pada pengembangan karakter peserta yang dibesarkan dalam tim.

Evaluasi Karakter sejak awal penerimaan. Pembina melakukan evaluasi terhadap karakter peserta didik sejak awal penerimaan melalui tes masuk ekstrakurikuler eSports. Selanjutnya, perubahan karakter peserta didik selama mengikuti kegiatan ekstrakurikuler dicermati dalam kurun waktu minimal 6 bulan. Pendekatan ini memberikan gambaran jangka panjang terhadap perkembangan karakter peserta didik. Dari evaluasi yang telah dilakukan maka dapat dilihat dan di evaluasi perubahan karakter dalam jangka waktu tertentu. Pembina menekankan bahwa evaluasi karakter peserta diarahkan terfokus pada perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu, yaitu minimal 6 bulan. Hal ini memberikan waktu yang cukup untuk melihat dampak positif pelatihan karakter dalam jangka panjang.

Dengan pendekatan evaluasi yang holistik ini, Pembina eSport tidak hanya menilai aspek teknis permainan, tetapi juga memberikan perhatian khusus pada perkembangan karakter peserta didik. Pendekatan ini sejalan dengan tujuan ekstrakurikuler untuk mengembangkan keterampilan serta nilai-nilai positif yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.

## **2. Pembinaan Karakter siswa dalam Kegiatan Ekstrakurikuler eSports di SMK Raden Umar Said Kudus.**

### **a. Pembinaan Karakter Siswa dalam Kegiatan Ekstrakurikuler eSports di SMK Raden Umar Said Kudus**

Dalam pembinaan karakter siswa didalam kegiatan Ekstrakurikuler banyak hal yang dilakukan oleh pembina atau pelatih. Secara langsung ataupun tidak langsung mereka dalam melatih kegiatan eSports mengenai pengetahuan gamenya dan juga diluar gamenya. karena mereka latihan tidak hanya dalam konteks game sebagai hiburan. Akan tetapi mereka juga akan mengikuti kompetitif juga. Ide pokok yang akan ditanyakan kepada pelatih adalah mengenai bagaimana pelatih melihat eSports dalam pembinaan karakter siswa di lingkungan sekolah. Coach Alizuna selaku pelatih memberikan pernyataan mengenai pembinaan karakter di ekstrakurikuler eSports

Pembinaan karakter. Kalau soal pembinaan karakter sih untuk ekstrakurikuler eSport itu kurang lebih sama dengan ekskul yang lainnya. Tentang menanamkan disiplin terus kerja sama kurang lebih sama. Cuma ini yang paling aku tekankan disini berfikir kritis. Soalnya, apalagi dalam gim

MOBA Mobile Legend itu. Tensinya itu sangat cepat, jadi mereka harus cepat berfikir bagaimana mengatasi problem didalam game, kemudian diaplikasikan dalam kreatifitas mereka. (W.01)

Dari pernyataan pelatih ekstrakurikuler eSports diatas bahwa Pengembangan karakter pada kegiatan ekstrakurikuler eSports memiliki kesamaan dengan kegiatan ekstrakurikuler lainnya, dimana khususnya pada ranah pembentukan karakter. Unsur-unsur seperti menanamkan kedisiplinan dan membina kerjasama tim dianggap sejajar dengan kegiatan ekstrakurikuler pada umumnya. Meskipun demikian, pelatih menekankan pentingnya berpikir kritis dalam konteks ini. Penekanan ini bermula dari tingginya tingkat ketegangan yang melekat pada game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) seperti Mobile Legends. Pembina juga menggaris bawahi perlunya peserta eSports untuk berpikir cepat dalam mengatasi tantangan dalam game dan kemudian menerapkan solusi dengan kreativitas. Poin ini menyoroti pentingnya keterampilan berpikir kritis dalam menghadapi tantangan yang cepat dan dinamis dalam domain eSports.

Diperkuat juga dari tanggapan pembina bapak Awaludhi bahwa melalui kegiatan eSports ada nilai-nilai karakter.

cukup menarik mas. Kebetulan kemaren masih pengembangan karakter ya, terutama karakter yang memang anak anak ini belum dapat saat mereka sendiri terutama soft skill. Dan soft skill inilah yang sangat kita hargai. Apalagi sekarang kan pendidikan karakter memang sudah harus masuk ke kurikulum, maka dalam arti di intrakurikuler di pelajaran mereka. Tapi yang kadang kita lepas adalah saat anak. Anak setelah. Selesai pelajaran. Oke, guru yang di kelas sangat mengatur kira kira karakter apa sih? Karakter

baik apa yang masuk di pelajaran seharian? Tapi saat anak-anak sudah selesai sekolah, mereka berkumpul sama temannya itu. Karakter asli mereka akhirnya muncul. Nah, dari situ gimana caranya pendidikan karakter yang ada di karakter yang kita harapkan baik ini dan masukan juga di eSport. Pertama, yang paling penting adalah tentang karakter kerjasama mereka. Kerjasama antar tim terutama di SMK ya mas? Kalau dari sudut pandang kami itu sangat penting. Pertama, bekerja kerjasama antara satu dengan lain. Apalagi tidak hanya temannya satu kelas bahkan harus antar jurusan. Ini sharing bisa kolaborasi itu karakter baik yang kita harapkan dan memang sudah sangat terlihat masa anak-anak di karakter itu. Kemudian yang kedua, selalu menepati waktu, selalu tepat waktu, deadline. (W.02)

Dari pernyataan pembina eSports tersebut menyoroti aspek menarik dari pengembangan karakter, terutama pada soft skill, yang saat ini sedang menjalani penyempurnaan di kalangan siswa. Pembina menghargai soft skill ini dan menyadari pentingnya hal tersebut, terutama karena pendidikan karakter telah menjadi bagian integral dari kurikulum sekolah. Namun, Pembina menunjukkan kecenderungan mengabaikan munculnya karakter siswa yang sebenarnya di luar jam pelajaran formal, ketika mereka berkumpul dengan teman-temannya. Dalam konteks eSports, pelatih menekankan dua aspek karakter yang penting. Pertama, pentingnya kerjasama tim, terutama di lingkungan sekolah kejuruan dimana kolaborasi antar tim dari berbagai disiplin ilmu dianggap penting. Kedua, penekanan pada manajemen waktu, menekankan ketepatan waktu dan memenuhi tenggat waktu. Hal ini mencerminkan upaya pelatih tidak hanya menanamkan karakter positif tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai tersebut ke dalam aktivitas eSports, seperti kolaborasi tim dan kepatuhan terhadap jadwal.

Hal yang sama disampaikan kepala sekolah bapak Agam Amintaha mengenai pembinaan karakter didalam kegiatan ekstrakurikuler eSports.

Saya rasa iya, setiap kegiatan disini tetap harus menjaga karakter dan moral. Dan kegiatan disitu juga diawasi oleh pelatih dan dibina bukan hanya untuk main main seperti kebanyakan orang fikirkan. Di era sekaranag dunia anak sudah disitu, karena anak anak nggak bisa dilepaskan dari saat kita melarang sesuatu. Kita harus tahu alasannya apa. Mau dengar terus, harus bisa mengalihkan hal yang mereka sukai ke hal yang lain. Nggak masalah dari pada kita melarang larang kita atau tidak, ya jangan dibinasakan. Tapi kita bina dan kita ada kas ih kesempatan. Kalau nggak kayak gitu, mereka pasti nyolong nyolong. Mereka kan masih lebih ekstrim kita di komunitas yang nggak kita harapkan ya di komunitas. Mungkin yang sama sama kita yang kurang sehat. Jadi judi itu yang kita nggak mau. Saat kita sudah punya anak anak yang bagus, punya potensi. Kenapa kok nggak dikasih wadah sekalian? Jadikan eSports ke ranah positif dan bisa kita kontrol lebih ke situ. (W.03)

Dalam wawancara tersebut, kepala sekolah mengungkapkan pandangannya mengenai pentingnya nilai-nilai karakter dalam kegiatan ekstrakurikuler eSports. Mereka menyatakan bahwa setiap kegiatan sekolah harus menjunjung tinggi nilai-nilai karakter dan moral, termasuk kegiatan eSports yang diawasi dan dibimbing secara serius oleh para pelatih. Kepala sekolah menekankan bahwa kegiatan tersebut bukan sekedar hiburan semata, bertentangan dengan persepsi umum. Di era sekarang, dimana dunia anak sangatlah kompleks, pelarangan secara langsung mungkin tidak selalu menjadi solusi. Kepala sekolah menegaskan bahwa sangat penting untuk memahami alasan di balik larangan, mendengarkan siswa, dan mengarahkan minat mereka ke

kegiatan yang lebih positif.

Lebih lanjut, kepala sekolah menyarankan bahwa dalam mengatasi potensi risiko, seperti perilaku menyimpang, akan lebih efektif jika dilakukan pembinaan dan pemberian peluang dibandingkan dengan memberikan larangan yang tegas. Hal ini dilakukan untuk menghindari perilaku ekstrim seperti mencuri yang mungkin terjadi jika siswa merasa dibatasi tanpa bimbingan yang tepat. Kepala sekolah menggarisbawahi pentingnya menawarkan saluran positif bagi siswa yang berpotensi, seperti dalam kegiatan ekstrakurikuler eSports. Hal ini pada gilirannya memungkinkan sekolah untuk lebih mengontrol dan membimbing siswa ke arah yang positif. Kepala sekolah menyimpulkan bahwa orang tua perlu memahami dan berpartisipasi aktif dalam mendukung anak-anak mereka dalam pendekatan ini.

Peneliti juga menanyakan kepada guru Pendidikan agama islam ibu Fadila Arifatul mengenai nilai karakter yang ada di eSports.

Tentu saya melihat, tetapi memang tidak secara umum atau keseluruhan, artinya tergantung pada kebiasaan masing-masing anak, atau karakter religius anak. Misal anak yang memiliki karakter religius tinggi, dan memiliki kebiasaan membaca basmalah tiap hendak melaksanakan sesuatu, dia juga tentu akan melakukan itu ketika hendak mengawali bermain game. Selain itu, sikap anak yang meiliki nilai religius tinggi, ketika dia menyikapi kekalahan atau hal-hal yang tidak sesuai dengan yang ia harapkan sikap maupun ucapan yang keluar dari lisannya akan berbeda dengan anak yang kurang memiliki nilai karakter religius dalam dirinya. Jadi jika secara umum ya hampir sama dengan jawaban pertanyaan sebelumnya. Bahwasanya ekskul ini memiliki nilai karakter positif dalam membentuk personality anak. Lalu selain itu, dengan adanya ekskul ini, membuat anak mengisi waktu luangnya dengan hal-hal yang bersifat

menghibur yaitu bermain video game, artinya mereka meninggalkan segala aktivitas yang negatif seperti pacaran, menggunjing, dan aktivitas negatif lainnya.(W.04)

Dalam wawancaranya, guru Pendidikan Agama Islam tersebut berbagi wawasan terkait nilai-nilai karakter yang ada dalam eSports. Tergantung kebiasaan atau karakter keagamaan masing-masing anak. Misalnya, anak yang memiliki karakter keagamaan yang tinggi, yang biasa membaca basmalah sebelum melakukan suatu tugas, adalah kemungkinan besar akan melakukan hal yang sama sebelum memulai memainkan suatu permainan, selanjutnya sikap anak yang memiliki nilai keagamaan yang tinggi dalam menghadapi kekalahan atau situasi yang tidak sesuai dengan harapannya akan berbeda dengan anak yang memiliki karakter kurang religius. hampir sama dengan jawaban pada pertanyaan sebelumnya, kegiatan ekstrakurikuler (eSports) menanamkan nilai-nilai karakter positif dalam membentuk kepribadian anak, selain itu dengan hadirnya ekstrakurikuler ini anak-anak mengisi waktu luangnya dengan kegiatan-kegiatan yang menghibur seperti bermain video permainan, artinya mereka cenderung menghindari aktivitas negatif seperti berkencan, bergosip, dan perilaku negatif lainnya.

Ide pokok selanjutnya mengenai tantangan yang dihadapi dalam pembinaan karakter siswa dalam ekstrakurikuler eSports dan bagaimana mengatasi perihal tersebut, Coach Alizuna mengatakan bahwa:



Mungkin yang paling relate adalah kurangnya keseimbangan fisik dan mental dimana kegiatan eSports lebih membutuhkan fokus yang tinggi tetapi kurang aktifitas fisiknya,mas. Jadi kita juga selipkan dirangkain kegiatan latihan selain in game kita juga adakan bounding atau oubond untuk olah raga fisik mereka dan secara tidak langsung mempererat kemistri mereka. (W.01)

Dalam hasil wawancara, pelatih eSports tersebut mengungkapkan bahwa tantangan paling relevan yang dihadapi para pemainnya adalah kurangnya keseimbangan antara aspek fisik dan mental. Aktivitas eSports menuntut fokus yang tinggi namun hanya melibatkan aktivitas fisik yang minimal. Oleh karena itu, pelatih menyadari perlunya mengatasi ketidakseimbangan ini dengan memasukkan aktivitas latihan di luar sesi dalam pertandingan. Selain latihan in-game, mereka juga mengadakan kegiatan bonding atau outbound sebagai bentuk latihan fisik para pemainnya. Pendekatan ini dinilai tidak hanya meningkatkan kesejahteraan fisik tetapi juga secara tidak langsung memperkuat team bonding, atau chemistry, antar pemain.

Dalam konteks keterlibatan pihak sekolah dalam pembinaan karakter dalam kegiatan ekstrakurikuler eSports pelatih juga memberikan keterangan mengenai hal tersebut.

Secara tidak langsung sekolah memiliki peran besar dalam ini. Dimana memfasilitasi kegiatan dan wadah kompetitif yang tidak turnamen abal abal. Dimana mereka kerjasama dengan lembaga resmi garudaku yang memfasilitasi saya sebagai pelatih yang sudah memiliki lisensi dan tournament nasional tingkat nasional. Nah secara tidak langsung sekolah juga tidak mau siswa nya berkompetitif atau tidak terbina

dari segi potensi dan karakter mereka. (W.01)

Dari pernyataan beliau mengindikasikan bahwa sekolah secara tidak langsung mempunyai peran yang cukup besar dalam pengembangan kegiatan ekstrakurikuler eSports. Sekolah berperan penting dalam menyediakan fasilitas berkualitas dan platform kompetitif, menekankan pentingnya turnamen yang terstruktur dengan baik dibandingkan turnamen yang serampangan. Kerja sama dengan lembaga resmi, Garudaku, menegaskan komitmen sekolah dalam memfasilitasi pelatih berlisensi dan mengikuti turnamen tingkat nasional. Secara tidak langsung, sekolah juga memastikan siswanya terlibat dalam kegiatan kompetitif yang berkontribusi terhadap pengembangan potensi dan karakter mereka. Hal ini menyoroti sikap sekolah yang tidak hanya menghargai daya saing tetapi juga mengutamakan pengembangan siswa secara holistik melalui program ekstrakurikuler eSports.

Hal tersebut juga diperkuat oleh pernyataan Kepala sekolah sebagai berikut.

Di sekolah ini masih jadi support dari kepala sekolah jelas karena memang yang melegalkan ekstra ini ada terus tiap bulan juga yang dana support ini didukung dengan dana BOS itu, Bapak kepala sekolah sangat mendukung, terutama dari segi tadi karakter karakter baik apa sih yang didapat anak anak yang support, dan tadi jelas dari prestasi yang mungkin sangat didukung, karena dari awal stake holder yang mendukung dari bawah itu pasti akan lebih mudah tadi. Kasihan anak anak yang inisiatif anak anak sendiri, tapi atas yang nggak dukung nggak akan jalan itu. Kasian ya malah berat sekali. Mungkin kalau stake holder dukung anak anak

nggak ada itu bisa bisa cari mereka. Mending dikasih beasiswa atau dikasih peralatan, misal Always ini gratis. Anak anak sangat menarik ya pasti mereka mau nyoba. Awalnya yang nggak tau atau nggak suka, mereka jadi lebih konsen ke hal ini. Lebih ke situ. (W.03)

Kepala sekolah menyatakan dukungan yang jelas terhadap kegiatan ekstrakurikuler eSports di sekolahnya. Kepala sekolah menjelaskan, dukungan tersebut terlihat melalui legalisasi kegiatan ekstrakurikuler yang terus dilakukan setiap bulannya, dan dukungan finansialnya berasal dari dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS). Kepala sekolah menekankan dukungan yang kuat, khususnya dalam hal menumbuhkan karakter positif di kalangan siswa melalui kegiatan ini. Kepala sekolah menuturkan, dukungan tersebut tercermin dari prestasi-prestasi yang bisa diraih melalui ekstrakurikuler eSports. Mereka percaya bahwa dukungan dari pemangku kepentingan di berbagai tingkatan membuat seluruh proses menjadi lebih mudah. Kepala sekolah menyatakan keprihatinannya terhadap siswa yang menunjukkan inisiatif tetapi tidak mendapat dukungan yang memadai, dan menekankan bahwa tanpa dukungan tersebut, upaya mereka mungkin tidak akan berhasil.

Lebih lanjut, kepala sekolah menyoroti pentingnya dukungan pemangku kepentingan, dan menyarankan bahwa dengan dukungan tersebut, siswa dapat mengeksplorasi potensi mereka. Pemberian beasiswa atau perlengkapan gratis seperti program Always dinilai efektif untuk menarik minat pelajar. Dengan dukungan ini,

bahkan mereka yang awalnya tidak sadar atau tidak tertarik menjadi lebih fokus dan terlibat dalam kegiatan ekstrakurikuler.

b. Nilai-Nilai Karakter dalam Pembinaan Karakter dalam Ekstrakurikuler eSports.

Mengenai nilai-nilai karakter yang dianggap penting dalam eSports, dan bagaimana ekstrakurikuler ini membantu siswa mengembangkan karakter. Ada banyak nilai karakter yang dapat diperoleh dalam kegiatan eSports di sekolah. Peneliti menemukan bahwa selain menekankan pentingnya mengembangkan diri, kemampuan berpikir kritis, kedisiplinan juga dinilai penting. Kesabaran juga ditonjolkan, mengingat dalam eSports, proses pengembangan adalah hal yang sangat penting. Tidak ada seorang pun yang menjadi mahir secara instan tanpa pelatihan yang memadai, dan kesabaran memainkan peran penting dalam menghadapi kegagalan dan kerugian dalam skenario kompetitif. Pernyataan tersebut menggarisbawahi bahwa kesuksesan dalam dunia eSports tidak semata-mata ditentukan oleh kemampuan teknis tetapi juga disiplin, ketekunan, dan kesabaran dalam menghadapi tantangan dan kemunduran.

Dalam hasil wawancara (W.02), pelatih eSports mengungkapkan preferensi pribadinya dalam hal pemilihan pemain. Pelatih lebih memilih pemain yang jujur, memiliki sikap yang baik, dan menunjukkan keterampilan yang kuat. Namun, sang pelatih mengakui terkadang ada kebutuhan akan individu dengan kepribadian "anak

nakal" atau perilaku yang kurang terpuji dalam sebuah tim. Terkadang, sang pelatih menyarankan, kehadiran seseorang dengan sikap kontroversial dapat meningkatkan kualitas tim secara keseluruhan. Pelatih menjelaskan, meski mungkin ada anggota tim yang cenderung berperilaku buruk atau sesekali mengungkapkan kemarahan, namun mereka memandang hal tersebut sebagai bagian dari dinamika tim yang dapat saling melengkapi. Pendekatan yang lebih beragam, di mana sebuah tim mencakup berbagai kepribadian, dapat meningkatkan kinerja tim dalam pelaksanaan dan implementasi strategi.

Dalam konteks kompetisi dalam eSports, bagaimana ekstrakurikuler ini mengajarkan nilai-nilai seperti kerjasama, kepemimpinan, dan etika kompetisi kepada siswa. Dalam temuan wawancaranya, pelatih eSports tersebut membahas dua aspek penting dalam pengembangan tim. Pertama, kerja sama diarahkan pada bagaimana pemain beradaptasi, mengingat beragamnya tugas dalam tim. Mereka perlu terus meningkatkan keterampilan kerja tim mereka untuk memastikan kolaborasi yang efektif dalam tim. Dalam hal ini, peran kepemimpinan kapten tim menjadi sangat penting karena mereka bertanggung jawab untuk membimbing tim ke arah yang diinginkan. Kedua, terkait etika kompetisi, penekanannya adalah pada menjaga sikap hormat terhadap lawan. Peserta diharapkan tetap menjunjung tinggi sikap menghargai lawan, mencerminkan sportivitas dalam ajang bertanding. Pemahaman ini menggarisbawahi pentingnya

menunjukkan rasa hormat kepada lawan sebagai bagian integral dalam berpartisipasi dalam dunia eSports.

Ide pokok selanjutnya mengenai ide pokok bagaimana upaya khusus pelatih dalam mengintegrasikan pembinaan karakter dalam ranah kompetitif eSports.

Kalua ini di ranah eSports lebih ke riview hasil pertandingan. Dimana kita dikumpulkan satu tim untuk meriview pertandingan. Entah itu menang atau kalah kegiatan itu tetap dilakukan. Karena disana kita tau dimana kesalahan kita didalam game. Lalu kita memberikan binaan mengenai kesalahan mereka, semisal mereka kurang sabar dalam menghadapi tim diposisi kalah, nah itu kita udakasi agar tetap sabar dan fokus didalam game, tanggung jawab atas tugas tugas mereka dan cepet riset atas kekalahan mereka. Agar pertandingan selanjutnya mereka udah normal secara mental. (W.01)

Di ranah eSports, pelatih mengungkapkan bahwa fokus utama tim pasca pertandingan adalah melakukan review terhadap permainan yang biasa disebut dengan “sesi review”. Ini melibatkan pengumpulan seluruh tim untuk mengevaluasi kinerja mereka, terlepas dari apakah mereka menang atau kalah. Pelatih menganggap kegiatan ini penting karena memungkinkan tim untuk menunjukkan kesalahan yang dilakukan selama pertandingan. Selanjutnya, Pembina memberikan bimbingan dan umpan balik mengenai kesalahan yang teridentifikasi, seperti kurangnya kesabaran dalam situasi yang menantang. Penekanannya ditempatkan pada pengambilan tanggung jawab atas tugas-tugas individu dan dengan cepat meneliti alasan di balik kekalahan mereka. Tujuannya adalah untuk membantu pemain

memahami dan memperbaiki kelemahan mereka, memastikan mereka mendapatkan kembali kondisi mental normal untuk pertandingan berikutnya. Pendekatan ini memastikan bahwa setiap pertandingan, baik menang atau kalah, berfungsi sebagai peluang untuk belajar dan meningkatkan gameplay tim.

