

Eksplorasi Minat dan Bakat Siswa SMA Damai Dalam Dunia Esport Melalui Game *Valorant*

Vincentius^{*1}, Darius Andana Haris²

¹Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Tarumanagara, Jln.
Letjen S. Parman No. 1, Jakarta, 11440, Indonesia

¹Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Tarumanagara, Jln.
Letjen S. Parman No. 1, Jakarta, 11440, Indonesia

Email: ¹vincentius.825220030@stu.untar.ac.id, ²dariush@fti.untar.ac.id

Nomor Handphone: 0896-5406-9563

Abstrak

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memberikan peluang besar bagi siswa untuk mengembangkan minat dan bakat di luar bidang akademik, salah satunya melalui *Electronic Sports* (Esport) yang kini telah berkembang sebagai olahraga prestasi dan semakin diminati, termasuk di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Kegiatan ini merupakan bagian dari program Merdeka Belajar Kuliah Merdeka (MBKM) Mengajar sekaligus kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang bertujuan untuk menggali minat dan bakat siswa SMA Damai dalam dunia Esport melalui game *Valorant*. Metode pengajaran yang dilakukan yang digunakan berbasis *experiential learning*, yakni pembelajaran berdasarkan pengalaman langsung siswa. Kegiatan ini dilaksanakan pada ekstrakurikuler dalam tiga pertemuan dengan tahapan analisis kebutuhan, penyusunan materi, praktik pertandingan, dan evaluasi secara luring. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman strategi permainan, kerja sama tim, serta sportivitas siswa. Tim yang dibentuk melalui pengamatan awal melakukan pertandingan dengan format *best of three*, dan hasil statistik menunjukkan peningkatan performa bahkan pada siswa yang belum pernah bermain sebelumnya. Kegiatan ini membuktikan bahwa Esport dapat menjadi alternatif pengembangan potensi siswa secara edukatif dan layak dipertimbangkan menjadi kegiatan ekstrakurikuler resmi.

Kata kunci: *esport, experiential learning, ekstrakurikuler, SMA, valorant*

Abstract

The advancement of information and communication technology (ICT) provides great opportunities for students to develop interests and talents beyond academics, one of which is through Electronic Sports (Esports), which has evolved into a recognized competitive sport and is increasingly popular, including at the high school level. This activity is part of the Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Teaching Program as well as a Community Service initiative, aiming to explore the interests and talents of students at SMA Damai in the field of Esports through the game Valorant. The teaching method used is based on experiential learning, which emphasizes learning through direct experience. The program was conducted through extracurricular sessions in three meetings, including needs analysis, material preparation, team-based gameplay practice, and offline evaluations. The results showed significant improvement in students' understanding of game strategy, teamwork, and sportsmanship. Teams formed through initial observation engaged in a best-of-three match format, and performance statistics indicated notable progress, even among students with no prior experience. This activity demonstrates that Esports can serve as an educational alternative for developing students' potential and deserves consideration as an official extracurricular activity.

Keywords: *esport, experiential learning, extracurricular, high school, valorant*

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi di kehidupan manusia yang membawa pengaruh yang besar di berbagai aspek, termasuk dalam bidang hiburan, pendidikan, dan olahraga. Perkembangan ini turut melahirkan inovasi baru, salah satunya adalah Electronic Sports (Esport). Esport merupakan cabang kompetisi berbasis video game yang berkembang pesat di seluruh dunia dan menjadi cabang olahraga yang cukup banyak diminati berbagai kalangan [1]. Hal ini menjadikan Esport tidak hanya dipandang sebelah mata, melainkan telah menjadi wadah positif bagi generasi muda yang berpotensi menjadi atlet [2].

