

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di sekolah berlangsung secara formal dan non formal. Berdasarkan Undang Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Salah satu bentuk dari pendidikan menengah adalah Sekolah Menengah Atas (SMA).

Berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 10 Tahun 2017 Tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan pada Pasal 1 Ayat 12 dan Pasal 77 menjelaskan bahwa:

“SMA adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan umum pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari Sekolah Menengah Pertama (SMP), Madrasah Tsanawiyah (MTs), atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama/setara SMP atau MTs.” “Pendidikan menengah bertujuan membentuk peserta didik menjadi insan yang: a. beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, dan berkepribadian luhur; b. berilmu, cakap, kritis, kreatif, dan inovatif; c. sehat, mandiri, dan percaya diri; dan d. toleran, peka sosial, demokratis, dan bertanggung jawab”

Adapun standar kompetensi lulusan yang terdapat pada jenjang SMA dijelaskan dalam Peraturan Pemerintah No. 4 Tahun 2022 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah No. 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan yaitu sebagai berikut:

“Standar kompetensi lulusan pada Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan menengah umum difokuskan pada: a. persiapan Peserta Didik menjadi anggota masyarakat yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia; b. penanaman karakter yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila; dan c. pengetahuan untuk meningkatkan kompetensi Peserta

Didik agar dapat hidup mandiri dan mengikuti Pendidikan lebih lanjut”

Dalam mencapai tujuan pendidikan dan memenuhi standar kompetensi yang ada, maka diselenggarakan kegiatan yang terdiri dari intrakurikuler, ekstrakurikuler dan kokurikuler. Kegiatan intrakurikuler merupakan kegiatan yang dilakukan saat jam sekolah berlangsung sedangkan kegiatan ekstrakurikuler dilakukan di luar jam sekolah. Kokurikuler merupakan suatu aktivitas siswa yang bisa dilaksanakan diluar jam pelajaran dan diluar kelas yang memiliki tujuan untuk membantu siswa dalam menguatkan pemahaman, mempertajam ingatan, dan penghayatan terhadap isi pembelajaran yang sudah didapatnya dalam intrakurikuler.

Kegiatan ekstrakurikuler di sekolah merupakan kegiatan yang dilakukan di luar kelas dan di luar jam pelajaran yang berguna untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia (SDM) yang dimiliki oleh peserta didik, baik yang berkaitan dengan aplikasi ilmu pengetahuan yang didapatkannya serta untuk membimbing siswa dalam mengembangkan potensi dan bakat yang ada dalam dirinya melalui kegiatan-kegiatan yang wajib maupun pilihan.¹

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 62 Tahun 2014 Tentang Kegiatan Ekstrakurikuler Pada Pendidikan Dasar dan Menengah Pasal 1 ayat 1 dan Pasal 2 menjelaskan bahwa

“Ekstrakurikuler adalah kegiatan kurikuler yang dilakukan oleh peserta didik di luar jam belajar kegiatan intrakurikuler dan kegiatan kokurikuler, di bawah bimbingan dan pengawasan satuan pendidikan.” “Kegiatan ekstrakurikuler diselenggarakan dengan tujuan untuk mengembangkan potensi, bakat, minat, kemampuan, kepribadian, kerjasama

¹ Puspitasari, *Managemen Ekstrakurikuler Pramuka* (Semarang : Cahya Ghani Recovery, 2023) hlm. 1

dan kemandirian peserta didik secara optimal dalam rangka mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional.”²

Oleh karena itu, setiap sekolah disarankan menyelenggarakan kegiatan ekstrakurikuler yang beragam, meliputi ekstrakurikuler wajib dan ekstrakurikuler pilihan. Dalam Permendikbud No 62 Tahun 2014 Tentang Kegiatan Ekstrakurikuler Pada Pendidikan Dasar dan Menengah menjelaskan bahwa ekstrakurikuler wajib adalah kegiatan ekstrakurikuler yang wajib diselenggarakan oleh satuan pendidikan dan wajib diikuti oleh seluruh peserta didik. Sedangkan ekstrakurikuler pilihan merupakan kegiatan ekstrakurikuler yang dapat dikembangkan dan diselenggarakan oleh satuan pendidikan dan dapat diikuti oleh peserta didik sesuai dengan bakat dan minatnya masing-masing. Untuk ekstrakurikuler pilihan juga dapat disesuaikan dengan kemampuan sekolah dalam segi sarana dan prasarana yang dimiliki.