Mungkin sedikit berbeda pandang mengenai integrasinya pendidikan karakter dalam kegiatan ekstrakurikuler eSports sebagaimana pendapat dari Pembina bapak Awaludhi.

Oke, integrasinya tadi dari penjelasan saya tadi sebenarnya cukup jelas. Cuma yang lebih riil lagi adalah penyiapan pendidikan karakter ini kayak sekarang ini adalah memang melalui jelas medianya. Sekarang namanya kan nggak bisa lepas dari Games. Dari situ gimana kita memanipulasi dalam arti positif, memanipulasi info ini untuk kegiatan mereka yang lebih produktif dan strategic, tambahannya. Nonton konten konten sampah, tapi 24 jam mereka sehari. Ini harus bisa dimanfaatkan. Jadi makanya kita ekspor. Ini kita adakan selama satu minggu sekali, itu pun di hari Sabtu. Ada alasannya kenapa dua jam itu selain mereka refreshing setelah seminggu. Mungkin pada project jurusan karena lebih banyak project, karena selama. Karena Sabtu ini kita hadirkan ekspor ini buat sekaligus refreshing mereka. Jadi jam tiga sore setelah ashar, jadi anak anak harus sholat dulu sebelum ekstrakurikuler. Baru nanti sebelum magrib kita sudah selesai jam 5 sore dan selesai itu. (W.02)

Dalam wawancaranya, Pembina eSports menjelaskan tentang pengintegrasian dan persiapan pendidikan karakter dalam kegiatannya. Pembina menegaskan, integrasi sudah terlihat jelas dari penjelasan sebelumnya. Namun yang lebih nyata adalah pendekatan penyiapan pendidikan karakter saat ini dilakukan melalui medium yang jelas. Pelatih menyoroti, saat ini kegiatan tidak lepas dari pengaruh

Game. Mereka bertujuan untuk memanipulasi informasi seputar Game secara positif, menggunakannya untuk kegiatan yang lebih produktif dan strategis.

Pembina mengakui bahwa siswa menghabiskan 24 jam sehari untuk menonton konten yang mungkin kurang bermanfaat. Oleh karena itu, mereka berupaya memanfaatkan waktu tersebut dengan mengadakan kegiatan ekstrakurikuler seminggu sekali, khususnya pada hari Sabtu. Kegiatan ini berlangsung selama dua jam, dengan alasan selain memberikan kesempatan refreshing setelah seminggu kegiatan, mungkin juga berkaitan dengan proyek jurusan yang melibatkan lebih banyak proyek. Kehadiran kegiatan ini di hari Sabtu bertujuan untuk memberikan kesempatan refreshing sekaligus menyelaraskan kegiatan dengan proyek yang sedang berjalan. Jadwal kegiatan ini ditetapkan pada pukul 15.00 setelah Ashar, dengan harapan siswa melaksanakan shalat sebelum mengikuti ekstrakurikuler. Kegiatan tersebut dimaksudkan berakhir sebelum Maghrib, yaitu pukul 17.00.

Dalam proses kegiatan tersebut pelatih juga turut serta dalam mempromosikan nilai positif dan fairplay dalam kompetitif serta pembinaan karakter apa yang paling kongkret dalam kegiatan ekstrakurikuler eSports. Dalam konteks eSports, pelatih mengedepankan aspek sportivitas atau etika bermain. Pelatih menyatakan bahwa dari sudut pandang rivalitas, pemain diharapkan memandang lawan sebagai anggota tim yang sama. Usai pertandingan,



pelatih menggaris bawahi pentingnya menjaga fair play dan saling menghormati. Pendekatan ini menunjukkan pentingnya sikap sportif dan etika yang baik dalam dunia eSports, dimana keberanian berkompetisi harus dibarengi dengan keterbukaan, menghargai lawan, dan penerapan prinsip fair play.

Dalam hasil wawancaranya, pelatih eSports menggaris bawahi dampak positif pengembangan karakter dalam ekstrakurikuler eSports terhadap siswa. Contoh nyata yang disoroti adalah pengaruh positif terhadap kedisiplinan dan tanggung jawab siswa. Pelatih berharap penanaman kedisiplinan tidak hanya terbatas pada lingkungan eSports, tetapi juga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari mereka di luar aktivitas tersebut. Penerapan nilai-nilai tanggung jawab juga dianggap sebagai bagian integral dari pengembangan karakter, dengan harapan siswa akan memahami dan menerapkan konsep-konsep tersebut dalam berbagai aspek kehidupannya. Pendekatan ini mencerminkan upaya pelatih tidak hanya melatih keterampilan bermain tetapi juga membentuk karakter dan menanamkan nilai-nilai positif pada siswa melalui kegiatan ekstrakurikuler eSports.

c. Penanaman Nilai-Nilai karakter dalam Ekstrakurikuler eSports di SMK Raden Umar Said Kudus.

Peneliti menanyakan kepada pembina yaitu bapak Awaludhi mengenai bagaimana beliauy menanamkan nilai-nilai karakter dalam kegiatan ekstrakurikuler eSports.

## 1. Nilai Religius

Pembina memaparkan bagaimana beliau menanamkan Nilai religius dalam kegiatan ekstrakurikuler eSports sebagai berikut:

Nilai religious dalam eSports peserta didik sebelum ekstrakurikuler selalu melaksanakan sholat Ashar terlebih dahulu, setelah Ashar sampai sebelum Maghrib. Sebelum tiap melaksanakan sparring atau turnamen berdo'a, apalagi saat akan masuk turnamen final atau turnamen nasional bagi peserta didik muslim yang ada di dalam team melaksanakan ziarah ke Sunan Kudus

Sholat Ashar sebagai Prioritas Utama, Pembina tekankan pentingnya menjaga ketaatan beragama dengan memastikan bahwa peserta didik selalu melaksanakan sholat Ashar sebelum terlibat dalam kegiatan ekstrakurikuler eSports. Hal ini menunjukkan komitmen untuk menjaga aspek spiritual peserta didik, Berdoa Sebelum Kegiatan: Pembina memberikan penekanan pada kebiasaan berdoa sebelum melaksanakan sparring atau turnamen. Ini mencerminkan penghormatan terhadap nilai-nilai spiritual dan kepercayaan peserta didik, serta menciptakan suasana yang lebih tenang dan reflektif sebelum terlibat dalam kompetisi.

Ziarah ke Sunan Kudus Sebagai Tradisi Khusus. Peserta didik muslim yang terlibat dalam tim diwajibkan melakukan ziarah ke Sunan Kudus sebelum mengikuti turnamen final atau turnamen nasional. Hal ini menunjukkan adanya upaya untuk mengintegrasikan nilai-nilai keagamaan dengan tradisi lokal dan sejarah keislaman, memberikan dimensi spiritual yang lebih luas

dalam persiapan menuju kompetisi tingkat tinggi.

Secara keseluruhan, pembina tersebut tidak hanya fokus pada aspek teknis dan kompetitif dalam kegiatan eSports, tetapi juga peduli terhadap perkembangan spiritual dan nilai-nilai agama peserta didik. Pendekatan ini dapat memberikan dampak positif pada pengembangan individu holistik, yang tidak hanya mencakup keterampilan teknis dalam permainan, tetapi juga pertumbuhan spiritual dan moral.

## 2. Nilai Kejujuran

Pembina memaparkan bagaimana beliau menanamkan Nilai kejujuran dalam kegiatan ekstrakurikuler eSports sebagai berikut:

Nilai kejujuran dalam eSports ditanamkan dengan Coach saat berada dalam permainan. Jujur dengan role yang dia pilih dan dipasangkan dengan role lain dengan anggota team lain akan membuat permainan lebih efektif jika peserta didik jujur dengan role terbaik yang dia bisa mainkan. Perkembangan nilai kejujuran dipantau dari game ke game dan dari satu turnamen ke turnamen berikutnya bersama Coach. Apa ada problem dan perkembangan nilai kejujuran dalam kurun waktu dari awal team terbentuk sampai akhir season. Bisa dilihat juga dari history game masing-masing anggota atau note dari Coach selama evaluasi (Post-Game Review). (W.02)

Pentingnya Kejujuran dalam Permainan. Pembina menekankan bahwa nilai kejujuran sangat penting dalam dunia eSports. Kejujuran ini terwujud dalam cara peserta didik bermain, terutama terkait peran (peran) yang mereka pilih dan bagaimana mereka bekerja sama dengan anggota tim lainnya. Pembina

berpendapat bahwa jika peserta didik jujur dengan memilih dan memainkan peran terbaik mereka, maka permainan akan menjadi lebih efektif. Pemantauan dan Evaluasi Secara Berkelanjutan. Pembina secara aktif memantau perkembangan nilai kejujuran dari permainan ke permainan dan dari satu turnamen ke turnamen berikutnya. Dalam kerjasama dengan Coach, mereka mengidentifikasi masalah potensial dan melihat bagaimana nilai kejujuran berkembang selama kurun waktu tertentu, mulai dari awal pembentukan tim hingga akhir musim.

Analisis melalui Post-Game Review. Untuk memahami perkembangan lebih lanjut, pembina dan Coach menggunakan post-game review sebagai alat evaluasi. Mereka meninjau catatan dan sejarah permainan masing-masing anggota tim, serta catatan yang disiapkan oleh Pelatih selama evaluasi. Hal ini memberikan gambaran yang lebih rinci tentang bagaimana nilai kejujuran diwujudkan dalam tindakan dan keputusan yang diambil selama permainan. dan tentunya penekanannya pada Perkembangan Individu dan Tim. Selain menampilkan nilai kejujuran secara individu, pembina juga menonjolkan perkembangan nilai tersebut dalam konteks kerja tim. Kejujuran di antara anggota tim diyakini dapat meningkatkan kinerja keseluruhan tim dan menciptakan lingkungan yang lebih positif dan berdaya saing.

Melalui pendekatan ini, pembina tidak hanya fokus pada

aspek teknis permainan, tetapi juga pada pengembangan karakter dan nilai-nilai moral, khususnya kejujuran, yang dapat membentuk individu peserta didik dalam dan di luar dunia eSports. Pendekatan ini juga mencerminkan upaya untuk membangun budaya tim yang didasarkan pada integritas dan transparansi.

### 3. Nilai Toleransi

Pembina memaparkan bagaimana beliau menanamkan Nilai Toleransi dalam kegiatan ekstrakurikuler eSports sebagai berikut:

Nilai toleransi dalam eSports sangat kental ditanamkan terutama toleransi antar umat beragama. Satu team sendiri terdiri dari peserta didik muslim dan nonmuslim. Saat ada kegiatan keagamaan masing-masing anggota, Coach dan Pembina memberikan support dan ijin kepada anggota team yang melaksanakan kegiatan keagamaan masing-masing. Toleransi juga terlihat dari jika ada yang melakukan kesalahan selama latihan dan bertanding antara satu team dengan individu lain, apalagi ada Ladies Team di eSports. Perkembangan nilai toleransi kami pantau dengan seringnya kegiatan dari waktu ke waktu untuk moderasi antar umat beragama dan toleransi terhadap team lawan saat melaksanakan dan selesai pertandingan. Serta tiap team bisa mentoleransi jika suatu kesalahan terjadi dalam sebuah pertandingan yang dilakukan anggota team lain. Dalam ranah kompetisi toleransi ini lebih ke menghargai lawan yang memang dari berbagai latar belakang. (W.02)

Toleransi Antar Umat Beragama. Pembina menyoroti betapa nilai toleransi sangat mendasar dalam dunia eSports, terutama dalam tim yang terdiri dari peserta didik muslim dan nonmuslim. Dalam kegiatan keagamaan, seperti ibadah, setiap anggota tim diberikan dukungan dan izin oleh Coach dan Pembina, menunjukkan

sikap inklusif terhadap perbedaan keyakinan dan mengamalkan agama. Toleransi juga diwujudkan dalam sikap pembina dan pelatih terhadap kegiatan keagamaan individu. Mereka memberikan dukungan dan izin kepada anggota tim yang melaksanakan kegiatan keagamaan masing-masing, menegaskan bahwa keberagaman dihargai dan diakui sebagai bagian dari kehidupan anggota tim.

Respons Toleran terhadap Kesalahan. Dalam konteks latihan dan pertandingan, nilai toleransi ditunjukkan melalui sikap responsif terhadap kesalahan yang dilakukan oleh anggota tim. Toleransi di sini mencakup pemahaman bahwa setiap anggota tim, termasuk Ladies Team di eSports, memiliki kelemahan dan kekurangan. Pembina dan Coach memberikan dukungan dan moderasi untuk memastikan bahwa pelajaran tidak dijadikan stigma atau hambatan dalam perkembangan anggota tim.

Pembina secara aktif memadukan perkembangan nilai toleransi dari waktu ke waktu melalui berbagai kegiatan. Ini mencakup moderasi antar umat beragama dan sikap toleran terhadap tim lawan selama dan setelah pertandingan. Oleh karena itu, pembina memberikan perhatian khusus terhadap pemahaman dan penghargaan terhadap perbedaan, memastikan bahwa nilai-nilai toleransi terus ditanamkan dan berkembang. Salah satunya menghargai lawan dari berbagai latar belakang, Toleransi dalam ranah kompetisi diartikan sebagai penghargaan terhadap lawan dari berbagai latar belakang.

Anggota tim mengajar untuk menghargai keberagaman dan perbedaan, menciptakan lingkungan kompetitif yang ditandai dengan sikap saling menghormati.

Pendekatan ini menunjukkan komitmen pembina untuk tidak hanya melatih keterampilan teknis dalam eSports, tetapi juga membentuk individu yang memiliki sikap inklusif, toleran, dan menghargai keberagaman dalam tim dan dalam kompetisi.

#### 4. Nilai Disiplin

Pembina memaparkan bagaimana beliau menanamkan Nilai Disiplin dalam kegiatan ekstrakurikuler eSports sebagai berikut:

Nilai disiplin dalam kegiatan ekstrakurikuler ditanamkan dalam rutin atau tidak peserta didik dalam latihan. Disiplin waktu dalam game juga termasuk dalam penanaman karakter disiplin, memberikan batasan durasi latihan selama maksimal perhari 4 jam. Peraturan yang dibuat lebih ke manajemen waktu agar peserta didik bisa lebih disiplin. Jadi tidak ada game dari pukul 7 pagi sampai 3 sore terutama di dalam kelas dan lab praktek. Setelah selesai Ashar, bisa latihan sampai maksimal pukul 5 sore, kemudian persiapan Ishoma, sholat Maghrib, sampai jam 7 malam, kemudian bisa latihan kembali jam 7-9 malam, dan jam 10 malam harus tidur untuk besok persiapan sekolah. Nilai disiplin dipantau dari naik-turunnya kehadiran peserta selama latihan, dikroscek dari pelanggaran yang dilakukan dari peraturan yang telah ditetapkan didapatkan dari laporan wali kelas ataupun guru kejuruan dan guru umum kepada pembina sekolah. (W.02)

Pembina menekankan pentingnya nilai disiplin melalui penerapan rutin latihan. Peserta didik diajak untuk menjalani latihan dengan keteraturan, tekanan pentingnya kedisiplinan dalam menjalani aktivitas ekstrakurikuler eSports. Disiplin waktu juga

menjadi aspek kunci, di mana pembina diberlakukan batasan durasi latihan hingga maksimal 4 jam per hari. Pembina menciptakan aturan dan peraturan untuk mengatur waktu peserta didik secara efektif. Pembatasan waktu latihan, khususnya di dalam kelas dan praktek lab, dirancang untuk memastikan bahwa peserta didik tidak terlalu fokus pada permainan, tetapi juga memberikan perhatian yang cukup untuk tugas sekolah dan kegiatan lainnya. Pembina membuat jadwal yang mengakomodasi waktu sholat dan aktivitas lainnya, menunjukkan pentingnya keseimbangan antara eSports dan kehidupan sehari-hari.

Kedisiplinan dipantau langsung oleh pembina. Pembina secara aktif menyatukan tingkat kehadiran peserta didik selama latihan, melibatkan laporan dari wali kelas, guru kejuruan, dan guru umum. Hal ini memastikan bahwa peserta didik mematuhi aturan waktu dan keteraturan latihan. Pelanggaran terhadap peraturan, seperti durasi latihan yang melebihi batas, dicatat dan diambil tindakan yang sesuai.

Pembina memberikan gambaran jadwal harian yang terencana dengan baik, mencakup waktu latihan, waktu untuk kegiatan keagamaan, persiapan makanan (Ishoma), dan waktu istirahat. Penekanan pada tidur pukul 10 malam sebagai batas waktu untuk memastikan keseimbangan antara aktivitas eSports dan kewajiban sekolah serta istirahat yang cukup. Penerapan nilai disiplin ini tidak hanya dipandang sebagai aturan saat ini, namun juga sebagai



persiapan peserta didik untuk masa depan. Pembina disiplin dalam kegiatan ekstrakurikuler dengan kesiapan peserta didik dalam menjalani rutinitas sekolah dan keseharian mereka.

Dengan pendekatan ini, pembina mengintegrasikan nilai-nilai disiplin tidak hanya sebagai aturan baku, tetapi juga sebagai bagian dari pelatihan peserta didik untuk mengembangkan keteraturan, tanggung jawab, dan keseimbangan dalam kehidupan mereka.

#### 5. Nilai Kerja Keras

Pembina memaparkan bagaimana beliau menanamkan Nilai kerja keras dalam kegiatan ekstrakurikuler eSports sebagai berikut:

Nilai kerja keras ditanamkan selama latihan, sparring dan turnamen. Tanpa kerja keras dalam berlatih, disiplin waktu berlatih, kerja keras menyamakan tujuan dalam game dari 5 orang dengan kepala dan pemikiran yang berbeda juga merupakan sebuah kerja keras yang harus selalu dilatih untuk mencapai hasil terbaik saat pertandingan. Perkembangan nilai kerja keras dilihat dari perubahan sikap peserta didik saat pertama kali masuk eSports dan setelah berproses dalam turnamen dan berkegiatan dari pantauan Coach dan Pembina. (W.02)

Pembina menegaskan bahwa nilai kerja keras tidak hanya ditanamkan, tetapi juga diterapkan secara aktif selama latihan, sparring, dan turnamen. Fokus pada kerja keras mencakup disiplin waktu dalam berlatih, memastikan bahwa peserta didik memahami pentingnya upaya maksimal untuk mencapai kinerja terbaik mereka. Pembina menyoroti bahwa di dunia eSports, mencapai tujuan bersama dalam tim memerlukan tingkat kerja keras yang tinggi.

Masing-masing anggota tim harus berkontribusi dan bekerja keras untuk mencapai tujuan yang sama, meskipun mereka memiliki kepala dan pemikiran yang berbeda. Hal ini menekankan pentingnya kerja keras untuk menyamakan visi dan tujuan dalam permainan.

Perkembangan nilai kerja keras diamati melalui perubahan sikap peserta didik. Pembina dan Coach menyatukan bagaimana peserta didik menghadapi tantangan dan tuntutan kompetisi. Dari awal masuk ke dunia eSports hingga berpartisipasi dalam turnamen, perubahan sikap ini mencerminkan sejauh mana peserta didik mengadopsi dan menanamkan nilai kerja keras.

Proses pemantauan perkembangan tidak hanya dilakukan oleh Pembina, tetapi juga melibatkan Coach. Kedua pihak ini memiliki peran penting dalam memberikan arahan, evaluasi, dan umpan balik kepada peserta didik. Pemantauan ini memastikan bahwa nilai kerja keras diterapkan secara konsisten dan efektif. Pembina menekankan bahwa latihan bukan hanya tentang hasil akhir dalam turnamen, tetapi juga sebagai proses pembentukan karakter. Peserta didik mengajarkan bahwa kerja keras dalam latihan adalah fondasi bagi kesuksesan dalam pertandingan, serta merupakan nilai yang membentuk mereka sebagai individu yang tangguh dan konservasi.

Dengan pendekatan ini, pembina menunjukkan bagaimana nilai kerja keras tidak hanya diucapkan, tetapi diterapkan secara

konkret dalam setiap aspek kegiatan ekstrakurikuler eSports, menciptakan lingkungan di mana peserta didik dapat tumbuh dan berkembang secara holistik.

## 6. Nilai Kreatif

Pembina memaparkan bagaimana beliau menanamkan nilai

Kreatif dalam kegiatan ekstrakurikuler eSports sebagai berikut:

Nilai kreatif sangat terlihat saat peserta didik menentukan komposisi team, pemilihan hero dalam pertandingan, pilihan item, serta strategi pilihan yang ditetapkan dalam tiap permainan pasti selalu berubah dan hal ini membutuhkan kreatifitas yang tinggi bagi masing-masing anggota team. Kegiatan khusus dalam menanamkan nilai kreatif adalah sparring dengan team yang berbeda-beda, dari yang setara, team nasional, serta Ladies Team sangat mengasah kreativitas peserta dalam komposisi yang berbeda tiap pertandingan. Memantau nilai kreatif dalam peserta didik dengan perkembangan kontribusi ide, strategi yang berbeda dari orang lain ke anggota team lain dari satu latihan ke latihan lain dan pertandingan. (W.02)

Pembina menyoroti bahwa nilai kreatif tampak jelas saat peserta didik terlibat dalam menentukan komposisi tim, memilih hero (karakter) dalam pertandingan, serta memilih item untuk digunakan.