Seiring meningkatnya minat terhadap Esport, menjadikan potensi besar bagi institusi pendidikan memberikan ruang bagi siswa untuk menyalurkan minat dan bakat mereka dengan menyediakan ekstrakurikuler Esport. Penyelenggaraan ekstrakurikuler Esport terbukti tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar, kerja sama tim, dan tanggung jawab siswa di lingkungan sekolah [3]. Melalui kegiatan ekstrakurikuler Esport, pengembangan keterampilan kognitif, strategi, kerja sama tim, hingga sportivitas bisa di dapat siswa dalam game *Valorant*. *Valorant* sebagai game First Person Shooter (FPS) yang dikembangkan Riot Games merupakan game yang sedang populer di Indonesia [4]. Popularitas ini didukung oleh keterlibatan atlet – atlet Esport asal Indonesia yang berhasil menunjukkan prestasi di tingkat internasional seperti *Valorant Champions Tour (VCT)*, sehingga institusi pendidikan dapat menggali siswa yang memiliki potensi menjadi atlet dalam dunia Esport, khususnya *Valorant*. Esport kini tidak hanya dipandang sebagai aktivitas hiburan semata, namun telah berkembang menjadi olahraga prestasi [5].

Dalam upaya mendukung pengembangan minat dan bakat siswa di bidang Esport, sekolah Damai sebagai institusi pendidikan yang bersedia berkolaborasi dalam pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler Esport ini. Sekolah Damai merupakan sekolah Katolik yang telah berdiri sejak 1964 dan berada dalam naungan Yayasan Bunda Hati Kudus [6]. Kolaborasi ini dilakukan sebagai bagian dari program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Mengajar yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk terlibat langsung dalam dunia pendidikan. Program MBKM Mengajar terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan dan kesiapan mahasiswa dalam dunia kerja ke depannya [7]. Keterlibatan sekolah menjadi bentuk nyata dalam mendukung dan mengakomodasi siswa di dalam dan luar bidang akademik, menjadikan sekolah Damai sebagai institusi yang mampu menunjang kegiatan pembelajaran dan pengembangan potensi maupun karakter siswa secara maksimal. Melalui pengelolaan kegiatan ekstrakurikuler yang terarah, sekolah dapat membentuk nilai – nilai kedisiplinan, tanggung jawab, kerja sama, serta etika, yang merupakan bagian penting dari pendidikan karakter siswa [8].

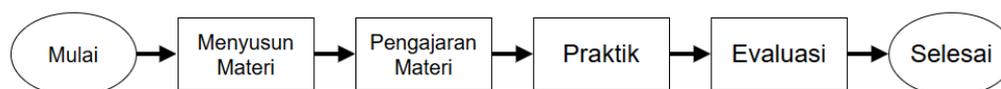
1.2. Tujuan Pengajaran

1. Menggali minat dan bakat siswa di bidang Esport *Valorant* sebagai bentuk kegiatan non-akademik yang positif dan edukatif.
2. Memberikan pemahaman dasar kepada siswa mengenai konsep strategi, mekanik, serta komposisi baik dalam permainan.
3. Mendorong pengembangan program ekstrakurikuler Esport sebagai kegiatan ekstrakurikuler resmi sekolah yang mendukung pengembangan potensi siswa ke depannya.

2. METODE PENGAJARAN

Perencanaan metode pengajaran ekstrakurikuler ini akan berfokus pada siswa yang masih awam terhadap permainan *Valorant* dengan metode *Experiential Learning*, yaitu metode dengan proses belajar mengajar melalui pengalaman yang di dapat siswa. Pembelajaran berbasis pengalaman sangat efektif dalam membangun pengetahuan dan kemampuan berpikir kritis siswa [9]. Penting bagi

pengajar untuk menggunakan metode yang berorientasi pada praktik langsung dengan menyesuaikan kemampuan masing – masing siswa sehingga menarik minat siswa. Pengajaran yang monoton akan berdampak negatif pada minat dan motivasi belajar siswa [10]. Oleh karena itu, pengajaran dilakukan dengan memberikan ruang bagi siswa untuk mencoba, mengevaluasi, memperbaiki kesalahan dalam permainan, sehingga tidak hanya terpaku pada materi yang diberikan.



Gambar 1. Alur Pengajaran

Terlihat pada **Gambar 1** merupakan alur pengajaran yang dimulai dengan menyusun keseluruhan materi sebelum kegiatan ekstrakurikuler, lalu siswa akan diberikan materi pengetahuan dasar dalam permainan *Valorant* selama 30 menit. Setelah itu, siswa melakukan pertandingan sebagai praktik yang akan dipandu oleh penulis dan disetiap akhir pertandingan akan diberikan evaluasi untuk siswa.