Seiring berjalannya waktu, perkembangan teknologi sangatlah pesat. Mulai dari kehadiran internet dan perangkat elektronik yang dapat digunakan untuk mempermudah pekerjaan seperti komputer, tablet, dan handphone. Selain itu, saat ini beberapa hal sudah berbasis digital, di mana hal tersebut dapat diakses secara *online* melalui perangkat elektronik seperti handphone. Adapun contoh dari digitalisasi yaitu seperti *e-perpus* (perpustakaan *online*), *e-mail* (surat *online*) dan *game online*. Di mana hal-hal tersebut tadinya hanya dapat digunakan secara *offline* saja, namun setelah adanya digitalisasi semua itu dapat dilakukan melalui perangkat elektronik yang terhubung dengan internet.

Game Online merupakan permainan yang dapat dimainkan di perangkat elektronik yang terhubung dengan jaringan internet. Kehadiran *game online* ini menjadi tren bagi setiap kalangan, mulai

² Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 62 Tahun 2014 Tentang Kegiatan Ekstrakurikuler Pada Pendidikan Dasar dan Menengah Pasal 1 ayat 1 dan Pasal 2. Republik Indonesia

dari anak-anak, remaja, hingga dewasa. Mereka memainkan game *online* sebagai bentuk hiburan dan mengisi waktu luang. Banyak sekali variasi game *online* yang dapat dimainkan, mulai dari game dengan tingkat mudah sampai sulit yang membutuhkan keahlian dan keterampilan dalam memainkannya.

Salah satu kalangan yang sangat menggandrungi game *online* ini adalah remaja. Kaum remaja ini juga dapat disebut dengan Generasi (Gen) Z. Jika kita lihat dari usianya, kalangan Gen Z yang tertarik dengan game *online* ini masih berstatus sebagai pelajar di sekolah dasar tingkat akhir, sekolah menengah pertama dan akhir serta mahasiswa perguruan tinggi. Mereka memainkan game *online* untuk menghilangkan rasa bosan dan jenuh setelah melakukan aktivitas di sekolah atau kampus.

Game mobile dimainkan bukan hanya untuk kesenangan dan hiburan semata saja, namun dapat dijadikan sebagai ajang kompetisi atau kejuaraan. Setiap game *online* memiliki ajang kompetisi atau kejuaraan mulai dari tingkat nasional hingga internasional. Di Indonesia, kompetisi game *online* pertama kali dilaksanakan pada tahun 2001 oleh Liga Game sekaligus meresmikan komunitas Liga Game. Dalam kompetisi game ini terdapat dua game *online* yang ditandingkan, yakni seperti *Quake II* dan *Starcraft*³. Ajang pertandingan game *online* ini dapat disebut sebagai Electronic Sports atau *eSports*.

Menurut Audi E. Prasetyo yang dikutip oleh Faidillah, mengutarakan bahwa *eSports* atau *electronic sport* adalah bidang olahraga yang menggunakan game sebagai bidang kompetitif utama.⁴

³ Faidillah Kurniawan, *op. cit.* hlm. 64

⁴ Faidillah Kurniawan. *E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian*. JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi) : 15 (2). 2019. hlm. 62

Perkembangan dunia *eSports* di Indonesia sendiri sekarang sudah sangat pesat dibandingkan dengan dahulu. Menurut Eddy Lim selaku ketua Indonesia *eSports Association* (IeSPA) yang juga sebagai pendiri dari Indonesia *Gamers* atau yang sekarang dikenal dengan *Liga Game*.