Pembina menekankan bahwa strategi pilihan selalu berubah dalam setiap permainan, menciptakan kebutuhan akan kreativitas yang tinggi dari setiap anggota tim. Pembina menciptakan aktivitas khusus, seperti sparring dengan tim yang berbeda-beda tingkat keahliannya (setara, nasional, Ladies Team), untuk merangsang kreativitas peserta didik. Berinteraksi dengan tim-tim yang berbeda memaksa peserta didik untuk berpikir kreatif dalam merancang

komposisi dan strategi yang berbeda-beda untuk menghadapi lawan-lawan yang beragam.

Pembina secara aktif memantau perkembangan nilai kreatif peserta didik. Evaluasi dilakukan melalui kontribusi ide, strategi yang berbeda, dan interaksi antaranggota tim. Proses ini melibatkan pemantauan dari satu latihan ke latihan lainnya, serta dalam situasi pertandingan. Pemantauan ini memberikan gambaran bagaimana peserta didik mampu menerapkan kreativitas mereka dalam konteks permainan. Pembina menyoroti bahwa nilai kreatif tercermin dalam perubahan ide dan strategi dari waktu ke waktu. Peserta diajarkan untuk tidak mengandalkan pola yang sama setiap kali bermain, melainkan untuk terus berinovasi dan menciptakan pendekatan yang baru dalam setiap pertandingan. Selain melihat kreativitas individu, pembina juga menilai kreativitas sebagai kontribusi tim. Bagaimana setiap anggota tim mampu berkolaborasi dan menggabungkan ide-ide kreatif mereka untuk mencapai tujuan bersama.

Melalui pendekatan ini, pembina menciptakan lingkungan di mana kreativitas tidak hanya dihargai, tetapi juga ditanamkan dan dipraktikkan secara aktif. Hal ini tidak hanya berdampak pada kinerja tim dalam permainan, tetapi juga membantu peserta didik mengembangkan keterampilan kreatif yang dapat diterapkan dalam berbagai aspek kehidupan.

## 7. Nilai Demokratis

Pembina memaparkan bagaimana beliau menanamkan nilai demokratis dalam kegiatan ekstrakurikuler eSports sebagai berikut:

Nilai demokratis dalam eSports ditanamkan saat pemilihan leader team dan leader dari organisasi eSports kami yang dikelola oleh peserta didik juga. Pemilihan role dalam pertandingan juga dilaksanakan secara demokratis sesuai kemampuan tiap anggota. Memantau perkembangan nilai demokratis ini dengan melihat saat proses pemilihan dan penentuan ketua organisasi, serta bisa dipantau dari observasi tiap pertandingan dan latihan yang dilakukan anak-anak. (W.02)

Pembina menekankan bahwa nilai demokratis ditanamkan dalam proses pemilihan pemimpin tim (leader team) dan pemimpin organisasi eSports yang dikelola oleh peserta didik. Ini menciptakan kesempatan bagi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pemilihan dan penentuan kepemimpinan, mempromosikan prinsip-prinsip demokrasi dalam pengambilan keputusan. Selain itu, proses pemilihan peran (peran) dalam pertandingan juga dilakukan secara demokratis. Peserta didik diberi kebebasan untuk memilih peran sesuai dengan kemampuan masing-masing anggota tim. Pendekatan ini menciptakan rasa tanggung jawab dan kesetaraan dalam tim, di mana keputusan diambil bersama untuk mencapai tujuan bersama.

Pembina secara aktif memadukan perkembangan nilai demokratis melalui beberapa tahapan. Observasi dilakukan selama proses pemilihan dan penentuan kepemimpinan, yang mencakup pemantauan langsung terhadap partisipasi peserta didik dalam pengambilan keputusan organisasional. Selain itu, pembina juga

mempertemukan interaksi dan keputusan yang diambil selama pertandingan dan latihan sehari-hari. Proses pemilihan dan observasi tidak hanya terbatas pada pemilihan pemimpin, tetapi juga mencakup observasi dari observasi setiap pertandingan dan latihan. Hal ini memungkinkan pembina untuk menilai sejauh mana nilai yang didemonstrasikan dalam tindakan sehari-hari peserta didik, baik di tingkat organisasi maupun dalam konteks permainan.

Melalui pendekatan ini, Pembina menciptakan budaya partisipasi dan tanggung jawab di dalam tim eSports, yang mendukung nilai-nilai demokratis. Peserta didik diberdayakan untuk mengambil peran aktif dalam pengambilan keputusan, membangun kerjasama yang demokratis, dan merasakan pentingnya tanggung jawab kolektif dalam mencapai tujuan bersama.

#### 8. Nilai Komunikatif

Pembina memaparkan bagaimana beliau menanamkan nilai komunikatif dalam kegiatan ekstrakurikuler eSports sebagai berikut:

Nilai komunikatif terlihat dari proses mereka berkomunikasi sebelum, selama dan setelah pertandingan ataupun latihan. Menanamkan bagaimana berkomunikasi yang baik dan efektif untuk mencapai tujuan akhir yang ideal dalam tiap pertandingan yaitu kemenangan walaupun kemenangan bukan segalanya, tapi itu salah satu tujuan agar peserta didik memiliki sikap yang dapat menyesuaikan diri dengan orang lain. Pemantauan dilihat dari hasil observasi peserta didik sebelum, selama dan setelah pertandingan, bagaimana keaktifan mereka berkomunikasi dengan team, team lawan, Coach dan Pembina. (W.02)

Pembina menekankan bahwa nilai komunikatif tidak hanya terbatas pada proses komunikasi selama pertandingan, tetapi juga mencakup komunikasi sebelum dan setelah pertandingan serta selama latihan. Hal ini menunjukkan bahwa komunikasi dianggap sebagai proses terpadu yang perlu diterapkan sepanjang waktu untuk mencapai tujuan yang ideal. Pembina menanamkan nilai komunikatif dengan fokus pada tujuan akhir, yaitu kemenangan dalam pertandingan. Meskipun diakui bahwa kemenangan bukanlah segalanya, nilai komunikatif pengajaran untuk mencapai hasil terbaik dan memastikan peserta didik memiliki keterampilan berkomunikasi yang baik dan efektif dalam mencapai tujuan bersama. Pembina mengajarkan peserta didik bagaimana berkomunikasi dengan baik tidak hanya dengan anggota tim sendiri, tetapi juga dengan tim lawan, pelatih (Coach), dan pembina. Hal ini menciptakan sikap yang dapat menyesuaikan diri dengan orang lain, meningkatkan kemampuan berkomunikasi antarpribadi, dan memahami pentingnya koordinasi dan kolaborasi.

Pembina melakukan pemantauan secara aktif melalui observasi peserta didik sebelum, selama, dan setelah pertandingan. Fokus utama adalah bagaimana peserta didik berkomunikasi dengan anggota tim, lawan, Coach, dan pembina. Observasi ini memungkinkan pembina untuk mengaktifkan keaktifan dan efektivitas peserta didik dalam berkomunikasi. Pembina menciptakan

budaya di mana komunikasi dianggap sebagai elemen integral dalam keseluruhan pengalaman eSports. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya memandang komunikasi sebagai alat untuk memenangkan pertandingan, tetapi juga sebagai komponen penting dalam membentuk hubungan tim yang kuat dan solid.

Melalui pendekatan ini, pembina menciptakan lingkungan di mana peserta didik belajar dan menerapkan keterampilan komunikatif mereka secara aktif. Ini membantu mereka berkembang sebagai individu yang mampu berkomunikasi secara efektif dan bekerja sama dalam tim, keterampilan yang sangat penting dalam dunia eSports dan kehidupan sehari-hari.

#### 9. Nilai Cinta Damai

Pembina memaparkan bagaimana beliau menanamkan nilai cinta damai dalam kegiatan ekstrakurikuler eSports sebagai berikut:

Penanaman karakter cinta damai bisa dilihat dari saat peserta didik dihadapkan pada situasi krisis dalam pertandingan, misal tekanan dalam game cukup tinggi karena kurang bermain dengan baik, atau komunikasi jadi kacau ataupun dihadapkan dengan sebuah kekalahan. Dalam menanggapi krisis seperti ini peserta didik dilatih untuk tidak boleh berkata kasar ataupun melakukan hal yang melibatkan kekerasan baik secara verbal dan fisik baik kepada diri sendiri ataupun orang lain. Kegiatan khusus untuk menanamkan nilai cinta damai ini dengan selalu melakukan refleksi bersama setelah pertandingan, tidak boleh melakukan blaming (menyalahkan orang lain) jika mengalami sebuah situasi krisis dalam pertandingan, selalu mengevaluasi bersama hasil pertandingan terutama evaluasi diri sendiri. (W.02)



Pembina fokus pada penanaman karakter cinta damai dalam menghadapi situasi krisis selama pertandingan. Ini mencakup momen ketika peserta didik mengalami tekanan tinggi karena performa permainan yang kurang baik, komunikasi yang kacau, atau memburuk pada kekalahan. Pembina mengajarkan peserta didik untuk merespons dengan sikap yang tenang dan damai, tanpa menggunakan kata-kata kasar atau melibatkan tindakan kekerasan, baik secara verbal maupun fisik. Peserta dilatih untuk merespons secara positif terhadap situasi krisis dalam pertandingan. Mereka diajarkan untuk menghindari perilaku kasar dan agresif, baik terhadap diri sendiri maupun sesama anggota tim. Pelatihan ini mencakup aspek komunikasi yang efektif dan pengelolaan emosi dalam situasi sulit.

Pembina menciptakan kegiatan khusus untuk menanamkan nilai cinta damai. Salah satu kegiatan tersebut adalah refleksi bersama setelah pertandingan, di mana peserta dibesarkan diajak untuk memulai bersama tanpa melakukan tindakan saling menyalahkan (blaming). Momen refleksi ini bertujuan untuk mengidentifikasi pembelajaran positif dan memberikan ruang bagi pembenahan tanpa adanya konflik. Pembina mengajarkan peserta didik untuk tidak menyalahkan orang lain saat menghadapi situasi krisis dalam pertandingan. Ini menciptakan lingkungan di mana peserta didik belajar untuk mengambil tanggung jawab atas tindakan

dan keputusan mereka sendiri. Evaluasi diri dan pertandingan bersama membantu peserta didik untuk tumbuh dan berkembang tanpa adanya sentimen negatif.

Kegiatan evaluasi setelah pertandingan tidak hanya terfokus pada hasil pertandingan secara keseluruhan, tetapi juga pada evaluasi diri sendiri. Peserta didik diajarkan untuk melihat aspek-aspek yang dapat diperbaiki dalam permainan mereka dan cara mereka merespons dalam situasi krisis, menciptakan kesadaran akan pentingnya pertumbuhan pribadi dan pembelajaran yang konsisten.

Melalui pendekatan ini, pembina menciptakan lingkungan di mana peserta didik tidak hanya berkembang sebagai pemain eSports yang kompeten, tetapi juga sebagai individu yang memiliki nilai-nilai cinta damai, kecerdasan emosional, dan kemampuan beradaptasi dalam menghadapi tekanan dan tantangan.

#### 10. Nilai Tanggung Jawab

Pembina memaparkan bagaimana beliau menanamkan nilai tanggung jawab dalam kegiatan ekstrakurikuler eSports sebagai berikut:

Penanaman nilai tanggung jawab dalam kegiatan ekstrakurikuler ini sangat erat hubungannya dengan tanggung jawab terhadap jobdesc masing-masing dalam berorganisasi serta jika di dalam game atau pertandingan adalah bertanggung jawab secara pribadi dengan objective role masing-masing dan objective team untuk memenangkan sebuah pertandingan. Jadi Tanggung Jawab personal dan team. Kegiatan khusus untuk tanggung jawab ini sebenarnya tidak ada karena sudah masuk kedalam setiap kegiatan yang

dilakukan peserta didik sebelum, selama dan setelah pertandingan baik in-game maupun secara organisasi ekstrakurikuler yang berhubungan langsung dengan OSIS, Sekolah serta pihak ketiga sebagai sponsor. Jadi tanggung jawab ini adalah mencakup keseluruhan proses dan hasilnya, mulai dari tanggung jawab ke diri sendiri, team, coach, sekolah, pihak ketiga dan orangtua. Memantau perkembangan nilai tanggung jawab ini dengan mengobservasi hasil dari segala kegiatan yang telah mereka lakukan selama 1-2 semester selama berlatih dan mengikuti pertandingan, laporan kegiatan. (W.02)

Pembina menyoroti bahwa penanaman nilai tanggung jawab sangat berkaitan dengan tanggung jawab terhadap tugas dan jobdesc (deskripsi pekerjaan) masing-masing dalam berorganisasi ekstrakurikuler. Ini mencakup tanggung jawab terhadap peran individu dan tujuan tim dalam pertandingan, tekanan pentingnya memahami dan melaksanakan tugas yang diberikan. Peserta diajarkan untuk memahami dan melaksanakan tanggung jawab pribadi terhadap peran dan tujuan mereka di dalam waktu. Selain itu, tanggung jawab terhadap tim kesuksesan juga menjadi fokus, tekanan kerja sama dan kontribusi kolektif dalam mencapai tujuan bersama.

Pembina menjelaskan bahwa nilai tanggung jawab mencakup seluruh proses kegiatan, baik itu dalam pertandingan maupun kegiatan organisasi ekstrakurikuler yang terkait dengan OSIS, sekolah, dan pihak ketiga sebagai sponsor. Peserta didik diajarkan untuk bertanggung jawab terhadap setiap tahap kegiatan, mulai dari perencanaan hingga hasil akhir. Untuk memantau perkembangan nilai tanggung jawab, pembina menggunakan

observasi hasil dari segala kegiatan yang dilakukan peserta didik selama 1-2 semester. Laporan kegiatan juga menjadi alat pemantauan yang penting hingga sejauh mana peserta didik mampu memikul tanggung jawab atas tugas dan hasil kerja mereka.

Pembina menekankan bahwa nilai tanggung jawab tidak hanya terbatas pada diri sendiri atau tim, tetapi juga mencakup tanggung jawab terhadap pelatih, sekolah, pihak ketiga, dan orang tua. Hal ini menciptakan kesadaran peserta didik tentang dampak dan konsekuensi dari tindakan mereka terhadap seluruh ekosistem kegiatan ekstrakurikuler.

Melalui pendekatan ini, pembina menciptakan budaya tanggung jawab yang komprehensif, yang membantu peserta didik mengembangkan keterampilan, kepemimpinan, kedisiplinan, dan kesadaran akan berdampak pada individu mereka dalam mencapai tujuan bersama.

Dengan hasil dari penelitian diatas bahwa dalam kegiatan ekstrakurikuler eSports memiliki nilai dalam pembinaan karakter siswanya. Bahkan dari observasi dan pengamatan peneliti dalam pelaksanaannya ada salah satu karakter yang tidak dimasukkan peneliti ya itu nilai karakter sabar. Mereka oleh pelatih dan Pembina selalu diarahkan untuk selalu sabar, ketika tim kalah ataupun mengalami peforma buruk dalam pertandingan, dan tentunya sabar menghadapi proses latihan yang begitu panjang apabila ingin

memenangkan kompetisi.

### **C. Interpretasi Data**

#### **1. Pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler eSports di SMK Raden Umar Said Kudus.**

Dalam pelaksanaan sebuah kegiatan terdapat beberapa unsur demi menunjang keberhasilan pelaksanaan tersebut, dari sebuah rencana yang di implementasikan dan di laksanakan serta tahap terakhir adalah evaluasi dari pelaksanaan kegiatan tersebut.

Dalam perencanaan kegiatan pembinaan ekstrakurikuler eSports di SMK Raden Umar Said Kudus di latar Belakang karena lembaga tersebut berada dan memiliki keterkaitan dengan penjurusan program sekolah. Selain dengan alasan tersebut minat dan ketertarikan siswa terhadap eSports begitu tinggi sehingga kepala sekolah mengajak salah satu dewan guru yang ditunjuk untuk menjadi pembina dan mengawahi kegiatan ekstrakurikuler eSports tersebut. Berdirinya Ekstrakurikuler ESports di SMK Raden Umar Said Kudus Ekstrakurikuler eSports SMK Raden Umar Said Kudus dilaksanakan pada tanggal 1 Oktober 2018 dengan peserta siswa kelas 10 dan 11. Inisiatif ini mengalami kebangkitan pada tahun 2020 karena pandemi COVID-19, dengan berpartisipasi dalam acara online dari bulan September hingga November. Program ini memiliki dua kategori: Mobile ESports dan PC ESports, dengan fokus pada Mobile Legends Bang Bang. Sekolah ini bertujuan untuk berkontribusi terhadap pertumbuhan eSports di bidang pendidikan, dengan rencana untuk mengembangkan kurikulum

khusus untuk program ekstrakurikuler eSports.

Dalam menunjang pelaksanaan kegiatan pembinaan karakter melalui kegiatan ekstrakurikuler eSports di SMK Raden Umar Said kudu terdapat beberapa faktor pendukung, diantaranya:

a. Komunikasi

Sekolah menghadapi tantangan dalam mengatasi persepsi negatif dan stigma terkait eSports, terutama dari orang tua dan guru senior. Kepala Sekolah menyoroti pentingnya memulai program ini untuk mematahkan stereotip negatif. Untuk mengatasi tantangan ini diperlukan komunikasi dan edukasi yang konsisten untuk mengubah persepsi dan menampilkan aspek positif dari eSports. Komunikasi dengan Guru Senior dan Orang Tua. Awalnya, komunikasi tentang eSports menghadapi tantangan karena pemahaman guru senior yang terbatas. Berbagai upaya dilakukan untuk menjelaskan aspek positif dari eSports, dengan menekankan potensinya untuk mengarah pada beasiswa dan pengembangan karakter positif. Sekolah berupaya menyederhanakan penjelasan agar lebih mudah dipahami oleh masyarakat umum.

Selain melakukan komunikasi dengan orang tua dan guru, kepala sekolah dan pembina juga melakukan komunikasi dan kerjasama dengan Akademi Garudaku dan Pengurus Besar eSports Indonesia. Dimana untuk menunjang pembinaan yang terstruktur dan juga terlatih oleh pelatih yang berlisensi dan tak kalah penting adalah wadah kompetitif mereka, dimana mereka akan bertemu dengan sekolah lain diturnamen skala nasional yang

secara resmi di selenggarakan oleh pengurus PbeSI.

b. Resouces (Sumber Daya )

Sumber daya dalam komponen kegiatan ekstrakurikuler eSports di SMK Raden Umar Said sudah terpenuhi dari segi staff yang meliputi guru, pelatih, pembina dan tentunya mereka menjamin kualitas mutunya. Dari fasilitas dan informasi sudah terpenuhi juga dimana mereka memfasilitasi anggotanya dengan baik, pelatih berlisensi sebagai fasilitator dan akademi yang bekerjasama dengan PbeSi untuk memberikan tugas resmi dan tanggung jawab kepada pelatih dan sekolah yang berada dibawah nauagannya, dalam hal tersebut SMK Raden Umar Said Kudus.

c. Disposisi

Dimana adanya sikap komitmen dari pihak terkait terhadap program kegiatan ekstrakurikuler eSports di SMK Raden Umar said Kudus. Dari anggotanya ketika mereka mengambil keputusan untuk mengikuti ekstrakurikuler tersebut mereka harus berkomitmen penuh dalam pelaksanaan kegiatan tersebut. Awal komitmen anggotanya dari mereka harus meminta tanda tangan dari orang tua perihal mengikuti kegiatan eSports di SMK Raden Umar Said Kudus, dan tetap serta menjaga projek dan proyek dalam program jurusan akademik dan prestasi akademik tentunya. Pelatih dan pembina tentunya juga memiliki komitmen yang kuat dalam memantau dan membina anggota ekstrakurikuler eSports tersebut. Dimana mereka selalu hadir dalam setiap latihan, kegiatan kompetisi di dalam skala kota baikpun nasional. Dan tentunya komitmen-komitment

tersebut didukung penung oleh sekolah dengan membantu memberikan komitmen berupa pendanaan serta pembinaan yang terbaik.

d. Struktur birokrasi

Struktur birokrasi dalam kegiatan ekstrakurikuler eSports di SMK Raden Umar Said Mengikuti SOP dari akademi Garudaku dan PbeSi. Dimana terdapat aturan aturan dan prosedur dalam pelaksanaan terkait kegiatan ekstrakurikuler eSports dibawah binaan lembaga resmi pemerintahan tersebut.

Dimana keempat faktor diatas dilihat dapat mempengaruhi keberhasilan pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler eSports di SMK Raden Umar Said Kudus, selain memiliki pengaruh, faktor-faktor diatas juga saling berkaitan satu sama lain dalam sebuah implementasi pelaksanaan.

Evaluasi pelaksanaan ekstrakurikuler eSports di SMK Raden Umar Said kudus secara global dilaksanakan setiap satu semester, yang berisikan mengenai evaluasi program, pembinaan, kompetisi, dan pendanaan. Hal tersebut dilakukan oleh pembina dan dilaporkan kepada kepala sekolah agar setelah dilakukannya evaluasi dalam kegiatan ekstrakurikuler eSports tersebut, kegiatan itu dapat selalu berkembang dan membawa para anggotanya berprestasi diranah kompetitif eSports ataupun industri eSports.

**1. Pembinaan Pendidikan Karakter dalam kegiatan Ekstrakurikuler eSports di SMK Raden Umar Said Kudus**

Dari hasil temuan penelitian diatas, peneliti menemukan beberapa



metode dan pendekatan dalam proses pembinaan pendidikan karakter dalam kegiatan ekstrakurikuler eSports di SMK Raden Umar Said Kudus. Pendekatan dalam proses pembinaan yang dilakukan oleh pelatih dan pembina sebagai berikut:

a. Pendekatan Informatif

Pelatih dan pembina memberikan informasi kepada anggota ekstrakurikuler bahwa, dalam eSports terdapat banyak hal yang memiliki nilai positif, edukatif dan kompetitif. Banyak dari anggota yang mungkin hanya menilai eSports perihal bermain game dan bersenang-senang, faktanya eSports lebih dari itu. Dari anggota yang memiliki kemampuan dan bakat yang tinggi maka akan dibina dan diarahkan menjadi pro player. Tetapi untuk menjadi pro player tidak semudah yang mereka bayangkan. Mereka harus tetap bekerja keras, latihan, dan memperhatikan attitude mereka. Karena dalam perekrutan player tim profesional pun attitude jadi pertimbangan begitu signifikan. Pelatih dan pembina juga memberikan informasi jika mereka tidak terlalu jago di gamenya tetapi mereka tertarik untuk mendalami di industri eSports ini mereka dapat dibina dan diarahkan untuk menjadi konten kreator, caster, pelatih, ataupun broadcast yang menyelenggarakan kompetisi eSports.

b. Pendekatan Partisipatif

Dalam proses kegiatan ekstrakurikuler semua anggota, pelatih dan pembina berada dalam satu tempat, turut serta dalam proses kegiatan tersebut. Mereka bersama-sama belajar mengenai gameplay tim dan

musuh, belajar mengatasi problem didalam tim, memperbaiki komunikasi dan kerja sama. Dan tentunya secara langsung mereka belajar sama-sama mengatur attitude didalam kegiatan eSports di sekolah ataupun di komunitas dan kompetitifnya.

c. Pendekatan Eksprimental

Pendekatan ini berkaitan dengan pendekatan partisipatif diatas. Dimana pendekatan ini menempatkan anggota ekstrakurikuler terlibat dalam proses pembinaan karakter secara langsung.