Tabel 1. Susunan Materi Ekstrakurikuler Esport *Valorant*

P/M	Materi	Deskripsi
1	Membentuk Tim	Menentukan siswa untuk pembagian tim dengan memainkan mode <i>deathmatch</i> .
2	Pengenalan Pengetahuan Dasar <i>Valorant</i>	Mempelajari tentang pengetahuan dasar dalam permainan <i>Valorant</i> dan memulai pertandingan.
3	Melakukan Pertandingan Antar Tim	Melakukan evaluasi dari pertandingan sebelumnya dan melanjutkan pertandingan berikutnya.

Terlihat pada **Tabel 1** merupakan susunan materi yang dirancang cukup sederhana untuk memudahkan siswa dalam memahaminya. Pada pertemuan pertama, siswa diseleksi untuk membentuk tim dengan memainkan mode *deathmatch* untuk mendapatkan siswa yang sudah berpengalaman dan ditunjuk sebagai kapten tim untuk memilih rekan timnya. Pertemuan selanjutnya, siswa diberikan materi yang telah disusun berdasarkan pengalaman dan pengetahuan penulis selama bermain *Valorant* selama 30 menit. Disisi waktu dan pertemuan akan digunakan untuk melakukan pertandingan dengan format *best of three* sebagai praktik dan evaluasi siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

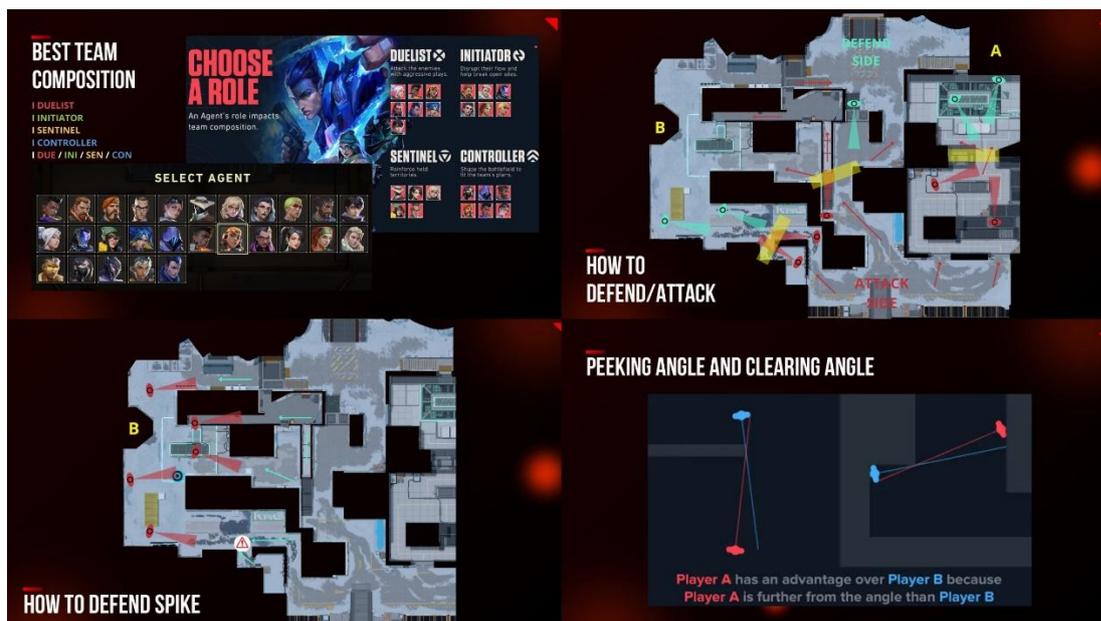
3.1 Hasil Pembelajaran

Kegiatan ekstrakurikuler dilaksanakan sebanyak tiga pertemuan diikuti sebanyak 10 siswa yang menunjukkan ketertarikan terhadap Esport, khususnya *Valorant*. Siswa di dominasi oleh kelas XI yang memiliki latar belakang kemampuan main yang beragam dan rata – rata siswa belum pernah memainkan *Valorant*. Pembelajaran yang dimulai dengan melakukan pembentukan tim dengan memainkan mode *deathmatch* menghasilkan tim Celio dan tim Darren yang dapat terlihat pada **Tabel 2**.