“*Liga Game* merupakan pionir bagi kemunculan *eSports* di Indonesia. Pada awalnya peminat dari *game online* ini tidak besar seperti saat ini, hal ini dikarenakan beberapa faktor penghambat misalnya seperti penggunaan internet yang mulai marak digunakan pada tahun 1995 ketika *IndoNet* muncul sebagai ISP (*Internet Service Provider*). Dengan kehadiran komputer yang dilengkapi dengan jaringan internet membuat *game online* di Indonesia mulai marak dimainkan.”⁵

eSports ini memiliki dampak positif dan negatif bagi para pemainnya. Dampak positif dari Kegiatan *eSports* ini dapat melatih sikap dan kepribadian bagi para pemainnya, khususnya bagi pemain yang masih duduk di bangku sekolah. Dalam *eSports* ini para pemain dituntut untuk saling bekerja sama, koordinasi, komunikasi dan kolaborasi antar sesama anggota tim dalam mengatur strategi untuk mengalahkan tim lawan. Sehingga melalui *eSports* ini kemampuan kerja sama dalam tim, komunikasi, kolaborasi dan kepemimpinan akan terlatih dan terasah. Di mana sikap-sikap ini diperlukan bagi anak-anak penerus bangsa khususnya bagi para peserta didik di sekolah.

eSports juga memberikan dampak negatif kepada pemainnya. Seperti memberikan candu bagi para pemainnya, hal ini dapat dilihat dari seringnya mereka memainkan gawai mereka selama tiga sampai lima jam sehari untuk memainkan olahraga elektronik. Pengaruh negatif lain dari olahraga elektronik adalah meningkatkan emosional anak.⁶ Apabila hal tersebut tidak

⁵ Faidillah Kurniawan, *op. cit.* hlm. 63

⁶ Kurniawan, R., & Pangestu, A. *Pengaruh Olahraga Elektronik terhadap Prestasi Belajar Siswa*. Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo, (2023: 4(01)), 63.

<https://doi.org/10.33503/prosiding.v4i01.3621>

mendapatkan penanganan yang baik, akan berdampak pada peserta didik.

Untuk mencegah dampak negatif yang ada, diperlukan pengelolaan yang baik dalam *eSports* agar dampak negatif yang ada tidak mempengaruhi peserta didik di sekolah. Salah satu cara yang dapat dilakukan yakni dengan menjadikan *eSports* sebagai ekstrakurikuler pilihan di sekolah. Ekstrakurikuler *eSports* yang dilaksanakan juga harus memiliki tujuan yang jelas, di mana tujuannya bukan hanya untuk hiburan semata namun difokuskan menjadi pemain profesional sehingga diperlukannya perencanaan yang matang seperti aturan dan sistem dalam berlatih⁷.

Beberapa negara yang sudah menerapkan pendidikan *eSports* ini adalah Norwegia, Swedia dan Korea.⁸ Selain dari beberapa manfaat yang akan didapatkan, menyelenggarakan ekstrakurikuler *eSports* ini juga sebagai wadah sekolah dalam mengembangkan minat dan bakat para peserta didik.

Salah satu sekolah yang memiliki kegiatan ekstrakurikuler *eSports* yakni Sekolah Menengah Atas (SMA) Pangudi Luhur Jakarta. SMA Pangudi Luhur Jakarta memiliki program Pendidikan melalui kegiatan belajar mengajar sebagai kegiatan pokok atau utama dalam mengembangkan kemampuan akademik dan non akademik peserta didik. Kegiatan pembelajaran di SMA Pangudi Luhur Jakarta meliputi kegiatan intrakurikuler yaitu kegiatan yang berhubungan langsung dengan proses pembelajaran yang mengacu pada kurikulum yang digunakan. SMA Pangudi Luhur Jakarta juga menghadirkan kegiatan ekstrakurikuler yang dapat diikuti oleh peserta didik sesuai dengan minat dan bakatnya, mulai dari bidang olahraga, desain, kesenian, dan bidang lainnya.