Dalam proses pembinaa 3 pendekatan diatas memiliki peran yang begitu besar dalam proses dan keberhasilan pembinaan karakter didalam kegiatan ekstrakurikuler eSports di SMK Raden Umar Said Kudus. Selain pendekatan diatas peneliti juga menemukan tahapan strategi pelatih dan pembina dalam pelaksanaan pembinaan pendidikan karakter dalam ekstrakurikuler eSports diatas sebagai berikut :

a. Moral Knowing

Dimana dalam pelaksanaan pembinaan pendidikan karakter pembina mengarahkan dan membina kepada anggotanya agar selalu menjunjung nilai moralitas sebagai pelajar dan manusia. Agar mereka slalu bisa membedakan perihal baik dan buruk untuk diri mereka sendiri dan untuk tim tentunya. Ketika pembawaan moral mereka bagus, ketika dalam posisi kalah atau terpukul mereka terlepas dari perihal negatif.

b. Moral feeling atau Moral Loving

Selain pelatih dan pembina menekankan kepada anggotanya untuk menjaga moralitas mereka, pelatih juga masuk kedalam ranah personal, emosional dan keadaan siswa. Untuk mengenal personal lebih jauh pelatih mendekati anggotanya secara personal, membuat pola fikir anggotanya menjadi lebih baik, selalu berusaha positif vibes, lebih introspeksi diri daripada menyalahkan teman satu tim, berusaha menjaga kedamaian dalam semua anggota tim.

c. Moral Doing atau Moral Action

Setelah strategi diatas dilakukan oleh pembina dan pelatih. Anggota ekstrakurikuler harus bisa meimplementasikannya dalam kegiatan ekstrakurikuler ataupun diluarnya. Peneliti melihat dari beberapa anggota sudah berhasil mengimplementasikannya. Dimana sebelum ekstrakurikuler dimulai mereka secara sadar melakukan sholat ashar terlebih dahulu. Dalam ranah kegiatan ekstrakurikuler sebelum dan sesudah kegiatan mereka slalu membuka dan menutup dengan doa yang dipimpin oleh ketua mereka. Selain memimpindoa ketua juga mengontrol anggotanya saat kegiatan berlangsung. Ketika posisi tim terpuruk ketua berusaha mengondisikan anggotanya agar tidak berlebihan, dan saat tim menang jangan sampai merendahkan tim lawan. Yang paling penting ketua selalu mengontrol anggotanya agar selalu menghargai teman didalam satu tim dan lawan mereka.

#### **D. Keterbatasan Penelitian**

1. Konteks Sekolah Tertentu: Penelitian ini terbatas pada SMK Raden Umar

Said Kudus. Oleh karena itu, temuan dan kesimpulan mungkin tidak dapat langsung diterapkan di sekolah lain atau lingkungan pendidikan yang berbeda.

2. Waktu Penelitian: Penelitian ini mungkin hanya mencakup periode tertentu, dan kondisi di lapangan bisa berubah seiring waktu. Oleh karena itu, hasil penelitian mungkin tidak mencerminkan situasi yang terjadi di masa mendatang.

3. Faktor-faktor di luar kegiatan ekstrakurikuler, seperti pengaruh keluarga dan lingkungan sosial siswa, mungkin juga memiliki peran dalam pengembangan karakter. Faktor ini mungkin tidak sepenuhnya dapat diisolasi dalam penelitian ini.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. KESIMPULAN**

1. Pelaksanaan Kegiatan Ekstrakurikuler eSports di SMK Raden Umar Said Kudus.

Pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler eSports di SMK Raden Umar Said Kudus terbukti melibatkan sejumlah faktor penting. Langkah-langkah seperti perencanaan, implementasi, dan evaluasi dilibatkan untuk menjamin keberhasilan kegiatan ini. Didorong oleh minat tinggi siswa dan keterkaitan dengan seluruh jurusan sekolah, program ekstrakurikuler eSports ini dimulai pada tahun 2018 dan mengalami perkembangan, khususnya selama pandemi COVID-19. Dengan fokus pada Mobile Legends Bang Bang, program ini bertujuan untuk kontribusi pada pertumbuhan eSports dalam pendidikan dengan rencana pengembangan kurikulum khusus.

Tantangan dalam bentuk persepsi negatif terhadap eSports, terutama dari orang tua dan guru senior, dapat diatasi melalui upaya komunikasi dan edukasi yang konsisten. Kepala sekolah dan pembina berkomunikasi dengan guru senior, orang tua, Akademi Garudaku, dan Pengurus Besar eSports Indonesia untuk mengatasi stigma negatif. Faktor pendukung, seperti sumber daya (personel, fasilitas, informasi), sikap komitmen, dan pengikutan struktur kinerja, diakui sebagai elemen kunci yang mendukung keberhasilan pelaksanaan.

Evaluasi dilakukan setiap semester untuk memastikan perkembangan

program secara keseluruhan, termasuk evaluasi terhadap program, pelatihan, kompetisi, dan pendanaan. Hal ini menunjukkan komitmen untuk menjaga dan meningkatkan kualitas kegiatan ekstrakurikuler eSports.

## 2. Pembinaan Pendidikan Karakter dalam Kegiatan Ekstrakurikuler eSports di SMK Raden Umar Said Kudus.

Pembinaan karakter dalam kegiatan ekstrakurikuler eSports dilakukan melalui berbagai pendekatan dan strategi. Pelatih dan pembina menggunakan pendekatan informatif untuk menyampaikan nilai positif, edukatif, dan kompetitif dari eSports kepada anggota. Informasi tersebut mencakup potensi menjadi pro player, pencipta konten, caster, pelatih, atau penyelenggara siaran.

Pendekatan partisipatif melibatkan semua anggota, pelatih, dan pembina dalam proses kegiatan. Mereka belajar tentang gameplay, menyelesaikan masalah dalam tim, serta memperbaiki komunikasi dan kerja sama. Pendekatan eksperimental menempatkan anggota terlibat langsung dalam pelatihan karakter.

Strategi pelatihan karakter mencakup tiga tahap: Moral Knowing (pengetahuan moral), Moral Feeling atau Moral Loving (perasaan moral atau cinta moral), dan Moral Doing atau Moral Action (tindakan moral). Pembinaan melibatkan membimbing anggota untuk menjunjung moralitas, memahami aspek personal dan emosional, serta menerapkan strategi moral dalam kegiatan sehari-hari dan kompetisi.

Dari seluruh interpretasi data menunjukkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler eSports di SMK Raden Umar Said Kudus tidak hanya fokus

pada aspek teknis permainan, tetapi juga pada pelatihan karakter siswa. Faktor-faktor seperti komunikasi yang efektif, sumber daya yang memadai, sikap komitmen, dan pelatihan karakter yang terstruktur berperan penting dalam kesuksesan program ini. Evaluasi yang rutin menunjukkan keseriusan sekolah dalam meningkatkan dan mengembangkan kegiatan ekstrakurikuler eSports untuk memberikan manfaat maksimal bagi para siswa.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan dari hasil penelitian sudah dilaksanakan dapat dipaparkan implikasi teoritis dan implikasi praktis sebagai berikut:

### 1. Implikasi Teori

#### a. Pengembangan Karakter:

Kegiatan ekstrakurikuler eSports membantu pengembangan karakter yang menekankan pentingnya pengaruh lingkungan positif dalam membentuk karakter siswa. Aktivitas ekstrakurikuler eSports di SMK Raden Umar Said Kudus menunjukkan bahwa kegiatan non-akademis dapat menjadi platform efektif untuk pengembangan karakter, termasuk karakter religius, jujur, toleransi, disiplin, dan nilai-nilai positif lainnya.

#### b. Teori Pembelajaran Melalui Permainan (Game-Based Learning)

Keberhasilan dalam mengintegrasikan eSports ke dalam kurikulum dan membentuk karakter siswa dapat dilihat sebagai validasi dari teori pembelajaran melalui permainan. Melalui permainan, siswa tidak hanya mengembangkan keterampilan bermain tetapi juga membangun

keterampilan sosial, kepemimpinan, dan nilai-nilai moral.

c. Teori Komunikasi dan Pendidikan.

Komunikasi yang konsisten dan upaya edukasi yang dilakukan untuk mengatasi stigma negatif terhadap eSports memberikan dukungan teori komunikasi dan pendidikan. Proses komunikasi dengan guru senior dan orang tua adalah langkah kunci untuk mengubah persepsi dan membangun pemahaman positif terhadap kegiatan ekstrakurikuler eSports.

2. Implikasi Praktis

a. Peningkatan Dukungan Sekolah

Dalam kegiatan Ekstrakurikuler ESports sekolah untuk terus mendukung dan mengembangkan kegiatan ekstrakurikuler eSports. Pihak sekolah perlu memastikan penyediaan fasilitas dan platform yang mendukung serta melibatkan pemangku kepentingan, termasuk guru senior dan orang tua, dalam mendukung program ini.

b. Pengembangan Program Kurikulum Khusus:

Dengan tujuan masa depan untuk mengembangkan kurikulum khusus untuk ekstrakurikuler eSports, implikasinya adalah perlunya pengembangan program yang seimbang antara pengembangan keterampilan bermain dan nilai-nilai karakter. Program kurikulum harus dirancang untuk secara konsisten mendukung pertumbuhan karakter positif siswa.

c. Pengembangan Kerjasama dengan Industri eSports:



Sekolah dapat menjalin lebih banyak kerjasama dengan industri eSports, tim profesional, atau perusahaan game untuk memberikan wawasan yang lebih luas dan peluang langsung kepada siswa. Hal ini akan membantu mempersiapkan siswa untuk potensi karir di bidang eSports.

d. Penyebarluasan Informasi Positif:

Sekolah dapat terus menyebarluaskan informasi positif tentang dampak kegiatan ekstrakurikuler eSports pada karakter siswa. Ini dapat dilakukan melalui media internal sekolah, pertemuan orang tua, dan kegiatan publik lainnya untuk membangun dukungan lebih lanjut.

### C. Saran

1. Untuk SMK Raden Umar Said Kudus:

a. Terus lanjutkan rencana pengembangan kurikulum khusus untuk ekstrakurikuler eSports. Pastikan kurikulum ini menggabungkan aspek keterampilan bermain dengan nilai-nilai karakter positif, menciptakan dasar yang kokoh untuk pertumbuhan holistik siswa, bahkan menambah devisi lain eSportsnya.

b. Jalin Kerjasama dengan Industri eSports, Pertimbangkan untuk menjalin kerjasama yang lebih erat dengan industri eSports, tim profesional, atau perusahaan game. Hal ini dapat memberikan peluang lebih besar bagi siswa untuk mendapatkan wawasan langsung dan peluang karir di dunia eSports.

2. Untuk peneliti selanjutnya untuk memperdalam lagi penelitian dalam pembinaan atau pengembangan karakter siswa melalui kegiatan non

akademik, baikpun ekstrakurikuler ataupun kegiatan siswa yang terdapat nilai positif didalamnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Halim Rofi'ie. (2017). Pendidikan Karakter adalah Suatu Keharusan. *Fakultas Hukum Universitas Brawijaya*, 1(1), 113–128.
- Abdul Majid dan Dian Andayanti. (2012). *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*. Remaja Rosda Karya.
- Amanabella, M. (2019). Pendidikan Karakter dalam Meningkatkan Perilaku Peserta Didik Kelas IV di MIN 9 Bandar Lampung. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 5–24.
- Angraini, R. (2016). Analisis Pelaksanaan Program Pemberdayaan masyarakat. *Analisis Pelaksanaan Program Pemberdayaan Masyarakat*, 16–36.
- Annisa, M. N., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Peran Ekstrakurikuler dalam Meningkatkan Karakter Kewarganegaraan Siswa di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7286–7291.
- Anwar. (2019). *Membangun Karakter Peserta Didik Melalui Proses Pendidikan Di SMA Negeri 10 Maros*. Universitas Hasanuddin.
- Arifin, Z. (2012). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. PT Remaja Rosdakarya.
- Army, A. P. (2013). *Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas* (p. 3). <http://id.wikipedia.org/wiki/Riset>
- Baharun, H., & Ummah, R. (2018). Strengthening Students' Character in Akhlaq Subject Through Problem Based Learning Model. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 3(1), 21. <https://doi.org/10.24042/tadris.v3i1.2205>
- Bahasa, B. P. dan P. (2016). Hasil Pencarian - KBBI Daring. In *Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia*.  
<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/arsip%0Ahttps://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/menggambar%0Ahttps://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/sosialisasi>
- Chesa Andini Saputra. (2023). *Kecanduan Game, Remaja 13 Tahun Nekat Kuras Uang Tabungan Ortu Nyaris Rp1 Miliar*. [liputan6.com](http://liputan6.com).
- Dian Schaffhauser. (2019). *Free Esports Curriculum Contains Full Lesson Plans -- THE Journal*.
- Fatchul Mu'min. (2016). *Pendidikan Karakter Konstruksi Teoritik dan Praktik*. Arruz Media.
- Garudaku Akademi dan Moonton Games Dorong Pertumbuhan Ekosistem Esports Tanah Air \_ Republika Online*. (n.d.).
- Handayani, R. (2018). *Hubungan Antara Keaktifan Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Baca Tulis Al-Qur'an (BTA) Dengan Kemampuan Membaca al-Quran di SD Negeri Kroyo Malang, (Sragen Tahun Ajaran 2018/2019)*.
- Hansen, B. H., & Kwanda, T. (2016). Fasilitas Pelatihan Pemain E-Sport.

- Edimensi Arsitektur*, IV(2), 1–8.  
<http://publication.petra.ac.id/index.php/teknik-arsitektur/article/view/5056>
- Hidayah, N. (2015). Penanaman nilai-nilai karakter dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar 190. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar Volume 2 Nomor 2 Desember 2015 P-ISSN 2355-1925 Penanaman*, 2, 190–204.
- Imas Kurniasih. (2017). *Pendidikan Karakter Internalisasi dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. kata pena.
- Istman Musaharun Pramadiba. (2017). *Jokowi Ingin Ada Pendidikan Jurusan eSport di Indonesia*. tekno.tempo.co.
- Jalil, J. (2018). *Pendidikan Karakter: Implementasi oleh Guru. Kurikulum, Pemerintah, dan Sumber Daya Pendidikan*. CV Jejak.
- Julius, E., Honggowidjaja, S. P., Dora, P. E., Studi, P., Interior, D., Petra, U. K., & Siwalankerto, J. (2016). Perancangan Interior Fasilitas E-Sports Arena. *Jurnal Intra*, 4(2), 672–681.
- Junanto, S. (2016). Evaluasi Pembelajaran di Madrasah Diniyah Miftachul Hikmah Denanyar Tangen Sragen. *At-Tarbawi: Jurnal Kajian Kependidikan Islam*, 1(2), 177. <https://doi.org/10.22515/attarbawi.v1i2.176>
- Junanto, S. (2019). Evaluation Model of Expertise Practice Programs for Early Childhood Educator Teachers. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 13(1), 128–142. <https://doi.org/10.21009/10.21009/jpud.131.10>
- Kemdikbud. (2019). Konsep dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter Tingkat Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia*, 8.  
<https://cerdasberkarakter.kemdikbud.go.id/?wpdmpro=buku-konsep-dan-pedoman-ppk>
- Kemendikbud. (2021). Kebijakan Penguatan Pendidikan Karakter - Pusat Penguatan Karakter. In *Web page*.  
[https://cerdasberkarakter.kemdikbud.go.id/?page\\_id=132](https://cerdasberkarakter.kemdikbud.go.id/?page_id=132)
- Kristy Custer, M. R. (2021). *Gaming Concepts: A Video Gaming Curriculum*. Primedia eLaunch LLC.
- 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>
- Lestari, R. Y. (2016). Peran Kegiatan Ekstrakurikuler Dalam Mengembangkan Watak Kewarganegaraan Peserta Didik. *Untirta Civic Education Journal*, 1(2), 136–152. <https://doi.org/10.30870/ucej.v1i2.1887>
- Mangunhardjana, A. (1986). *Pembinaan: arti dan metodenya*. Kanimus.
- Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, J. S. (2014). *Qualitative Data Analysis*. SAGE.

- Maula, M. (2021). *Trend E-SPORT pada komunitas UINSA E-SPORT UIN Sunan Ampel Surabaya*. <http://digilib.uinsby.ac.id/46814/>
- Mengenal Platform Esports Garudaku Besutan PBESI - Esportsnesia*. (n.d.).
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. PT Remaja Rosdakarya.
- Naashiruddin, S., & Junanto, S. (2023). Penguatan Pendidikan Karakter Peserta Didik Sesuai Enam Pilar Karakter Di Nadzom Alala di Era 5 . 0. *DINAMIKA : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Keislaman*, 8(2), 48–61.
- Ngamanken, S. (2014). Pentingnya Pendidikan Karakter. *Humaniora*, 5(1), 72. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i1.2983>
- Nur Hidayat. (2018). *Pendidikan Karakter di Pesantren Model keteladanan dan Pembiasaan*. Calpulis.
- Peraturan Presiden. (2017). Peraturan Presiden No 87 Tahun 2017 Tentang Penguatan Pendidikan Karakter Dengan Rahmat Tuhan Yang Maha Esa. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 7.
- Permendikbud, 2014. (2019). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 63 Tahun 2014 Tentang Pendidikan Kepramukaan Sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler Wajib Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. *Permendikbud No 63 Tahun 2014*, 53(9), 1689–1699. [www.journal.uta45jakarta.ac.id](http://www.journal.uta45jakarta.ac.id)
- Presiden RI. (n.d.). *Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Restika, R. (2018). *Apa Itu Esports? - Esportsnesia*. <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-esports/>
- Rothwell, G., & Shaffer, M. (2019). Esports in K-12 and post-secondary schools. *Education Sciences*, 9(2). <https://doi.org/10.3390/educsci9020105>
- Saut, V. (2022). *Gelar Liga Esports Nasional Pelajar 2022, Pbesi Dorong Munculnya Atlet Potensial Masa Depan*.
- Shilviana, K., & Hamami, T. (2020). Pengembangan Kegiatan Kokurikuler dan Ekstrakurikuler. *Palapa*, 8(1), 159–177. <https://doi.org/10.36088/palapa.v8i1.705>
- Simanjuntak, B., I. L. P. (1990). *Membina dan Mengembangkan Generasi Muda*. Tarsito.
- Sudrajat, A. (2011). Mengapa Pendidikan Karakter? *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1(1), 47–58. <https://doi.org/10.21831/jpk.v1i1.1316>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian*. ALFABETA.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sutarjo Adisusilo. (2013). *Pembelajaran Nilai-Nilai Karakter Konstruktivisme dan VCT sebagai Inovasi Pendekatan Pembelajaran Afektif*. PT RajaGrasindo

Persada.

- Syamsul Kurniawan. (2016). *Pendidikan Karakter Konsepsi secara Terpadu di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi, & Masyarakat*. Arruz Media.
- Syarnubi, K. L., Lang, J. C. F., Marta, R. F., Santoso, N. R., & Misnawati, D. (2020). The Language Uniqueness in Family Communication Shapes Children's Learning Patterns as Esports Athletes. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 6(3), 624–639.  
<https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pjk/article/view/14981>
- Tarigan, D. R. (2020). *Implementasi Program Pembinaan E- Sports Di Sma 1 Perkumpulan Sekolah Kristen Djakarta*.
- Thomas Lickona. (2013). *Educating For Karakter*. Bumiaksara.
- Tim Redaksi Fokusmedia. (2006). *Himpunan Peraturan Perundang-Undangan Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Fokusmedia.
- Wahyuningsih, S. (2013). Metode Penelitian Studi Kasus: Konsep, Teori Pendekatan Psikologi Komunikasi, dan Contoh Penelitiannya. *UTM PRESS Bangkalan - Madura*, 119.
- Waldi, A., Pendidikan, I. P., & Fakultas, K. (2018). Pembinaan karakter siswa melalui ekstrakurikuler game online e-sports di SMA 1 PSKD Jakarta. *Download.Garuda.Kemdikbud.Go.Id*, 2(2), 2580–412.  
<http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1728403&val=13639&title=Students' Character Training through Game Online Extracurricular E-Sports in SMA 1 PSKD High School Jakarta>

## Lampiran Surat Izin Penelitian

	<b>YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM RADEN UMAR SAID</b> <b>SMK RADEN UMAR SAID KUDUS</b>	
	<small>Konsentrasi Keahlian : 1. Desain Komunikasi Visual (Desain Grafis dan UI/UX) 4. Animasi Tiga Dimensi                  2. Desain Komunikasi Visual (Teknik Grafika) 5. Rekayasa Perangkat Lunak                  3. Animasi Dua Dimensi</small>	
<small>Jalan Sukun Raya 9, Besito, Gebog, Kudus, 59333, Telepon 0291 430202                  website : <a href="http://www.smkrus.sch.id">www.smkrus.sch.id</a> email : <a href="mailto:contact@smkrus.sch.id">contact@smkrus.sch.id</a></small>		
Nomor	: 054/SMK.RUS/XI/2023	Kudus, <u>20 Jumadi Ula 1445 H</u>
Sifat	: -	04 November 2023 M
Hal	: <b>Jawaban Izin Penelitian</b>	

Kepada Yth.  
 Direktur Pascasarjana  
 Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta  
 di  
 Tempat

Assalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Teriring Puji Syukur Kehadirat Allah SWT, sholawat dan salam semoga selalu dilimpahkan kepada Junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW, keluarga para sahabat dan pengikutnya serta orang-orang yang mencintainya, hingga yaumul qiyamah.