Tabel 2. Anggota Tim Celio dan Tim Darren

Tim	Nama Siswa	Nama Akun
Celio	Celio	IYO
	Bruce	Maghnum
	Cristiano Ho Reyhant	Axelord
	Marvel Sutanto	Guyta90
	Nicholas Edberd Joseph	LigmaPrince
	Darren Manuel Chandra	Dovios
Darren	Jovian Reyhan	Dreamdiamond
	Raffel Liu Alfeus	Kaminari
	Richard	RCHRDD
	Theodore Magnus Santosa	Uruma Zenin

Pemilihan Celio dan Darren menjadi kapten tim di dapat dari analisa penulis berdasarkan kemampuan dan hasil permainan mereka dalam mendominasi di mode *deathmatch*. Setelah tim terbentuk, siswa diberikan paparan materi tentang pengetahuan dasar dalam permainan *Valorant* seperti, mekanik dasar permainan, peran dan kemampuan masing – masing agen/karakter, cara menyerang dan bertahan, serta cara menembak dan teknik bermain yang baik. Materi ini dibawakan dengan presentasi yang menampilkan gambar untuk memudahkan siswa dalam memvisualisasi konsep serta teknik yang dijelaskan dan materi terlihat pada **Gambar 2**.



Gambar 2. Materi Presentasi

3.2 Hasil Pertandingan

Setelah siswa dipaparkan dengan materi selama 30 menit, pembelajaran dilanjutkan dengan melakukan pertandingan antara kedua tim sebagai praktik. Pertandingan yang dilaksanakan menggunakan format *best of three* menghasilkan tiga map yang dipilih oleh keseluruhan siswa yaitu *Icebox* sebagai map pertama, *Ascent* sebagai map kedua, serta *Lotus* sebagai map terakhir jika hasil pertandingan keduaimbang.

INDIVIDUALLY SORTED	Avg COMBAT SCORE	K/D/A	ECON RATING	FIRST BLOODS	PLANTS	DEFUSES
Celio IYO	556	38 / 11 / 4	125	9	0	1
Darren Davios	309	18 / 14 / 8	95	1	0	1
Raffel kaminari	271	17 / 15 / 4	70	4	0	1
Cristiano Axelord	178	11 / 12 / 4	55	1	0	0
Marvel guyta90	172	10 / 8 / 5	72	0	0	0
Theodore Uruma Zenin	151	8 / 17 / 3	39	2	0	0
Nicholas LigmaPrince	146	11 / 13 / 4	35	1	0	0
Bruce Maghnum	132	9 / 10 / 2	71	1	9	0
Richard RCHRDD	90	6 / 15 / 1	26	0	0	0
Jovian dreamdiamond	60	5 / 18 / 3	21	0	1	0

Gambar 3. Hasil Pertandingan Pertama

Gambar 3 merupakan hasil dari pertandingan pertama yang dimenangkan oleh tim Celio dengan hasil yang cukup unggul yaitu, 13 – 6. Hal ini terbantu dari kemampuan bermain Celio yang sudah cukup berpengalaman sehingga rekan tim pun ikut terbantu dari segi permainan, seperti halnya pada Bruce yang baru pertama kali memainkan *Valorant*. Meskipun pada tim Darren kalah dalam pertandingan yang pertama, tim mereka masih memberikan perlawanan yang cukup baik dari masing – masing anggota tim.

INDIVIDUALLY SORTED	Avg COMBAT SCORE	K/D/A	ECON RATING	FIRST BLOODS	PLANTS	DEFUSES
Darren Davios	428	34 / 15 / 9	113	7	1	0
Celio IYO	388	28 / 18 / 11	86	6	0	0
Marvel guyta90	293	24 / 12 / 4	118	1	1	2
Raffel kaminari	255	19 / 19 / 5	56	2	1	0
Cristiano Axelord	206	16 / 19 / 7	47	3	2	0
Bruce Maghnum	203	16 / 15 / 5	57	1	5	0
Theodore Uruma Zenin	189	16 / 16 / 2	78	1	0	1
Richard RCHRDD	108	8 / 21 / 4	27	0	2	0
Nicholas LigmaPrince	89	6 / 19 / 7	21	0	2	0
Jovian dreamdiamond	81	6 / 19 / 4	21	2	4	0