⁷ Atri Waldi, Irwan. *Pembinaan Karakter Siswa Melalui Ekstrakurikuler Game Online E-Sports di SMA 1 PSKD Jakarta*, Journal of Moral and Civic Education, 2 (2), 2018, hlm. 94

⁸ *Ibid.* Hlm. 95

Mengikuti perkembangan teknologi yang semakin pesat, SMA Pangudi Luhur Jakarta juga menyediakan program ekstrakurikuler yang terbaru yakni bidang *Electronic Sports (eSports)*. SMA Pangudi Luhur Jakarta menyelenggarakan ekstrakurikuler *eSports* sebagai salah satu pilihan ekstrakurikuler yang dapat diikuti oleh peserta didik. Ekstrakurikuler ini diresmikan oleh SMA Pangudi Luhur Jakarta pada tahun 2022. Menurut Dian Ihsan, dalam menghadirkan ekstrakurikuler *eSports* ini, SMA Pangudi Luhur bekerja sama dengan PT Edukasi Atlit Internet Digital (EAID) alias *Esports Academy ID*⁹. EAID sendiri merupakan wadah resmi dari Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) untuk mengembangkan anak sekolah untuk berkegiatan, belajar, dan berkompetisi di bidang *eSports*.

Pada ekstrakurikuler *eSports* ini menyediakan dua pilihan cabang *game* yakni *Mobile Legends* dan *Player Unknown Battle Ground Mobile (PUBGM)*. Dikutip dari Pamborsfm.com, Arza Djatmika selaku CEO dan *Founder* EAID menyatakan bahwa SMA Pangudi Luhur Jakarta jadi sekolah di Jakarta yang pertama ada ekskul *eSports* PUBGM dan *Mobile_Legends*¹⁰. Alasan dipilihnya kedua *game* ini dikarenakan dapat melatih para peserta didik untuk mengasah sikap kepemimpinan dan tanggung jawab. Karena dalam memainkan *game* tersebut pemain akan diposisikan di dalam tim dan harus bekerjasama untuk mengalahkan tim lawan.

Menurut Agustinus Mulyono selaku Kepala SMA Pangudi Luhur Jakarta, bahwa tujuan diadakannya ekstrakurikuler ini untuk

⁹ Dian Ihsan, *SMA Pangudi Luhur Sekolah Pertama Jakarta Punya Ekskul Mobile Legends dan PUBGM*. 2022 diakses melalui https://www.kompas.com/edu/read/2022/07/25/154721471/sma-pangudi-luhur-sekolah-pertama-jakarta-punya-ekskul-mobile-legends-dan?page=all&jxconn=1*6pug1z*other_jxampid*c2g5OVF3Tnc4eGVNbXYzOEwyaWctLUx0cXpqaTVXZTFNbjliQWJZV0JyMVh0SVdYSk9XX1NHcndNMTNfOEKxWQ..#page2 pada tanggal 18 April 2023

¹⁰ Diffa Zahra. *Pertama di Jakarta, SMA Pangudi Luhur Punya Ekskul E-sports* diakses melalui <https://www.google.com/amp/s/www.pamborsfm.com/amp/lifestyle/pertama-di-jakarta-sma-pangudi-luhur-punya-ekskul-e-sports> pada tanggal 19 April 2023

menjadi wadah bagi para peserta didik dalam menyalurkan minat dan bakat di bidang *eSports* untuk mengejar prestasi. Sehingga bisa muncul atlet-atlet *eSports* baru yang berasal dari SMA Pangudi Luhur Jakarta. Harapannya dengan adanya ekstrakurikuler *eSports* ini dapat menjadi wadah peserta didik untuk belajar bergotong royong, berkolaborasi dan bekerja sama dalam tim serta dapat memberikan banyak manfaat yang lebih besar kedepannya.

Pada tahun 2023, ekstrakurikuler *eSports* di SMA Pangudi Luhur Jakarta melakukan pergantian kerjasama dengan lembaga *eSports* untuk meningkatkan kualitas ekstrakurikuler *eSports* ini. Kali ini SMA Pangudi Luhur Jakarta bekerja sama dengan lembaga Garuda.id dalam mengelola kegiatan ekstrakurikuler *eSports*. Menurut Veronica Dentha selaku Pendamping Ekstrakurikuler *eSports* SMA Pangudi Luhur Jakarta, harapannya dengan adanya kerjasama dengan lembaga Garuda.id ini dapat meningkatkan kualitas ekstrakurikuler *eSports* di SMA Pangudi Luhur Jakarta menjadi lebih baik lagi dan dapat mengikuti bahkan menjuarai kejuaraan *eSports* yang ada.