Menjawab surat permohonan ijin penelitian pada tanggal 30 Oktober 2023 Nomor B-481/Un.20/Dir/PP.00.9/10/2023 dalam rangka penyelesaian penulisan tesis, maka dengan ini kami memberikan izin/persetujuan kepada mahasiswa di bawah ini :

Nama : Syahir Naashiruddin  
 NPM : 214051040  
 Program Studi : Manajemen Pendidikan Agama Islam (PAI)  
 Judul : Pembinaan Pendidikan Karakter dalam Ekstrakurikuler E-Sports "

Demikian jawaban kami, untuk dapat ditindaklanjuti sebagaimana mestinya.

Wailah/ Muwaffiq ilaa Aqwamih Thorig  
 Wassalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Kudus, 04 November 2023  
  
 SMK Raden Umar Said Kudus,  
 Agam Amintaha, S.Kom.

### Lampiran Panduan Observasi

<b>No.</b>	<b>KODE</b>	<b>AKTIFITAS/ KEGIATAN</b>	<b>ASPEK YANG DIAMATI</b>
1	PO.01	Deskripsi SMK Raden Umar Said Kudus	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Profil SMK Raden Umar Said Kudus</li> <li>2. Visi SMK Raden Umar Said Kudus</li> <li>3. Misi SMK Raden Umar Said Kudus</li> <li>4. Kegiatan di sekolah</li> </ol>
2	PO.02	Keadaan Pelaksanaan Ekstrakurikuler eSports	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pelaksanaan pra kegiatan</li> <li>2. Kegiatan inti</li> <li>3. Penutup kegiatan</li> </ol>



### Panduan Wawancara

No	KODE	SUBJEK	PERTANYAAN
1	PW 1	PELATIH	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana Anda melihat peran ekstrakurikuler eSports dalam pembinaan karakter siswa di lingkungan sekolah?</li> <li>2. Apa saja nilai-nilai karakter yang dianggap penting dalam eSports, dan bagaimana ekstrakurikuler ini membantu siswa mengembangkan karakter tersebut?</li> <li>3. Bagaimana proses seleksi dan rekrutmen siswa untuk bergabung dalam ekstrakurikuler eSports dilakukan, dan apa yang diharapkan dari para anggotanya dalam hal pembinaan karakter?</li> <li>4. Apa saja tantangan yang biasa dihadapi dalam pembinaan karakter siswa melalui ekstrakurikuler eSports, dan bagaimana cara mengatasinya?</li> <li>5. Dalam konteks kompetisi dalam eSports, bagaimana ekstrakurikuler ini mengajarkan nilai-nilai seperti kerjasama, kepemimpinan, dan etika kompetisi kepada siswa?</li> <li>6. Bagaimana program pelatihan dalam ekstrakurikuler eSports</li> </ol>

			<p>dirancang untuk meningkatkan kemampuan teknis dan karakter siswa secara bersamaan?</p> <p>7. Apakah ada upaya khusus dalam mengintegrasikan pembinaan karakter dalam aspek kompetitif eSports? Bagaimana ini dilakukan?</p> <p>8. Bagaimana ekstrakurikuler eSports mempromosikan nilai-nilai positif dan fair play di antara anggota tim dan peserta kompetisi?</p> <p>9. Dapatkah Anda berbagi contoh konkret tentang bagaimana pembinaan karakter dalam ekstrakurikuler eSports telah berdampak positif pada siswa?</p> <p>10. Bagaimana sekolah mendukung atau berkolaborasi dengan ekstrakurikuler eSports dalam mencapai tujuan pembinaan karakter siswa?</p> <p>11. Bagaimana treatment yang anda lakukan dalam membina anggota untuk tetap serius dalam melakukan kegiatan ekstrakurikuler yang mana mereka juga harus fokus juga di pelajaran sekolah?</p> <p>12. Bagaimana Anda membantu siswa dalam mengatasi kegagalan atau ketidakpastian dalam kompetisi</p>
--	--	--	---

			<p>eSports untuk memperkuat ketabahan dan rasa optimisme?</p> <p>13. Bagaimana Anda mengajarkan etika dan integritas dalam bermain dan bersaing di dunia eSports</p> <p>14. Bagaimana Anda mempromosikan sikap sportif dan menghargai lawan dalam kompetisi?</p> <p>15. Bagaimana Anda mengevaluasi perkembangan karakter siswa yang berpartisipasi dalam program ini</p> <p>16. Dalam pemilihan squad dalam sebuah kompetitif seberapa besar anda mempertimbangkan skil dan attitude pemain anda, manakah yang jadi prioritas?</p> <p>17. Apakah dalam rencana masa depan (karir eSports) nilai pendidikan karakter dibutuhkan?</p>
--	--	--	--

2	PW.03	Kepala Sekolah SMK Raden Umar Said Kudus	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana (latar belakang, proses, tujuan) pelaksanaan kegiatan Ekstrakurikuler ESports di SMK Raden Umar Said Kudus?</li> <li>2. Bagaimana kebijakan mengenai ekstrakurikuler eSports dapat terlaksana, dengan masih banyaknya stigma negatif mengenai eSports itu sendiri terutama di lembaga pendidikan?</li> <li>3. Bagaimana kerjasama yang dilakukan sekolah dengan pihak yang bersangkutan (guru, akademi) tentang implementasi kegiatan ekstrakurikuler eSports di SMK Raden Umar Said Kudus?</li> <li>4. Apakah ada kolaborasi dengan organisasi atau lembaga eksternal untuk memperkuat pendidikan karakter dalam program ekstrakurikuler eSports?</li> <li>5. Bagaimana tanggapan wali murid yang anda ketahui ketika diadakannya kegiatan ekstrakurikuler eSports di SMK Raden Umar Said Kudus?</li> </ol>
---	-------	---	--

			<p>6. Bagaimana penyampaian anda jika ada wali murid yang tidak setuju dengan adanya ekstrakurikuler eSports dikarenakan dampak negatifnya saja?</p> <p>7. Menurut anda apakah pengandaan ekstrakurikuler eSports ini sebaiknya juga diikuti oleh lembaga lain? Apa pertimbangannya mungkin?</p> <p>8. Menurut anda dalam pembinaan karakter siswa, karakter apa yang paling dominan dalam kegiatan ekstrakurikuler eSports ini?</p> <p>9. Sebagai kepala sekolah bagaimana peran anda dalam mesupport kegiatan ini dalam membina karakter dan juga dalam kompetisi?</p> <p>10. Bagaimana Anda menilai kesuksesan program pendidikan karakter dalam ekstrakurikuler eSports, dan apa data atau bukti yang Anda gunakan untuk mengukurnya?</p>
--	--	--	---

3	PW.2	Pembina Ekstrakurikuler eSports SMK Raden Umar Said Kudus	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana (latar belakang, proses, tujuan) pelaksanaan kegiatan Ekstrakurikuler eSports di SMK Raden Umar Said Kudus?</li> <li>2. Bagaimana ekstrakurikuler eSports di sekolah ini berkontribusi pada pengembangan karakter siswa?</li> <li>3. Bagaimana Anda mengintegrasikan aspek pendidikan karakter dalam latihan dan kegiatan ekstrakurikuler eSports?</li> <li>4. Bagaimana Anda membantu siswa dalam mengatasi kegagalan atau ketidakpastian dalam kompetisi eSports untuk memperkuat ketabahan dan rasa optimisme?</li> <li>5. Bagaimana Anda mengajarkan etika dan integritas dalam bermain dan bersaing di dunia eSports?</li> <li>6. Bagaimana Anda mengevaluasi perkembangan karakter siswa yang berpartisipasi dalam program ini?</li> <li>7. Bagaimana Anda mendukung siswa dalam menghadapi tantangan moral atau etika yang mungkin muncul dalam komunitas gaming online?</li> </ol>
---	------	---	--

			<p>8. Menurut anda karakter apa yang dominan dan efektif yang dapat dibina melalui kegiatan ekstrakurikuler eSports ini?</p> <p>9. Bagaimana Anda menanamkan nilai religius dalam kegiatan ekstrakurikuler esports?</p> <p>10. Bagaimana Anda menanamkan nilai kejujuran dalam kegiatan ekstrakurikuler esports?</p> <p>11. Bagaimana Anda menanamkan nilai disiplin dalam kegiatan ekstrakurikuler esports?</p> <p>12. Bagaimana Anda menanamkan nilai kerja keras dalam kegiatan ekstrakurikuler esports?</p> <p>13. Bagaimana Anda menanamkan nilai kreatif dalam kegiatan ekstrakurikuler esports?</p> <p>14. Bagaimana Anda menanamkan nilai demokratis dalam kegiatan ekstrakurikuler esports?</p> <p>15. Bagaimana Anda menanamkan nilai komunikatif dalam kegiatan ekstrakurikuler esports?</p> <p>16. Bagaimana Anda menanamkan nilai cinta damai dalam kegiatan ekstrakurikuler esports?</p> <p>17. Bagaimana Anda menanamkan nilai tanggung jawab dalam kegiatan ekstrakurikuler esports?</p>
--	--	--	--

PW.0 4		Guru PAI SMK Raden Umar Said Kudus	1. Bagaimana tanggapan anda mengenai pengadaan kegiatan ekstrakurikuler eSports di SMK Raden Umar Said Kudus?
			<p>2. Sebagai guru PAI apakah anda melihat nilai karakter religius dalam kegiatan ekstrakurikuler eSports itu?</p> <p>3. Sebagai guru PAI, nilai karakter apa kiranya yang paling efisien dalam pembinaan karakter melalui ekstrakurikuler ESports?</p> <p>4. Apakah ada penilaian khusus dari guru PAI bagi setiap siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler eSports di SMK Raden Umar Said Kudus?</p> <p>2. Mungkin ada pesan yang anda sampaikan untuk para siswa yang mengikuti ekstrakurikuler eSports di SMK Raden Umar Said Kudus.</p>



### Lampiran Transkrip Wawancara

Inisial	kode	Transkrip	Ide pokok
Syahir		Bagaimana (latar belakang, proses, tujuan) pelaksanaan kegiatan Ekstrakurikuler ESports di SMK Raden Umar Said Kudus?	<b>Latar Belakang kebijakan eSports</b>
Awaludhi	W.02	<p>Terimakasih. Jadi untuk tujuannya latar belakangnya sendiri ya memang kalau kita tarik kebelakang masa kita sudah ada yang itu sudah dari tahun 2018. Kedua delapan belas itu kenapa kok anak anak ini sangat butuh, sangat butuh wadah untuk esport ini? Karena pertama itu memang mereka lahir, terutama yang kini masih akan duaribu 10 keatas. Itulah yang sudah erat kaitannya yaitu hidup mereka dengan ini namanya gadget disamping gadget. Terus game mobile itu memang sangat menjamur. Menjamur dalam artian kita ambil yang positifnya dalam artian karena kita di jurusan animasi yang pertama dan memang kita ada di industri kreatif. Dan di SMK itu sendiri background nya punya tiga jurusan yang satu sama lain saling berkaitan. Nah dari situ saat anak anak punya hobi yang bisa mereka salurkan dan kita wadah terutama pada resmi, maka maka mulai dari ekstra itu ada yang memang saat itu ada yang mendukung dari pihak ketiga. Jadi dari pihak ketiga itu memang iya kan saat kita mengajukan ekstrakurikuler sport jadi terus anak anaknya memang ada dan mereka sangat antusias. Itu sebenarnya awal mula itu kenapa kok kita akhirnya adain sport ini. Tujuannya akhirnya tadi mewadahi dulu. Awalnya awal dulu, biar anak anak itu enggak hanya main. Kalau yang orang tahu kan apa yang orang tua kontra dengan hal itu. Enggak tau ini Cacioppo, ini kan sekarang juga. Nah dari situ kita pingin balikkan hal itu. Bahwa anak anak di sport saat mereka punya wadah yang bagus, punya mentor yang oke, yang baik itu, mereka bisa menyalurkan ini ke hal hal</p>	

		yang positif, bahkan punya prestasi. Disamping memang sekolah kami memang jurusannya itu jurusa	
		Oke, integrasinya tadi dari penjelasan saya tadi sebenarnya cukup jelas. Cuma yang lebih riil lagi adalah penyiapan pendidikan karakter ini kayak sekarang ini adalah memang melalui jelas medianya. Sekarang namanya kan nggak bisa lepas dari Asian Games. Dari situ gimana kita memanipulasi dalam arti positif, memanipulasi info ini untuk kegiatan mereka yang lebih produktif dan strategic, tambahnya. Nonton konten konten sampah, tapi 24 jam mereka sehari. Ini harus bisa dimanfaatkan. Jadi makanya kita ekspor. Ini kita adakan selama satu minggu sekali, itu pun di hari Sabtu. Ada alasannya kenapa dua jam itu selain mereka refreshing setelah seminggu. Mungkin pada proyek kawasan karena lebih banyak project, karena selama. Karena Sabtu ini kita hadirkan ekspor ini buat sekaligus refreshing mereka. Jadi jam tiga sore setelah ashar, jadi anak anak harus sholat dulu sebelum ekstrak. Baru nanti sebelum magrib kita sudah selesai jam 5 sore dan selesai itu.	<b>Integrasi pendidikan karakter dalam eSports</b>
		cukup menarik mas. Kebetulan kemaren masih pengembangan karakter ya, terutama karakter yang memang anak anak ini belum dapat saat mereka sendiri terutama soft skill. Dan soft skill inilah yang sangat kita hargai. Apalagi sekarang kan pendidikan karakter memang sudah harus masuk ke kurikulum, maka dalam arti di intrakurikuler di pelajaran mereka. Tapi yang kadang kita lepas adalah saat anak. Anak setelah. Selesai pelajaran. Oke, guru yang di kelas sangat mengatur kira kira karakter apa sih? Karakter baik apa yang masuk di pelajaran seharian? Tapi saat anak anak sudah selesai sekolah, mereka kumpul sama temannya itu. Karakter asli mereka akhirnya muncul. Nah, dari situ gimana caranya pendidikan karakter yang ada di	<b>Adanya nilai karakter di ESports</b>

		<p>karakter yang kita harapkan baik ini dan masukan juga di eSport. Pertama, yang paling penting adalah tentang karakter kerjasama mereka. Kerjasama antar tim terutama di SMK ya mas? Kalau dari sudut pandang kami itu sangat penting. Pertama, bekerja kerjasama antara satu dengan lain. Apalagi tidak hanya temannya satu kelas bahkan harus antar jurusan. Ini sharing bisa kolaborasi itu karakter baik yang kita harapkan dan memang sudah sangat terlihat masa anak anak di karakter itu. Kemudian yang kedua, selalu menepati waktu, selalu tepat waktu, deadline</p>	
		<p>Bagaimana kebijakan mengenai ekstrakurikuler eSports dapat terlasana, dengan masih banyaknya stigma negatif mengenai eSports itu sendiri terutama di lembaga pendidikan?</p>	<p><b>Kebijakan ESports</b></p>
<p><b>Awaludhi</b></p>	<p>W.02</p>	<p>Di sekolah ini masih jadi support dari kepala sekolah jelas karena memang yang melegalkan ekstra ini ada terus tiap bulan juga yang dana support ini didukung dengan dana BOS itu, Bapak kepala sekolah sangat mendukung, terutama dari segi tadi karakter karakter baik apa sih yang didapat anak anak yang support, dan tadi jelas dari prestasi yang mungkin sangat didukung, karena dari awal stake holder yang mendukung dari bawah itu pasti akan lebih mudah tadi. Kasihan anak anak yang inisiatif anak anak sendiri, tapi atas yang nggak dukung nggak akan jalan itu. Kasian ya malah berat sekali. Mungkin kalau stake holder dukung anak anak nggak ada itu bisa bisa cari mereka. Mending dikasih biasiswa atau dikasih peralatan, misal Always ini gratis. Anak anak sangat menarik ya pasti mereka mau nyoba. Awalnya yang nggak tau atau nggak suka, mereka jadi lebih konsen ke hal ini. Lebih ke situ.</p>	<p><b>Support dari sekolah mengenai pendidikan karakter.</b></p>
<p><b>Agam Amintaha</b></p>	<p>W.03</p>	<p>Nah, karena sekarang kalau nggak dimulai sekarang, kapan lagi? Karena sendiri sekarang ini, karena saya mengalaminya sendiri dari zaman saya 2013 M yang hanya saya percaya orang tua atau orang tua</p>	<p><b>PW3</b></p>

	<p>support bilang. Tapi pada akhirnya orang tua juga menentang saat hal ini dilakukan terlalu banyak, saat semuanya dilakukan itu kan nggak baik. Sama halnya dengan Kim seperti ini, saat dengan I-Sport ini kita bisa menang waktu kita bisa tahu corrector harus dilatih apa apa yang harus dipersiapkan. Itu pasti suka. Apalagi saat kita membuktikan itu pakai karya kita. Ketika melihat prestasi itu sih pasti yang dimana kita mematahkan stigma negatif, terutama orang tua yang tadi memiliki mungkin pengalaman buruk terhadap kita. Nah itu kalau kita nggak mulai dari sekarang, siapa lagi yang mulai dari situ? Gimana caranya? Nah, dari anak anaknya sekarang ini kesadarannya masih menentang orang tuanya. Sekarang gini, kalau bisa nggak buktiin ke bapak ibumu bahwa pake eSport ini kamu punya prestasi akhirnya kan ya Garudaku ini. Mereka menjawab itu anak yang jago sport, yang juara di Akademi Garuda, mereka dapat beasiswa di universitas ternama sejumlah 5 milyar itu. Itu yang kita selalu tunjukkan ke orang tua ini. Ada ternyata pihak ketiga yang sangat mendukung hal ini. Nah, dari situ, saat mereka sudah mulai menghasilkan, saat mereka sudah mulai berprestasi, dari orangtua kan masih hanya butuh itu, hanya butuh anaknya, tanggung jawab dengan pilihannya. Nah itu yang kita selalu sampaikan ke orangtua itu lebih besar. Terlebih lagi kalau dari kacamata tadi ya, stakeholder ini sangat bisa untuk menjaring relasi dan komunikasi ke pihak yang sudah dikasih</p>	
	<p>Bagaimana tanggapan wali murid yang anda ketahui ketika diadakannya kegiatan ekstrakurikuler eSports di SMK Raden Umar Said Kudus</p>	<p><b>Tanggapan Walimurid mengenai eSports</b></p>
	<p>Tanggapannya sangat positif, bahkan pas kita masih sekolah masih sepi. Ya dalam arti sepi itu belum sebanyak anak anak sekarang sampai 30. Karena dulu juga kan sama difase zamanya ramai yang punya device yang mumpuni kan yang bisa login</p>	

		atau yang punya laptop yang bisa ngerjain itu. Bahkan orang tua itu sampai jadi sponsor sampai mensponsori anaknya bermain. Dulu kan seringnya kita pas masih offline tuh, sehingga di Semarang dari pertandingan di Semarang terus di streaming Jakarta karena di Kudus gak ada stadion yang mumpuni untuk itu, karena dari jaman dulu awal datang cuma satu dua satu satu platform satu akan ramai sekali keluarnya. Tapi kalau bareng support dan mereka itu ditunjuk langsung oleh pihak sananya dari Jakarta dan hanya bisa main disitu. Kita sampai seperti itu, dari transportasi akomodasi ditanggung orangtua siswa. Mereka justru jadi	
		Bagaimana kerja sama yang dilakukan dengan pihak terkait terutama orang tua siswa?	<b>Kerjasama antar pihak</b>
<b>Agam Amintaha</b>		Ini setuju setuju dimana kerja sama dengan orang tua adalah hal yang paling utama. karena pas mereka mendaftar ini ada kertas persetujuan orang tua dan di tangani oleh orang tuanya, orangtuanya setuju, yang awalnya apapun ini akan masuk ke rapor, masuk di ekstra ini, masukkan nilai raport mereka sebagai nilai ekstrakurikuler sama nilai untuk portofolio mereka. Jadi ada ekstrakurikuler eSport itu masuk di raport mereka seperti itu. Dan itu tadi bisa jadi salah satu portofolio mereka untuk nanti melanjutkan ke jenjang lebih tinggi ataupun kerja di industry itu.	
		Oke, pertama memang yang paling kita ajak kerjasama sih orang tua dulu sama orang tua karena udah menyerahkan anaknya ke sekolah. Dari sekolah ini gimana terus membimbing ke wali wali kelasnya. Biar wali kelasnya juga tahu ada ekstra seperti ini gimana Wali ini mungkin menjelaskan ke orang tuanya lagi, Terus dari anak anak ini sendiri yang akhirnya nanti jelasin ke temen temennya, kemudian mungkin ke temennya yang sekolah lain. Itu sih yang kita butuhkan. Terus kemudian dari sini saat ada event sekolah, saat kita berprestasi, kita	

	<p>juga sangat bisa tunjukkan Kastengel Ceria diatas yang di atas lagu ini lho pak. Ternyata responnya positif dan berkembang. Nah dari situ kan pasti media melirik dan media pasti akan disebar luaskan. Itu yang kita jadikan alasan atau jadikan bahan untuk kita naik ke step step berikutnya, terutama yang menang atau yang kerja sama di sekolahnya ataupun yang kerja sama anaknya. Misal ada studio game di Indonesia baru untuk rekrutmen pekerjaan yang memang kita harapkan seperti itu dan itu kita sudah mulai dari 2018 itu.</p> <p>Awal awal kepada masyarakat dulu masih terlalu guru senior masih guru yang senior. Memang saat kita jelaskan masih belum masuk, belum match banget. Gimana logikanya game dengan tadi. Kehidupan anak nanti setelah lulus terutama karakter utama saat nanti akan berkehidupan pasti akan turun dimasyarakat akan jadi apa? Nah itu yang kita selalu ingatkan. Tapi pada akhirnya saat guru guru yang senior ini masih polos terus masih akan namanya masih belum memahami secara penuh. Ya tadi kita buktikan dari hal yang mereka pahami ini prestasi dari guru kamu semakin cepat, sulit mungkin dapat beasiswa, hanya itu yang kita bisa jelaskan. Intinya gimana caranya kita menjelaskan ke orang awam di sektor ini. Kita mau positif, orang khawatir kan itu yang kita coba jelaskan secara bahasa awam mungkin lebih kesitu.</p>	
	<p>“Saya rasa iya, setiap kegiatan disini tetap harus menjaga karakter dan moral. Dan kegiatan disitu juga diawasi oleh pelatih dan dibina bukan hanya untuk main main seperti kebanyakan orang fikirkan. Di era sekaranag dunia anak sudah disitu, karena anak anak nggak bisa dilepaskan dari saat kita melarang sesuatu. Kita harus tahu alasannya apa. Mau dengar terus, harus bisa mengalihkan hal yang mereka sukai ke hal yang lain. Nggak masalah dari pada kita melarang larang kita atau tidak, ya jangan</p>	<p><b>Karakter di eSports.</b></p>

		<p>dibinasakan. Tapi kita bina dan kita ada kasih kesempatan. Kalau nggak kayak gitu, mereka pasti nyolong nyolong. Mereka kan masih lebih ekstrim kita di komunitas yang nggak kita harapkan ya di komunitas. Mungkin yang sama sama kita yang kurang sehat. Jadi judi itu yang kita nggak mau. Saat kita sudah punya anak anak yang bagus, punya potensi. Kenapa kok nggak dikasih wadah sekalian? Jadilah positif dan bisa kita kontrol lebih ke situ. Sambil kita lepaskan, kita larang. Kita bisa ngontrol kita karena kita nggak kenal mereka dan kita nggak tahu. Saat kita sudah mengenal apa yang mereka lakukan, kan kita bisa. Contohnya gitu ya. Orangtua sekarang harus paham. “</p>	
		<p>Kontribusi kepala sekolah dalam ekstrakurikuler dalam pembinaan karakter dan prestasi!</p>	<p><b>Kontribusi Kepsek dalam Pembinaan Pendidikan Karakter dan Prestasi.</b></p>
<p><b>Agam Amintaha</b></p>		<p>Di sekolah ini masih jadi support dari kepala sekolah jelas karena memang beliau yang melegalkan ekstra ini ada terus tiap bulan juga yang dana support ini didukung dengan dana BOS itu Bapak kepala sekolah sangat mendukung saya, terutama dari segi tadi karakter karakter baik apa sih yang didapat anak anak yang support, dan tadi jelas dari prestasi yang mungkin sangat didukung, karena dari awal stake holder yang mendukung dari bawah itu pasti akan lebih mudah tadi. Kasihan anak anak yang inisiatif anak anak sendiri, tapi atas yang nggak dukung nggak akan jalan itu. Kasian ya malah berat sekali. Mungkin kalau stake holder dukung anak anak nggak ada itu bisa bisa cari mereka. Mending dikasih biasiswa atau dikasih peralatan, misal Always ini gratis. Anak anak sangat menarik ya pasti mereka mau nyoba. Awalnya yang nggak</p>	

		<p>tau atau nggak suka, mereka jadi lebih konsen ke hal ini. Lebih ke situs.</p> <p>Kayak prestasi di RUS. Alhamdulillah kita dari awal kita sering juara mas, dari tingkat yang kabupaten sendiri, regional, bahkan kita sempat ke perempat final di nasional untuk yang mau belajar. Tapi kalau dari kita tarik dari 2016 kita memang banyak mas, dan kita selalu berubah karena kita mengikuti kompetitif industri dan kompetisi antar pelajar. Apa sih yang mewedahi mereka dan siapa yang mensupport dan siapa yang menjadi sponsor itu Kita lihat juga mereka. Kita nggak mau ikutan atau pun join di pertandingan yang anak anak itu nggak jelas lawan siapa. Tantangan yang mereka video jelas kadang ada semua sewaktu main juga saat kalah itu kan kadang ada sendiri. Endingnya ya komunitas, biasanya itu kita hindari. Maka dari itu, dari mulai Office of the Year dulu sempat panci api yang sangat berat. Kompetitif banget sih. Anak anak sangat berani di Muba. Memang di awal itu saya dan kalian yang mau belajar dan mau belajar pun terakhir kemarin sangat disupport Akademi Garudaku. Dan karena kita salah satu anggota mereka yang mengadakan extra support di bawah bimbingan mereka, kita jadi punya privilese ikut nanti di liga ekskul antar pelajar. Jadi kita langsung masuk ke supportnya dan bisa masuk ke perempat final atau perempat final langsung. Untuk kualifikasi dari kualifikasinya lebih ke kualifikasi, tradisi internal lebih kepada gimana bikin tim intinya seperti itu.</p>	
<b>Alizuna</b>		Bagaimana Anda melihat peran ekstrakurikuler eSports dalam pembinaan karakter siswa di lingkungan sekolah?	<b>Peran ESports di Pendidikan Karakter</b>
	<b>W.01</b>	Pembinaan karakter. Kalau soal pembinaan karakter sih untuk ekstrakurikuler eSport itu kurang lebih sama dengan ekskul yang	



		lainnya. Tentang menanamkan disiplin terus kerja sama kurang lebih sama. Cuma ini yang paling aku tekankan disini berfikir kritis. Soalnya, apalagi dalam gim MOBA Mobile Legend itu. tensinya itu sangat cepat, jadi mereka harus cepat berfikir bagaimana mengatasi problem didalam game, kemudian diaplikasikan dalam kreatifitas mereka.	
		Apa saja nilai-nilai karakter yang dianggap penting dalam eSports, dan bagaimana ekstrakurikuler ini membantu siswa mengembangkan karakter tersebut?	
		Selain penekanan karakter berfikir kritis, kedisiplinan juga tidak kalah penting. Kesabaran juga karena dalam eSports ini proses sangatlah penting. Tidak ada yang langsung jago tanpa latihan, bah kesabaran juga berfungsi dalam kegagalan mereka ketika mereka gagal dan kalah dalam menghadapi kompetisi.	
		Bagaimana proses seleksi dan rekrutmen siswa untuk bergabung dalam ekstrakurikuler eSports dilakukan, dan apa yang diharapkan dari para anggotanya dalam hal pembinaan karakter?	
		Cuma kalau aku pribadi sukanya ya kalau untuk memilih. Pemain. Aku lebih suka dia yang secara jujur dan lebih bagus. Kalau bisa ya bagus attitude . Skill juga bagus. Cuma kan kadang kita dalam sebuah tim itu kadang butuh saya menyebutnya sisi lainnya yang bad boys gitu. Kadang kadang satu tim dibutuhkan satu sosok Yang jelek untuk membuat timnya semakin bagus. Kalau dia selalu berbuat onar, dan kadang marah, saya sering melihat konten konten di sosial media yang kadang lucu sih jawabannya berisi video marah-marah dengan niat untuk selalu saling melengkapi. Satu tim gado gado semuanya bagus secara. Kadang kita butuh butuh yang jelek biar performa tim lebih bagus dalam implementasinya	

		<p>Apa saja tantangan yang biasa dihadapi dalam pembinaan karakter siswa melalui ekstrakurikuler eSports, dan bagaimana cara mengatasinya?</p>	
		<p>Mungkin yang paling relate adalah kurangnya keseimbangan fisik dan mental dimana kegiatan eSports lebih membutuhkan fokus yang tinggi tetapi kurang aktifitas fisiknya,mas. Jadi kita juga selipkan dirangkain kegiatan latihan selain in game kita juga adakan bounding atau oubond untuk olah raga fisik mereka dan secara tidak langsung mempererat kemistri mereka.</p>	
		<p>dalam konteks kompetisi dalam eSports, bagaimana ekstrakurikuler ini mengajarkan nilai-nilai seperti kerjasama, kepemimpinan, dan etika kompetisi kepada siswa?</p>	
		<p>Kerjasama yang pertama lebih kearah bagaimana mereka singkorn aja sih, karena di tim tugasnya beda-beda jadi mereka harus improve untuk kerjasama dalam tim berjalan. Nah dalam kerjasama ini kapten lah yang memiliki keputusan untuk mengarahkan timnya dibawa kemana. Disitulah kepimpinan kapten tim digunakan. Kalua yang terakhir etika kompetisi lebih kearah selalu respect aja sih terhadap lawan.</p>	
		<p>Apakah ada upaya khusus dalam mengintegrasikan pembinaan karakter dalam aspek kompetitif eSports? Bagaimana ini dilakukan?</p>	
		<p>Kalua ini di ranah eSports lebih ke riview hasil pertandingan. Dimana kita dikumpulkan satu tim untuk meriview pertandingan. Entah itu menang atau kalah kegiatan itu tetap dilakukan. Karena disana kita tau dimana kesalahan kita didalam game. Lalu kita memberikan binaan mengenai kesalahan mereka, semisal</p>	

		mereka kurang sabar dalam menghadapi tim diposisi kalah, nah itu kita udakasi agar tetap sabar dan fokus didalam game, tanggung jawab atas tugas tugas mereka dan cepet riset atas kekalahan mereka. Agar pertandingan selanjutnya mereka udah normal secara mental.	
		Bagaimana ekstrakurikuler eSports mempromosikan nilai-nilai positif dan fair play di antara anggota tim dan peserta kompetisi?	
		Dari segi revalitas mungkin. Mereka menganggap lawan hanya didalam tim. Setelah pertandingan ya harus tetap fariplay dan menghargai satu sama lain.	
		Dapatkah Anda berbagi contoh konkret tentang bagaimana pembinaan karakter dalam ekstrakurikuler eSports telah berdampak positif pada siswa?	
		Yang paling kongkret ya kedisiplinan dan tanggung jawab, diharapkan penerapan kedisiplinan tidak hanya di eSports tetapi diluar juga. Termasuk tanggung jawab juga	
		Bagaimana sekolah mendukung atau berkolaborasi dengan ekstrakurikuler eSports dalam mencapai tujuan pembinaan karakter siswa?	
		Secara tidak langsung sekolah memiliki peran besar dalam ini. Dimana memfasilitasi kegiatan dan wadah kompetitif yang tidak turnamen abal abal. Dimana mereka kerjasama dengan lembaga resmi garudaku yang memfasilitasi saya sebagai pelatih yang sudah memiliki lisensi dan tournament nasional tingkat nasional. Nah secara tidak langsung sekolah juga tidak mau siswa nya berkompetitif atau tidak terbina dari segi potensi dan karakter mereka.	
		Bagaimana treatment yang anda lakukan dalam membina anggota untuk tetap serius dalam melakukan kegiatan ekstrakurikuler yang mana mereka juga harus fokus juga di pelajaran sekolah?	

		Mungkin saya sekedar mengingatkan untuk tetap tanggung jawab dan kewajibannya dijalankan dulu. eSports ini kan seminggu sekali dan dihari sabtu saya kira tidak akan terlalu mengganggu waktu belajar. Dan mungkin yang lebih ntens memperhatikan ini adalah Pembina mas.	
		Bagaimana Anda membantu siswa dalam mengatasi kegagalan atau ketidakpastian dalam kompetisi eSports untuk memperkuat ketabahan dan rasa optimisme?	
		Riset sih lebih kearah membuat mereka refresh dan riset agar mereka akan tetap semangat yang tinggi untuk latihan dan berjuang lagi.	
		Bagaimana Anda mengajarkan etika dan integritas dalam bermain dan bersaing di dunia eSports	
		Iya selalu respect terhadap siapapun dan jangan sampai mengesampingkan attitudenya, apalagi mereka masih sebagai pelajar.	
		Bagaimana Anda mempromosikan sikap sportif dan menghargai lawan dalam kompetisi?	
		Iya masih berkaitan dengan respect tadi, menekankan mereka sportif respect mereka Cuma lawan dalam ranah kompetitif saja, diluar itu mereka tetap teman dalam satu komunitas.	
		Bagaimana Anda mengevaluasi perkembangan karakter siswa yang berpartisipasi dalam program ini	
		Mengevaluasi karakter ini juga berlangsung dalam riview selesai pertandingan. Mungkin mereka kurang sabar, kurang tanggung jawab, kurang disiplin didalan game. Nah itu kita evaluasi semuanya.	
		Dalam pemilihan squad dalam sebuah kompetitif seberapa besar anda mempertimbangkan skil dan attitude pemain anda, manakah yang jadi preoritas?	
		Kalau saya pribadi 60 : 40. 60 attidue dan 40 skill in gamennya. Karena selain bakat	

		membina atau melatih skill player yang attiduenya baik itu lebih mudah, dari pada jaga minim attidue.	
		Apakah dalam rencana masa depan (karir eSports) nilai pendidikan karakter dibutuhkan?	
		Sangat dibutuhkan, bahkan mereka ingin masuk di industry nya atau sebagai pemain professional nilai karakter sangat dibutuhkan.	
<b>Inisial</b>	<b>KOD E</b>	<b>Pertanyaan dan jawaban</b>	<b>Ide Pokok</b>
		Bagaimana tanggapan anda mengenai pengadaan kegiatan ekstrakurikuler eSports di SMK Raden Umar Said Kudus	<b>Tanggapan guru PAI mengenai Adanya ESports</b>
<b>Fadila</b>	<b>W.04</b>	Tanggapan saya mengenai adanya ekskul esport ini, saya rasa bagus dan saya mendukung. Karena pertama, saya melihat terlebih dahulu fungsi dari 'ekstrakurikuler' yang diadakan di sekolah itu sendiri yaitu suatu kegiatan untuk menggali minat, bakat, potensi peserta didik diluar bidang akademik, artinya bisa dalam hal seni, olahraga dan lain sebagainya. Nah ini salah satunya, ekskul e-sport ini, yang memang sering orang awam hanya memandang dengan pandangan subjektif, artinya, pengetahuan orang awam tentang ekskul ini ya hanya ekskul bermain game online. Hal tersebut tentu tidak sepenuhnya salah, hanya menurut saya, kurang informasi saja. Dalam ekskul ini menurut saya pribadi dan saya yakin, meskipun belum pernah mengamati secara langsung bukan cuma sekedar bermain video game saja intinya. Melainkan kita coba gali berbagai hal-hal positif yang diajarkan di dalam ekskul ini, misalnya pertama mengenai kedisiplinan peserta didik, berkaitan dengan komitmen dan konsistensi dalam mengikuti ekskul, kedua, manajemen waktu, anak secara otomatis melalui ekskul ini dia dituntut untuk bisa mengatur waktu sebaik mungkin, baik dalam membagi antara mengikuti	

	<p>ekskul dengan menyelesaikan tugas dan urusan yang lain, lalu dalam hal mengimplementasikan apa yang sudah dipelajarinya melalui ekskul ini berupa kemampuan bermain video game dalam kehidupannya sehari-hari agar kegiatan lain yang lebih penting tidak terabaikan hanya karena peserta didik kecanduan sehingga tidak bisa mengatur waktu dengan baik. Yang terakhir, saya sering melihat adanya kompetisi e-sport di TV, dan saat itu yang saya lihat kompetisinya sistemnya tim. Nah dari situ juga bisa diambil sisi positif dari ekskul ini yaitu, aspek kerja sama dengan teman dalam tim ketika sedang berkompetisi. Karena memang di zaman sekarang khususnya, aspek kerja sama ini menjadi soft skill yang cenderung dibutuhkan dalam bidang pekerjaan apapun.</p>	
	<p>Sebagai guru PAI apakah anda melihat nilai karakter religius dalam kegiatan ekstrakurikuler eSports itu?</p>	
	<p>Tentu saya melihat, tetapi memang tidak secara umum atau keseluruhan, artinya tergantung pada kebiasaan masing-masing anak, atau karakter religius anak. Misal anak yang memiliki karakter religius tinggi, dan memiliki kebiasaan membaca basmalah tiap hendak melaksanakan sesuatu, dia juga tentu akan melakukan itu ketika hendak mengawali bermain game. Selain itu, sikap anak yang memiliki nilai religius tinggi, ketika dia menyikapi kekalahan atau hal-hal yang tidak sesuai dengan yang ia harapkan sikap maupun ucapan yang keluar dari lisannya akan berbeda dengan anak yang kurang memiliki nilai karakter religius dalam dirinya. Jadi jika secara umum ya hampir sama dengan jawaban pertanyaan sebelumnya. Bahwasanya ekskul ini memiliki nilai karakter positif dalam membentuk personality anak. Lalu selain itu, dengan adanya ekskul ini, membuat anak mengisi waktu luangnya dengan hal-hal yang bersifat menghibur yaitu bermain</p>	

		video game, artinya mereka meninggalkan segala aktivitas yang negatif seperti pacaran, menggunjing, dan aktivitas negatif lainnya.	
<b>Syh</b>		Sebagai guru PAI, nilai karakter apa kiranya yang paling efisien dalam pembinaan karakter melalui ekstrakurikuler ESports?	
		Nah, sebagai guru PAI di era serba digital dan maraknya dunia game online, saya rasa karakter yang perlu ditekankan lagi selain nilai-nilai karakter positif yang sudah saya sebutkan tadi adalah tentang pengendalian respon emosi anak dalam menyikapi segala hal yang terjadi ketika bermain game, artinya dalam hal ini adalah tingkah maupun ucapan yang keluar dari lisan anak ketika mendapati kondisi yang tidak sesuai dengan yang dia harapkan ketika bermain game. Karena di kelas saya sendiri, saya menerapkan aturan yang lumayan ketat, tentang adab menjaga lisan mengingat medsos sekarang sudah terjamah oleh semua kalangan, dan konten yang ada di dalamnya juga sudah banyak yang brutal, artinya setiap saat selalu ada trend yang muncul, yang tidak hanya dalam dunia fashion semata, tetapi juga ungkapan, atau kata-kata, jargon, maupun umpatan yang sudah tidak beradab. Seperti umpatan nama binatang beserta plesetannya yaitu anjing, anying, anjir, anjay, asu, bajingan, bajindul, dan masih banyak lagi. Jadi intinya, anak tolong dilatih untuk tidak mengumpat dengan kata-kata yang tidak beradab ketika kalah, atau bisa dengan dibiasakan mengucap kalimat-kalimat yang lebih religius, seperti istighfar, MaasyaaAllah, dan sejenisnya.	
		Apakah ada penilaian khusus dari guru PAI bagi setiap siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler eSports di SMK Raden Umar Said Kudus?	

		Penilaian khusus dari guru PAI untuk anak yang mengikuti ekskul ini belum ada. Hanya saja, saya lebih menekankan menilai karakter anak ketika bersikap maupun bertutur kata, dan itupun saya lakukan pada semua anak di kelas, termasuk mereka yang tergabung dalam ekstrakurikuler e-sport ini.	
		Mungkin ada pesan yang anda sampaikan untuk para siswa yang mengikuti ekstrakurikuler eSports di SMK Raden Umar Said Kudus.	
		Pesan dari saya, tetap konsisten mengikuti ekstrakurikuler yang menjadi pilihanmu, Bermain game lah sewajarnya, hanya untuk mengisi waktu luangmu, jangan sampai menyingkirkan bahkan melupakan kewajiban mu, khususnya perihal ibadah pada Allah SWT, serta hingga melupakan kebutuhan sehari-hari dalam hidupmu seperti makan, istirahat, dan bersosial dengan lingkungan sekitar.	
<b>Inisial</b>	<b>Kode</b>	<b>Pertanyaan dan Jawaban</b>	<b>Ide Pokok</b>
Awaludhi	W.O2	Bagaimana Pembina atau sekolah dalam mengevaluasi kegiatan dan pembinaan karakter dalam ekstrakurikuler esports di SMK Raden Umar Said kudu?	<b>Evaluasi Program dan pembinaan eSports</b>
		Pembina dalam mengevaluasi kegiatan ekstrakurikuler esports bersama dengan pelatih (coach) tiap akhir bulan mengkroscek perfoma peserta didik apakah rutin berangkat ekstra atau tidak tiap hari Sabtu nya. Performa mulai dari komunikasi, kolaborasi, inisiatif, dan tanggung jawab masing-masing anggota team yang dimasukkan kedalam jurnal bulanan. Pembina mengevaluasi pembinaan karakter terlihat dari awal saat peserta didik ikut tes masuk ekstra, tiap anggota eSports yang diterima serta perubahannya selama mengikuti kegiatan ekstra dalam kurun waktu tertentu minimal 6 bulan apakah ada perubahan karakter dari peserta didik di	



		akhir tahun ini dimulai dari bulan Juli-Desember.	
		Nilai religious dalam eSports peserta didik sebelum ekstrakurikuler selalu melaksanakan sholat Ashar terlebih dahulu, setelah Ashar sampai sebelum Maghrib. Sebelum tiap melaksanakan sparring atau turnamen berdo'a, apalagi saat akan masuk turnamen final atau turnamen nasional bagi peserta didik muslim yang ada di dalam team melaksanakan ziarah ke Sunan Kudus.	<b>Peaanana man nilai-nilai karakter</b>  <b>Religious</b>
		Nilai kejujuran dalam eSports ditanamkan dengan Coach saat berada dalam permainan. Jujur dengan role yang dia pilih dan dipasangkan dengan role lain dengan anggota team lain akan membuat permainan lebih efektif jika peserta didik jujur dengan role terbaik yang dia bisa mainkan. Perkembangan nilai kejujuran dipantau dari game ke game dan dari satu turnamen ke turnamen berikutnya bersama Coach. Apa ada problem dan perkembangan nilai kejujuran dalam kurun waktu dari awal team terbentuk sampai akhir season. Bisa dilihat juga dari history game masing-masing anggota atau note dari Coach selama evaluasi (Post-Game Review)	<b>Kejujuran</b>
		Nilai toleransi dalam eSports sangat kental ditanamkan terutama toleransi antar umat beragama. Satu team sendiri terdiri dari peserta didik muslim dan nonmuslim. Saat ada kegiatan keagamaan masing-masing anggota, Coach dan Pembina memberikan support dan ijin kepada anggota team yang melaksanakan kegiatan keagamaan masing-masing. Toleransi juga terlihat dari jika ada yang melakukan kesalahan selama latihan dan bertanding antara satu team dengan individu lain, apalagi ada Ladies Team di eSports. Perkembangan nilai toleransi kami pantau dengan seringnya kegiatan dari waktu ke waktu untuk moderasi antar umat beragama dan toleransi terhadap team lawan saat melaksanakan dan selesai	<b>Toleransi</b>

		pertandingan. Serta tiap team bisa mentoleransi jika suatu kesalahan terjadi dalam sebuah pertandingan yang dilakukan anggota team lain. Dalam ranah kompetisi toleransi ini lebih ke menghargai lawan yang memang dari berbagai latar belakang.	
		Nilai disiplin dalam kegiatan ekstrakurikuler ditanamkan dalam rutin atau tidak peserta didik dalam latihan. Disiplin waktu dalam game juga termasuk dalam penanaman karakter disiplin, memberikan batasan durasi latihan selama maksimal perhari 4 jam. Peraturan yang dibuat lebih ke manajemen waktu agar peserta didik bisa lebih disiplin. Jadi tidak ada game dari pukul 7 pagi sampai 3 sore terutama di dalam kelas dan lab praktek. Setelah selesai Ashar, bisa latihan sampai maksimal pukul 5 sore, kemudian persiapan Ishoma, sholat Maghrib, sampai jam 7 malam, kemudian bisa latihan kembali jam 7-9 malam, dan jam 10 malam harus tidur untuk besok persiapan sekolah. Nilai disiplin dipantau dari naik-turunnya kehadiran peserta selama latihan, dikroscek dari pelanggaran yang dilakukan dari peraturan yang telah ditetapkan didapatkan dari laporan wali kelas ataupun guru kejuruan dan guru umum kepada pembina sekolah.	<b>Disiplin</b>
		Nilai kerja keras ditanamkan selama latihan, sparring dan turnamen. Tanpa kerja keras dalam berlatih, disiplin waktu berlatih, kerja keras menyamakan tujuan dalam game dari 5 orang dengan kepala dan pemikiran yang berbeda juga merupakan sebuah kerja keras yang harus selalu dilatih untuk mencapai hasil terbaik saat pertandingan. Perkembangan nilai kerja keras dilihat dari perubahan sikap peserta didik saat pertama kali masuk eSports dan setelah berproses dalam turnamen dan berkegiatan dari pantauan Coach dan Pembina	<b>Kerja keras</b>
		Nilai kreatif sangat terlihat saat peserta didik menentukan komposisi team,	<b>Kreatif</b>