Pada saat mengadakan ekstrakurikuler *eSports* ini, reaksi beberapa orangtua wali peserta didik kurang mendukung kegiatan ini. Mereka khawatir jika peserta didik akan kecanduan dalam bermain game *online* dan dapat mempengaruhi kualitas belajar serta nilai akademik di sekolah. Untuk mengatasi kekhawatiran dari para orangtua, pihak sekolah harus memastikan jika kegiatan ekstrakurikuler *eSports* di SMA Pangudi Luhur Jakarta memiliki tujuan dan manfaat bagi peserta didik serta akan diawasi oleh guru dan pelatih yang ahli dibidangnya agar peserta didik dapat mengatur waktunya antara ekstrakurikuler dan urusan akademik.

Selama berjalannya ekstrakurikuler *eSports* ini, tim *eSports* SMA Pangudi Luhur telah mengikuti beberapa kegiatan seperti beberapa kejuaraan dan mencetak prestasi. Berdasarkan hasil

wawancara pendahuluan, menurut Ristiani selaku Koordinator Ekstrakurikuler SMA Pangudi Luhur Jakarta bahwa tim ekstrakurikuler *eSports* telah mengikuti beberapa kegiatan baik di sekolah maupun di luar sekolah. Kegiatan di dalam sekolah seperti saat *Class Meeting*, mereka mengadakan lomba *eSports* dan menjadi juri atau komentator saat lomba berlangsung. Bukan hanya itu saja, tim ekstrakurikuler *eSports* cabang game PUBGM juga meraih prestasi yang luar biasa yakni menjadi Juara Tiga dalam Piala Pelajar *Esports* DKI Jakarta Tahun 2022. Kejuaraan ini diikuti oleh seluruh SMA/SMK yang ada se-DKI Jakarta.

Kegiatan Ekstrakurikuler *eSports* di SMA Pangudi Luhur Jakarta ini juga didukung oleh Pengurus Besar *Esports* Indonesia (PBESI), di mana PBESI juga memiliki program yakni mulai menjalankan ekstrakurikuler *eSports* yang telah direncanakan ke sejumlah sekolah sebagai bagian dari upaya pembinaan atlet usia dini. Menurut Sekretaris Jenderal PBESI, Frengky Ong, mengatakan program ekstrakurikuler *eSports* telah berjalan dimulai dengan pelatihan bagi guru dan *coach*, yang selanjutnya ekstrakurikuler *esport* akan ditujukan bagi peserta didik SMP, SMA dan SMK. PBESI berkomitmen untuk terus mencetak lebih dari dua ratus pelatih baru setiap tahunnya untuk program ekstrakurikuler *esport*.¹¹

Ekstrakurikuler *eSports* ini diadakan sebagai salah satu pilihan untuk mengembangkan minat, bakat, sikap dan kemampuan dari peserta didik dalam dunia *eSports*. Harapannya dengan adanya ekstrakurikuler *eSports* ini dapat melahirkan pemain profesional baru untuk mengikuti turnamen *eSports* baik tingkat nasional maupun internasional. Untuk menghasilkan calon-calon pemain profesional, maka ekstrakurikuler *eSports* perlu dikelola dengan baik oleh

¹¹ Arindra Meodia. *PBESI Mulai Jalankan Ekstrakurikuler Esport di Sejumlah Sekolah*. 2021.

Diakses melalui

<https://www.google.com/amp/s/m.antaranews.com/amp/berita/2601381/pbesi-mulai-jalankan-ekstrakurikuler-esport-di-sejumlah-sekolah> pada tanggal 20 April 2023

sekolah. Program ekstrakurikuler *eSports* ini juga harus didukung oleh seluruh stakeholder sekolah dan dukungan dari orangtua serta fasilitas yang lengkap. Sehingga diperlukannya pengelolaan ekstrakurikuler *eSports* ini di sekolah, mulai dari perencanaan kegiatan ekstrakurikuler *eSports*, pengorganisasian kegiatan ekstrakurikuler *eSports*, pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler *eSports*, dan pengawasan kegiatan ekstrakurikuler *eSports* di sekolah agar dapat berjalan secara efektif dan efisien.