		<p>pemilihan hero dalam pertandingan, pilihan item, serta strategi pilihan yang ditetapkan dalam tiap permainan pasti selalu berubah dan hal ini membutuhkan kreatifitas yang tinggi bagi masing-masing anggota team Kegiatan khusus dalam menanamkan nilai kreatif adalah sparring dengan team yang berbeda-beda, dari yang setara, team nasional, serta Ladies Team sangat mengasah kreativitas peserta dalam komposisi yang berbeda tiap pertandingan. Memantau nilai kreatif dalam peserta didik dengan perkembangan kontribusi ide, strategi yang berbeda dari orang lain ke anggota team lain dari satu latihan ke latihan lain dan pertandingan</p>	
		<p>Nilai demokratis dalam eSports ditanamkan saat pemilihan leader team dan leader dari organisasi eSports kami yang dikelola oleh peserta didik juga. Pemilihan role dalam pertandingan juga dilaksanakan secara demokratis sesuai kemampuan tiap anggota. Memantau perkembangan nilai demokratis ini dengan melihat saat proses pemilihan dan penentuan ketua organisasi, serta bisa dipantau dari observasi tiap pertandingan dan latihan yang dilakukan anak-anak</p>	<b>Demokratis</b>
		<p>Nilai komunikatif terlihat dari proses mereka berkomunikasi sebelum, selama dan setelah pertandingan ataupun latihan. Menanamkan bagaimana berkomunikasi yang baik dan efektif untuk mencapai tujuan akhir yang ideal dalam tiap pertandingan yaitu kemenangan walaupun kemenangan bukan segalanya, tapi itu salah satu tujuan agar peserta didik memiliki sikap yang dapat menyesuaikan diri dengan orang lain. Pemantauan dilihat dari hasil observasi peserta didik sebelum, selama dan setelah pertandingan, bagaimana keaktifan mereka berkomunikasi dengan team, team lawan, Coach dan Pembina.</p>	<b>komunikatif</b>

	<p>Penanaman karakter cinta damai bisa dilihat dari saat peserta didik dihadapkan pada situasi krisis dalam pertandingan, misal tekanan dalam game cukup tinggi karena kurang bermain dengan baik, atau komunikasi jadi kacau ataupun dihadapkan dengan sebuah kekalahan. Dalam menanggapi krisis seperti ini peserta didik dilatih untuk tidak boleh berkata kasar ataupun melakukan hal yang melibatkan kekerasan baik secara verbal dan fisik baik kepada diri sendiri ataupun orang lain. Kegiatan khusus untuk menanamkan nilai cinta damai ini dengan selalu melakukan refleksi bersama setelah pertandingan, tidak boleh melakukan blaming (menyalahkan orang lain) jika mengalami sebuah situasi krisis dalam pertandingan, selalu mengevaluasi bersama hasil pertandingan terutama evaluasi diri sendiri.</p>	<p><b>Cinta Damai</b></p>
	<p>Penanaman nilai tanggung jawab dalam kegiatan ekstrakurikuler ini sangat erat hubungannya dengan tanggung jawab terhadap jobdesc masing-masing dalam berorganisasi serta jika di dalam game atau pertandingan adalah bertanggung jawab secara pribadi dengan objective role masing-masing dan objective team untuk memenangkan sebuah pertandingan. Jadi Tanggung Jawab personal dan team. Kegiatan khusus untuk tanggung jawab ini sebenarnya tidak ada karena sudah masuk kedalam setiap kegiatan yang dilakukan peserta didik sebelum, selama dan setelah pertandingan baik in-game maupun secara organisasi ekstrakurikuler yang berhubungan langsung dengan OSIS, Sekolah serta pihak ketiga sebagai sponsor. Jadi tanggung jawab ini adalah mencakup keseluruhan proses dan hasilnya, mulai dari tanggung jawab ke diri sendiri, team, coach, sekolah, pihak ketiga dan orangtua. Memantau perkembangan nilai tanggung jawab ini dengan mengobservasi hasil dari segala kegiatan yang telah mereka lakukan</p>	<p><b>Tanggung Jawab</b></p>

		selama 1-2 semester selama berlatih dan mengikuti pertandingan, laporan kegiatan, dan bukti artefak lain sebagai bukti hasil mereka berkegiatan dalam eSports.	
--	--	--	--

### Lampiran Dokumentasi Kegiatan





**JURNAL KEGIATAN PELATIH  
EKSTRAKURIKULER ESPORTS  
BULAN AGUSTUS 2023**



---

**SMK RADEN UMAR SAID KUDUS**  
**JL. Sukun Raya No.09 Besito, Gebog Kudus**

**2023**



## JURNAL DAN DAFTAR HADIR KEGIATAN

AGUSTUS 2023

No	Hari / Tanggal	Nama Pelatih	Kegiatan	Tandatangan
1.	Sabtu, 5 Agustus 2023	Coach Rangga		
2.	Sabtu, 12 Agustus 2023	Coach Rangga		
3.	Sabtu, 19 Agustus 2023	Coach Rangga		
4.	Sabtu, 26 Agustus 2023	Coach Rangga		

Kudus, 26 Agustus 2023

Pelatih Ekstra Esports



Rangga Alrasya Nazriel A.

Mengetahui,

  
Kepala Sekolah  
  
Agam Amintaha, S.Kom





Wakasek Bid. Kesiswaan



Abdul Jamil, S.Pd., M.Pd

## JURNAL DAN DAFTAR HADIR KEGIATAN

AGUSTUS 2023

No	Hari / Tanggal	Nama Pelatih	Kegiatan	Tandatangan
1.	Sabtu, 5 Agustus 2023	Coach Rangga	Sparring Latihan mingguan Mobile Legend	
2.	Sabtu, 12 Agustus 2023	Coach Rangga	Latihan & pembastutan team inti Mobile Legend	
3.	Sabtu, 19 Agustus 2023	Coach Rangga	Sparring Latihan mingguan Mobile Legend	
4.	Sabtu, 26 Agustus 2023	Coach Rangga	Sparring & Penastoran Team Inti Kelas 10	

Kudus, 26 Agustus 2023

Pelatih Ekstra Esports



Rangga Alrasya Nazriel A.

Mengetahui,

Kepala Sekolah

  
Agam Amintaha, S.Kom

Wakasek Bid. Kesiswaan



Abdul Jamil, S.Pd., M.Pd

DAFTAR HADIR SISWA

AGUSTUS 2023

No	Nama	Kelas	Tanggal/ Tanda Tangan			
			5/08	12/08	19/08	26/08
1.	Rangga Alrasya N.A.	12 PPLG 2				
2.	Acaryanandana Alif F	11 PPLG # 1				
3.	Vincencio Gabriel Sanjaya	12 PPLG 2				
4.	Calvin Aprilio Hariyanto	11 PPLG 1				
5.	Muhammad Khaisar A	11 PPLG 1				
6.	Kamila Faza NY	11 ANIM 5				
7.	Alvinadya Agniffah	11 ANIM 2				
8.	Lais Cecilia A	11 ANIM 5				
9.	Rizkia Amalia W	11 PPLG 2				
10.	Shafia Ratna P	12 ANIM 4				
11.	Caesa Daffa Arizona	11 PPLG 2				
12.	Moch Siril Wafa Zidane	11 PPLG 2				
13.	Ammar Faris Fauzi	11 PPLG 2				
14.	Joseph Mario Valentino	11 PPLG 2				
15.	Arvia Faustina Ardhan	11 PPLG 2				
16.	Fardan Athila Haidar	11 PPLG 1				
17.	Solomon Waleleng	11 PPLG 2				
18.	Aufa Najid Mujtaba	11 PPLG 1				
19.	Wayangseno I.k	11 PPLG 1				
20.	Nyoman Deka y.m	11 PPLG 1				
21.	Satria Jagad Samudra	10 PPLG 2				
22.	William Wilbert A.	10 PPLG 2				
23.	Andrea Pirlo Saputra	10 PPLG 2				
24.	Satria Buwana M.	10 DKV 3				
25.	Abdun Nafi H.	10 PPLG 1				
26.	Alvino Agraprana	10 ANIM 2				
27.	Abdullah khoirul Azzam	10 ANIM 2				
28.	M Fairly zany anrisly	10 ANIM 2				
29.	Raden mohammad	10 ANIM 1				
30.	Muhammad naufal	10 ANIM 2				
31.	Cinta Kembang Rivandila	10 ANIM 4				
32.	Azilla Cynara Ayodya Putri	10 ANIM 3				
33.	Kayla Sishahaka M.H	10 ANIM 2				

34	Maheswari Salsabilla	10 ANIM 3				
35	Aqila Irdina Yudi	10 ANIM 4				
36	Jeremy Farrel He	10 ANIM 3				
37	Muhammad Nadhif Ahzam	10 ANIM 3				
38	Lovenora Abdi Laksono	10 ANIM 3				
39	Daniello Christopher Rise	10 ANIM 3				
40	Nizar Fazari	10 ANIM 3				
41	KRESNA LATUFA AZIZI	10 DKV 1				
42	M.ZAIM ALFAIZ	10 DKV 2				
43	RANGGA JOFANI N.	10 ANIM 1				
44	ATHALLAH FEBRIAN	10 ANIM 1				
45	FARREL DHARMA P.	10 ANIM 1				
46	M Choirul'anam	10 PPLG 1				
47	Jovanco Nicholas R	10 PPLG 1				
48	Jeremy Edward DS	10 PPLG 1				
49	Akbar Ilham	10 DKV 3				

Kudus, 26 Agustus 2023

Pelatih Ekstra Esports

Rangga Alrasya Nazriel A.

Mengetahui,



Kepala Sekolah

Agam Amintaha, S.Kom

Wakasek Bid.Kesiswaan

Abdul Jamil, S.Pd., M.Pd

## LAMPIRAN

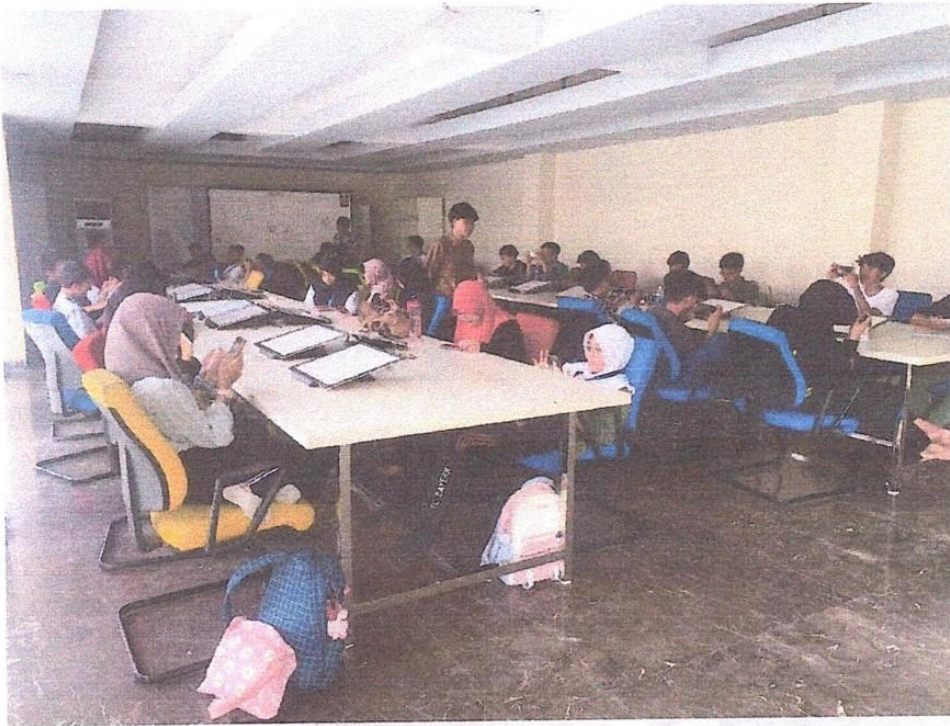
**Sabtu, 5 Agustus 2023**



**Sabtu, 12 Agustus 2023**




Sabtu, 19 Agustus 2023



Sabtu, 26 Agustus 2023



## BUKTI PENGELUARAN DANA / KWITANSI

Nomor : / Kwit BOS / /SMK.RUS / 2023		
Sudah Terima Dari : Kepala SMK Raden Umar Said Kudus		
Uang Sebesar : Rp 300.000,-		
Terbilang : Tiga Ratus Ribu Rupiah.		
Guna Membayar : Honorarium Pembina Dari Luar Ekstrakurikuler E-Sport Bulan Agustus Tahun 2023 Rp 75.000 X 4 Pertemuan		
Setuju di bayar : Kepala SMK Raden Umar Said Kudus	Lunas di bayar : Bendahara BOS 2023	Kudus, Agustus 2023 Yang Menerima 
Agam Amintaha, S.Kom	Dian Pratiwi, S.E	Rangga Alrasya Nazriel A

Mengetahui Kepala Sekolah,

Agam Amintaha, S.Kom

No. \_\_\_\_\_

Celah diterima dari: Bendahara BOS

Uang sebanyak Tiga Ratus Ribu Rupiah

Guna membayar Honorarium Pembina dari luar Ekstrakurikuler E-Sport  
Bulan Agustus 2023 Rp. 75.000 X 4 pertemuan

Kudus, 31 Agustus 2023

Penerima

20

Terbilang Rp. 300.000

Rangga Alrasya Nazriel A



**JURNAL KEGIATAN PELATIH  
EKSTRAKURIKULER ESPORTS  
BULAN SEPTEMBER 2023**



---


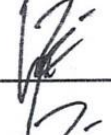
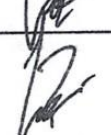
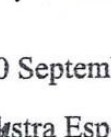
**SMK RADEN UMAR SAID KUDUS**

**JL. Sukun Raya No.09 Besito, Gebog Kudus**

**2023**


## JURNAL DAN DAFTAR HADIR KEGIATAN

SEPTEMBER 2023

No	Hari / Tanggal	Nama Pelatih	Kegiatan	Tandatangan
1.	Sabtu, 2 September 2023	Coach Rangga	Sparring mingguan	
2.	Sabtu, 9 September 2023	Coach Rangga	Sosialisasi persiapan pertandingan Lepakala	
3.	Sabtu, 16 September 2023	Coach Rangga	Pemilihan tim inti untuk Turnamen	
4.	Sabtu, 23 September 2023	Coach Rangga	Persiapan Turnamen Lepakala dan Mobile Legends	

Kudus, 30 September 2023

Pelatih Ekstra Esports

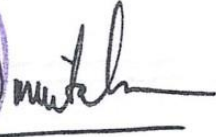
  
Rangga Alrasya Nazriel A.

Mengetahui,

Wakasek Bid. Kesiswaan

  
Abdul Jamil, S.Pd., M.Pd



  
Agam Amintaha, S.Kom

## DAFTAR HADIR SISWA

SEPTEMBER 2023

No	Nama	Kelas	Tanggal/ Tanda Tangan			
			2/09	9/09	16/09	23/09
1.	Rangga Alrasya N.A.	12 PPLG 2				
2.	Acaryanandana Alif F	11 PPLG 4				
3.	Vincencio Gabriel Sanjaya	12 PPLG 2				
4.	Calvin Aprilio Hariyanto	11 PPLG 1				
5.	Muhammad Khaisar A	11 PPLG 1				
6.	Kamila Faza NY	11 ANIM 5				
7.	Alvinadya Agniffah	11 ANIM 2				
8.	Lais Cecilia A	11 ANIM 5				
9.	Rizkia Amalia W	11 PPLG 2				
10.	Shafia Ratna P	12 ANIM 4				
11.	Caesa Daffa Arizona	11 PPLG 2				
12.	Moch Siril Wafa Zidane	11 PPLG 2				
13.	Ammar Faris Fauzi	11 PPLG 2				
14.	Joseph Mario Valentino	11 PPLG 2				
15.	Arvia Faustina Ardhan	11 PPLG 2				
16.	Fardan Athila Haidar	11 PPLG 1				
17.	Solomon Waleleng	11 PPLG 2				
18.	Aufa Najid Mujtaba	11 PPLG 1				
19.	Wayangseno I.k	11 PPLG 1				
20.	Nyoman Deka y.m	11 PPLG 1				
21.	Satria Jagad Samudra	10 PPLG 2				
22.	William Wilbert A.	10 PPLG 2				
23.	Andrea Pirlo Saputra	10 PPLG 2				
24.	Satria Buwana M.	10 DKV 3				
25.	Abdun Nafi H.	10 PPLG 1				
26.	Alvino Agraprana	10 ANIM 2				
27.	Abdullah khoirul Azzam	10 ANIM 2				
28.	M Fairly zany anrisly	10 ANIM 2				
29.	Raden mohammad	10 ANIM 1				
30.	Muhammad naufal	10 ANIM 2				
31.	Cinta Kembang Rivandila	10 ANIM 4				
32.	Azilla Cynara Ayodya Putri	10 ANIM 3				
33.	Kayla Sishahaka M.H	10 ANIM 2				

34	Maheswari Salsabilla	10 ANIM 3	<i>Am</i>	<i>Am</i>	<i>Am</i>	<i>Am</i>
35	Aqila Irdina Yudi	10 ANIM 4	<i>Am</i>	<i>Am</i>	<i>Am</i>	<i>Am</i>
36	Jeremy Farrel He	10 ANIM 3	<i>Am</i>	<i>Am</i>	<i>Am</i>	<i>Am</i>
37	Muhammad Nadhif Ahzam	10 ANIM 3	<i>Am</i>	<i>Am</i>	<i>Am</i>	<i>Am</i>
38	Lovenora Abdi Laksono	10 ANIM 3	<i>Am</i>	<i>Am</i>	<i>Am</i>	<i>Am</i>
39	Daniello Christopher Rise	10 ANIM 3	<i>Am</i>	<i>Am</i>	<i>Am</i>	<i>Am</i>
40	Nizar Fazari	10 ANIM 3	-	-	-	-
41	KRESNA LATUFA AZIZI	10 DKV 1	-	-	-	-
42	M.ZAIM ALFAIZ	10 DKV 2	-	-	-	-
43	RANGGA JOFANI N.	10 ANIM 1	<i>Am</i>	<i>Am</i>	<i>Am</i>	<i>Am</i>
44	ATHALLAH FEBRIAN	10 ANIM 1	<i>Am</i>	<i>Am</i>	<i>Am</i>	<i>Am</i>
45	FARREL DHARMA P.	10 ANIM 1	<i>Am</i>	<i>Am</i>	<i>Am</i>	<i>Am</i>
46	M Choirul'anam	10 PPLG 1	<i>Am</i>	<i>Am</i>	<i>Am</i>	<i>Am</i>
47	Jovanco Nicholas R	10 PPLG 1	<i>Am</i>	<i>Am</i>	<i>Am</i>	<i>Am</i>
48	Jeremy Edward DS	10 PPLG 1	<i>Am</i>	<i>Am</i>	<i>Am</i>	<i>Am</i>
49	Akbar Ilham	10 DKV 3	<i>Am</i>	<i>Am</i>	<i>Am</i>	<i>Am</i>

Kudus, 30 September 2023

Pelatih Ekstra Esports

Rangga Alrasya Nazriel A.

Mengetahui,

Wakasek Bid Kesiswaan

Abdul Jamil, S.Pd., M.Pd

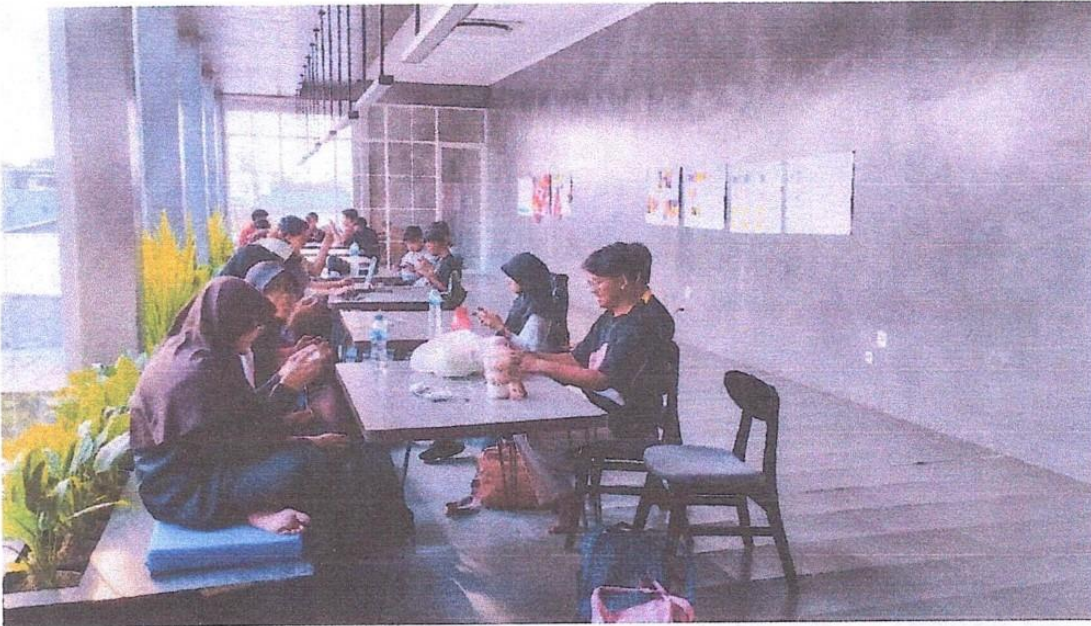


Kepala Sekolah

Agam Amintaha, S.Kom

## LAMPIRAN

**Sabtu, 2 September 2023**



**Sabtu, 9 September 2023**





Sabtu, 16 September 2023



Sabtu, 23 September 2023





## BUKTI PENGELUARAN DANA / KWITANSI

Nomor : / Kwit BOS / /SMK.RUS / 2023		
Sudah Terima Dari : Kepala SMK Raden Umar Said Kudus		
Uang Sebesar : Rp 300.000,-		
Terbilang : Tiga Ratus Ribu Rupiah.		
Guna Membayar : Honorarium Pembina Dari Luar Ekstrakurikuler E-Sport Bulan September Tahun 2023 Rp 75.000 X 4 Pertemuan		
Setuju di bayar : Kepala SMK Raden Umar Said Kudus	Lunas di bayar : Bendahara BOS 2023	Kudus, September 2023  Yang Menerima 
Agam Amintaha, S.Kom	Dian Pratiwi, S.E	Rangga Alrasya Nazriel A

Mengetahui Kepala Sekolah,

Agam Amintaha, S.Kom

No. \_\_\_\_\_

Salah diterima dari : \_\_\_\_\_

Bendahara BOS

Yang sebanyak \_\_\_\_\_

Tiga Ratus Ribu Rupiah

Guna membayar \_\_\_\_\_

Honorarium Pembina dari luar Ekstrakurikuler E-Sport  
Bulan September 2023 Rp. 75.000 X 4 pertemuan

Kudus,

30 September 2023

Penerima

Terbilang

Rp.

300.000

Rangga Alrasya Nazriel A

23/  
11 23

**JURNAL KEGIATAN PELATIH  
EKSTRAKURIKULER ESPORTS  
BULAN OKTOBER 2023**







---

**SMK RADEN UMAR SAID KUDUS**  
**JL. Sukun Raya No.09 Besito, Gebog Kudus**

**2023**

## JURNAL DAN DAFTAR HADIR KEGIATAN

OKTOBER 2023

No	Hari / Tanggal	Nama Pelatih	Kegiatan	Tandatangan
1.	Sabtu, 7 Oktober 2023	Coach Alizuna	Pengantar Coach - Back to Basic	
2.	Sabtu, 14 Oktober 2023	Coach Alizuna	Scrim - Latih Tanding	
3.	Sabtu, 21 Oktober 2023	Coach Alizuna	Scrim - Latih Tanding Pembentukan Team	
4.	Sabtu, 28 Oktober 2023	Coach Alizuna	Scrim - Latihan a persiapan Turnamen	

Kudus, 28 Oktober 2023

Pelatih Ekstra Esports



Alizuna

Mengetahui,

Kepala Sekolah  
  
Agam Amintaha, S.Kom



Wakasek Bid. Kesiswaan



Abdul Jamil, S.Pd., M.Pd

## DAFTAR HADIR SISWA

OKTOBER 2023

No	Nama	Kelas	Tanggal/ Tanda Tangan			
			7/10	14/10	21/10	28/10
1.	Jeremy Farrel He	10 ANIM 3				
2.	Muhammad Nadhif Ahzam	10 ANIM 3				
3.	Lovenora Abdi Laksono	10 ANIM 3				
4.	Daniello Christopher Rise	10 ANIM 3				
5.	Nizar Fazari	10 ANIM 3				
6.	M Choirul'anam	10 PPLG 1				
7.	Jovanco Nicholas R	10 PPLG 1				
8.	Jeremy Edward DS	10 PPLG 1				
9.	Satria Jagad Samudra	10 PPLG 2				
10.	Jihad Fadhilah Akbar	10 PPLG 2				
11.	Andrea Pirlo Saputra	10 PPLG 2	-	-	-	-
12.	Satria Buwana M.	10 DKV 3				
13.	Abdun Nafi H.	10 PPLG 1				
14.	Alvino Agraprana	10 ANIM 2				
15.	Abdullah khoirul Azzam	10 ANIM 2				
16.	M Fairly zany anrisly	10 ANIM 2				
17.	Raden Mohammad Fareal	10 ANIM 1				
18.	Muhammad Naufal	10 ANIM 2				
19.	KRESNA LATUFA AZIZI	10 DKV 1				
20.	M.ZAIM ALFAIZ	10 DKV 2	-	-	-	-
21.	RANGGA JOFANI N.	10 ANIM 1	-	-	-	-
22.	ATHALLAH FEBRIAN	10 ANIM 1	-	-	-	-
23.	Wahyu Galih Hidayat	11 DKV 3	-	-	-	-
24.	Cinta Kembang Rivandila	10 ANIM 4				
25.	Azilla Cynara Ayodya Putri	10 ANIM 3				
26.	Kayla Sishahaka M.H	10 ANIM 2				
27.	Maheswari Salsabilla	10 ANIM 3	-	-	-	-
28.	Aqila Irdina Yudi	10 ANIM 4				
29.	Kamila Faza NY	11 ANIM 5				
30.	Alvinadya Agniffah	11 ANIM 2				
31.	Lais Cecilia A	11 ANIM 5				
32.	Rizkia Amalia W	11 PPLG 2	-	-	-	-
33.	Calvin Aprilio Hariyanto	11 PPLG 1				

34	Muhammad Khaisar A	11 PPLG 1				
35	Acaryanandana Alif F	11 PPLG 41				
36	Fardan Athila Haidar	11 PPLG 1				
37	Aufa najid mujtaba	11 PPLG1				
38	Caesa Daffa Arizona	11 PPLG 2				

Kudus, 28 Oktober 2023

Pelatih Ekstra Esports

Alizuna.

Mengetahui,



Kepala Sekolah

Agam Amintaha, S.Kom

Wakasek Bid.Kesiswaan

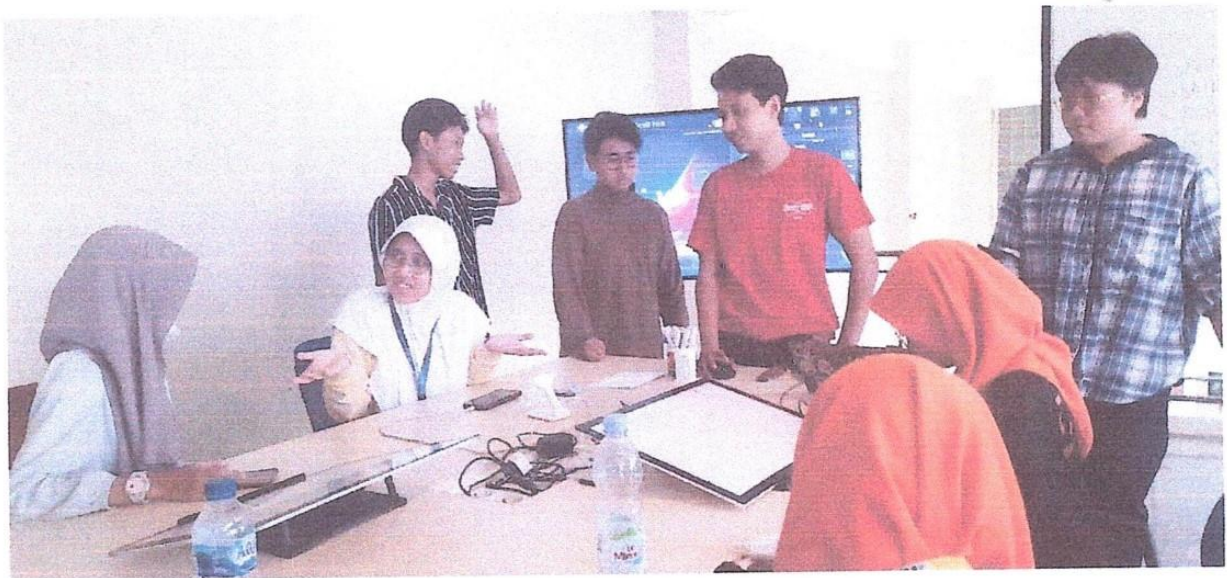
Abdul Jamil, S.Pd., M.Pd

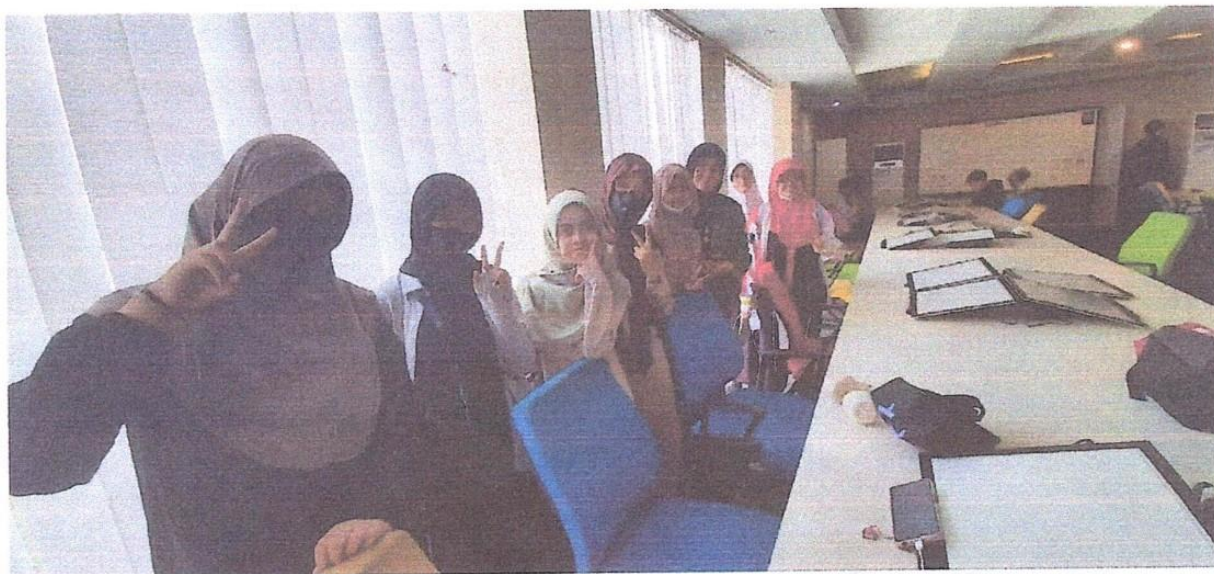
## LAMPIRAN

Sabtu, 7 Oktober 2023



Sabtu, 14 Oktober 2023



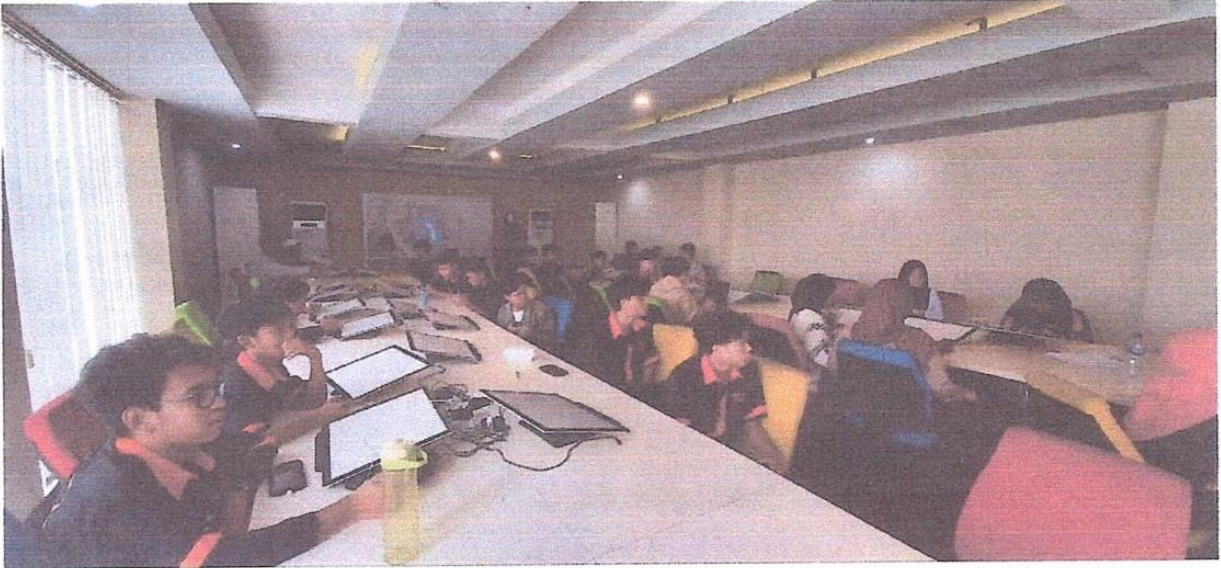


**Sabtu, 21 Oktober 2023**






Sabtu, 28 Oktober 2023



## BUKTI PENGELUARAN DANA / KWITANSI

Nomor : / Kwit BOS / /SMK.RUS / 2023		
Sudah Terima Dari : Kepala SMK Raden Umar Said Kudus		
Uang Sebesar : Rp 300.000,-		
Terbilang : Tiga Ratus Ribu Rupiah.		
Guna Membayar : Honorarium Pembina Dari Luar Ekstrakurikuler E-Sport Bulan Oktober Tahun 2023 Rp 75.000 X 4 Pertemuan		
Setuju di bayar : Kepala SMK Raden Umar Said Kudus	Lunas di bayar : Bendahara BOS 2023	Kudus, Oktober 2023 Yang Menerima 
Agam Amintaha, S.Kom	Dian Pratiwi, S.E	Alizuna

No. \_\_\_\_\_

Telah diterima dari: Bendahara BOS

Uang sebanyak Tiga Ratus Ribu Rupiah

Guna membayar Honorarium Pembina dari luar Ekstrakurikuler E-Sport  
Bulan Oktober 2023 Rp. 75.000 X 4 pertemuan

Kudus, 31 Oktober 2023

Penerima



Alizuna

Terbilang Rp. 300.000

Mengetahui Kepala Sekolah,

Agam Amintaha, S.Kom

**JURNAL KEGIATAN PELATIH  
EKSTRAKURIKULER ESPORTS  
BULAN NOVEMBER 2023**



---

**SMK RADEN UMAR SAID KUDUS**

**JL. Sukun Raya No.09 Besito, Gebog Kudus**

**2023**

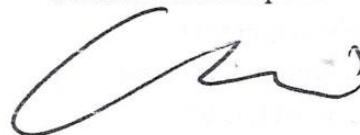
## JURNAL DAN DAFTAR HADIR KEGIATAN

NOVEMBER 2023

No	Hari / Tanggal	Nama Pelatih	Kegiatan	Tandatangan
1.	Sabtu, 4 November 2023	Coach Alizuna	Penelitian tentang Esports Mahasiswa S2 Universitas Raden Mas Said Surakarta dan Scrim Latihan	
2.	Sabtu, 11 November 2023	Coach Alizuna	Turnamen Liga Esports Nasional Garudaku	
3.	Sabtu, 18 November 2023	Coach Alizuna	Trial 1 dengan Timnas Bumi v SMK RUS	
4.	Sabtu, 25 November 2023	Coach Alizuna	Scrim Trial Turnamen dengan Timna Bumi v SMK RUS	

Kudus, 27 November 2023

Pelatih Ekstra Esports




Alizuna

Mengetahui,



Kepala Sekolah

  
Agam Amintaha, S.Kom

Wakasek Bid.Kesiswaan

  
Abdul Jamil, S.Pd., M.Pd

## DAFTAR HADIR SISWA

NOVEMBER 2023

No	Nama	Kelas	Tanggal/ Tanda Tangan			
			4/12	11/11	18/11	25/11
1.	Jeremy Farrel He	10 ANIM 3	<del>---</del>	<del>---</del>	<del>---</del>	<del>---</del>
2.	Muhammad Nadhif Ahzam	10 ANIM 3	<del>---</del>	<del>---</del>	<del>---</del>	<del>---</del>
3.	Lovenora Abdi Laksono	10 ANIM 3	<del>---</del>	<del>---</del>	<del>---</del>	<del>---</del>
4.	Daniello Christopher Rise	10 ANIM 3	<del>---</del>	<del>---</del>	<del>---</del>	<del>---</del>
5.	Nizar Fazari	10 ANIM 3	<del>---</del>	<del>---</del>	<del>---</del>	<del>---</del>
6.	M Choirul'anam	10 PPLG 1	<del>---</del>	<del>---</del>	<del>---</del>	<del>---</del>
7.	Jovanco Nicholas R	10 PPLG 1	<del>---</del>	<del>---</del>	<del>---</del>	<del>---</del>
8.	Jeremy Edward DS	10 PPLG 1	<del>---</del>	<del>---</del>	<del>---</del>	<del>---</del>
9.	Satria Jagad Samudra	10 PPLG 2	<del>---</del>	<del>---</del>	<del>---</del>	<del>---</del>
10.	Jihad Fadhilah Akbar	10 PPLG 2	<del>---</del>	<del>---</del>	<del>---</del>	<del>---</del>
11.	Andrea Pirlo Saputra	10 PPLG 2	-	-	-	-
12.	Satria Buwana M.	10 DKV 3	-	-	-	-
13.	Abdun Nafi H.	10 PPLG 1	<del>---</del>	<del>---</del>	<del>---</del>	<del>---</del>
14.	Alvino Agraprana	10 ANIM 2	-	-	-	-
15.	Abdullah khoirul Azzam	10 ANIM 2	-	-	-	-
16.	M Fairly zany anrisly	10 ANIM 2	-	-	-	-
17.	Raden Mohammad Fareal	10 ANIM 1	<del>---</del>	<del>---</del>	<del>---</del>	<del>---</del>
18.	Muhammad Naufal	10 ANIM 2	-	-	-	-
19.	KRESNA LATUFA AZIZI	10 DKV 1	-	-	-	-
20.	M.ZAIM ALFAIZ	10 DKV 2	-	-	-	-
21.	RANGGA JOFANI N.	10 ANIM 1	<del>---</del>	<del>---</del>	<del>---</del>	<del>---</del>
22.	ATHALLAH FEBRIAN	10 ANIM 1	<del>---</del>	<del>---</del>	<del>---</del>	<del>---</del>
23.	Wahyu Galih Hidayat	11 DKV 3	-	-	-	-
24.	Cinta Kembang Rivandiila	10 ANIM 4	<del>---</del>	<del>---</del>	<del>---</del>	<del>---</del>
25.	Azilla Cynara Ayodya Putri	10 ANIM 3	<del>---</del>	<del>---</del>	<del>---</del>	<del>---</del>
26.	Kayla Sishahaka M.H	10 ANIM 2	<del>---</del>	<del>---</del>	<del>---</del>	<del>---</del>
27.	Maheswari Salsabilla	10 ANIM 3	<del>---</del>	<del>---</del>	<del>---</del>	<del>---</del>
28.	Aqila Irdina Yudi	10 ANIM 4	<del>---</del>	<del>---</del>	<del>---</del>	<del>---</del>
29.	Kamila Faza NY	11 ANIM 5	<del>---</del>	<del>---</del>	<del>---</del>	<del>---</del>
30.	Alvinadya Agniffah	11 ANIM 2	<del>---</del>	<del>---</del>	<del>---</del>	<del>---</del>
31.	Lais Cecilia A	11 ANIM 5	<del>---</del>	<del>---</del>	<del>---</del>	<del>---</del>
32.	Rizkia Amalia W	11 PPLG 2	<del>---</del>	<del>---</del>	<del>---</del>	<del>---</del>
33.	Caivin Aprilio Hariyanto	11 PPLG 1	<del>---</del>	<del>---</del>	<del>---</del>	<del>---</del>

34	Muhammad Khaisar A	11 PPLG 1				
35	Acaryanandana Alif F	11 PPLG 4				
36	Fardan Athila Haidar	11 PPLG 1				
37	Aufa najid mujtaba	11 PPLG1				
38	Caesa Daffa Arizona	11 PPLG 2				
38	Sayyidina Naulia Kinanthi	10 ANIM 5				

Kudus, 27 November 2023

Pelatih Ekstra Esports

Alizuna

Mengetahui,

Kepala Sekolah  
Agam Amintaha, S.Kom

Wakasek Bid.Kesiswaan

Abdul Jamil, S.Pd., M.Pd

## LAMPIRAN

Sabtu, 4 November 2023





Sabtu, 11 November 2023



Sabtu, 18 November 2023



Sabtu, 25 November 2023