Penelitian mengenai Manajemen Ekstrakurikuler *eSports* masih belum banyak dilakukan, salah satu penelitian sebelumnya yang sudah dilakukan mengenai Manajemen Ekstrakurikuler *eSports* yaitu oleh Risqa Yola Olivia yang dilakukan pada SMA 1 PSKD Jakarta. Adapun hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah dari segi sub fokus pembahasan. Penelitian ini akan membahas sub fokus manajemen ekstrakurikuler mulai dari perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan dan pengawasan ekstrakurikuler *eSports* di SMA Pangudi Luhur Jakarta. Sedangkan penelitian sebelumnya, sub fokus nya hanya membahas mengenai perencanaan, pelaksanaan dan hambatan serta cara mengatasi hambatan saja.

Ekstrakurikuler *eSports* menjadi media baru dalam proses pengembangan minat dan bakat peserta didik di sekolah. Namun, sumber literatur mengenai ekstrakurikuler *eSports* masih belum banyak ditemui membuat peneliti merasa tertarik untuk mengeksplorasi hal tersebut melalui sebuah penelitian yang berfokus pada penyebarluaskan praktik baik dari implementasi ekstrakurikuler *eSports* di sekolah untuk mengetahui bagaimana sekolah dalam mengelola kegiatan ekstrakurikuler *eSports*. Oleh karena itu, disusunlah skripsi ini dengan judul **“Manajemen Ekstrakurikuler *eSports* di SMA Pangudi Luhur Jakarta”**.

B. Fokus dan Sub Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka fokus dari penelitian ini adalah “Manajemen Ekstrakurikuler *eSports* di SMA Pangudi Luhur Jakarta”. Adapun sub fokus penelitian yakni sebagai berikut:

1. Perencanaan Ekstrakurikuler *eSports* di SMA Pangudi Luhur Jakarta.
2. Pengorganisasian Ekstrakurikuler *eSports* di SMA Pangudi Luhur Jakarta.
3. Pelaksanaan Ekstrakurikuler *eSports* di SMA Pangudi Luhur Jakarta.
4. Pengawasan dalam pelaksanaan Ekstrakurikuler *eSports* di SMA Pangudi Luhur Jakarta.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan sub fokus penelitian di atas, maka pertanyaan yang akan diajukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan ekstrakurikuler *eSports* di SMA Pangudi Luhur?
2. Bagaimana pengorganisasian ekstrakurikuler *eSports* di SMA Pangudi Luhur?
3. Bagaimana pelaksanaan ekstrakurikuler *eSports* di SMA Pangudi Luhur Jakarta?
4. Bagaimana pengawasan dalam pelaksanaan ekstrakurikuler *eSports* di SMA Pangudi Luhur Jakarta?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Manajemen Ekstrakurikuler *eSports* di SMA Pangudi Luhur Jakarta meliputi perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan dan pengawasan ekstrakurikuler *eSports*.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pembaca baik dari segi teoritis maupun segi praktis. Adapun manfaat teoritis dan praktis adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman dan penguatan terkait dengan Manajemen Ekstrakurikuler *eSports* di SMA Pangudi Luhur Jakarta.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memperkenalkan praktir mengenai Manajemen Ekstrakurikuler *eSports* sebagai salah satu wadah dalam mengembangkan minat dan bakat peserta didik di sekolah. Kemudian hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas Ekstrakurikuler *eSports* di masa yang akan datang.

b. Manfaat Bagi Pembaca Lainnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan pembelajaran khususnya dalam hal Manajemen Ekstrakurikuler *eSports* di SMA Pangudi Luhur Jakarta. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai batu loncatan untuk menghasilkan penelitian-penelitian serupa di masa yang akan datang.

c. Manfaat Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan peneliti mengenai Manajemen Ekstrakurikuler *eSports* di SMA Pangudi Luhur Jakarta. Penelitian ini juga akan menambah pengalaman praktis peneltia melalui pengamatan secara langsung yang dilakukan selama mengumpulkan data penelitian.