Gambar 4. Hasil Pertandingan Kedua

Gambar 4 menunjukkan hasil pertandingan kedua yang sekali lagi dimenangkan oleh tim Celio dengan hasil yang unggul tipis terhadap tim Darren, yakni 13 - 10. Pertandingan kedua ini sekaligus menjadi penutup dari keseluruhan pertandingan yang dimenangkan oleh tim Celio yang telah memenangkan dua dari tiga pertandingan yang diadakan. Meskipun pada tim Darren mengalami kekalahan untuk kedua kalinya, namun statistik pertandingan menunjukkan perkembangan yang cukup

signifikan dari segi permainan anggota tim Darren. Terlihat pada Richard yang juga baru pertama kali memainkan *Valorant* mengalami peningkatan dari statistik permainan.

Potensi dan bakat yang ditunjukkan dari masing – masing siswa terlihat dari peningkatan kerja sama tim, pemahaman terhadap mekanik permainan, dan poin yang dihasilkan oleh mereka. Meskipun durasi pelatihan relatif singkat, antusiasme siswa selama mengikuti ekstrakurikuler ini sangat tinggi dan kemauan siswa dalam memahami materi yang diberikan menjadikan kegiatan ini berjalan efektif dan produktif. Hal ini menunjukkan wadah positif dalam menyalurkan minat dan bakat siswa di bidang Esport, khususnya pada game *Valorant*.

4. KESIMPULAN

Kegiatan ekstrakurikuler eksplorasi minat dan bakat siswa SMA Damai dalam bidang Esport melalui game *Valorant* sebagai kegiatan MBKM Mengajar, sekaligus kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan sebanyak tiga pertemuan telah berhasil dilakukan. Hasil yang di dapat selama kegiatan berlangsung sangat baik berdasarkan statistik selama pertandingan, kemampuan dan kekompakan yang meningkat, ketertarikan, serta antusias siswa selama mengikuti ekstrakurikuler. Kegiatan ini tidak hanya memberikan pembelajaran dan kesempatan dalam mengeksplorasi minat dan bakat bagi siswa, namun juga bagi penulis dalam kemampuan membimbing dan memandu siswa. Hal ini sekaligus menjadi awal dari hubungan kerja sama yang menguntungkan bagi kedua institusi pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. R. A. Prasetya and H. H. Wijaya, "Esports Sebagai Kategori Olahraga Kompetitif Atau Sekedar Kegiatan Rekreasi Menurut Definisi Dan Regulasi Di Indonesia," *JOSEPHA: Journal of Sport Science And Physical Education*, vol. 2 No. 2, pp. 18-27, 10 2021.
- [2] R. A. Fitrianto, A. S. Editya, A. P. Husaini, W. Ekavanda and M. A. Ferdiansyah, "Membangun Solidaritas melalui Turnamen Esports Mobile Legends di Komunitas Gaming Pedesaan," *Nusantara Community Empowerment Review*, vol. 2 No. 2, pp. 68-72, 12 Juli 2024.
- [3] H. Sanjaya, "MANAJEMEN EKSTRAKURIKULER E-SPORTS DI SMA PANGUDI LUHUR JAKARTA," 2023.
- [4] F. Herdiansyah and T. A. Napitupulu, "The Impact of Social Influence Factors in Acceptance Rate of Valorant Game," *Jurnal Cahaya Mandalika ISSN 2721-4796 (online)*, vol. 4 No. 1, pp. 130-141, 6 Februari 2023.
- [5] R. Apriyanto, O. D. Cahyani, H. Saifuddin and H. Iswanto, "Potensi Atlet E-Sport Sebagai Olahraga Prestasi," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia Sejahtera*, vol. 3 No. 3, pp. 74-84, 21 9 2024.
- [6] Sekolah Damai, "Sekolah: SMA," 2025. [Online]. Available: <https://www.damai.sch.id/sma/>. [Accessed 6 Mei 2025].
- [7] A. A. Muchtar, Y. Wahyudin, N. Niarrofah and S. Muthiah, "Efektivitas Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) bagi Mahasiswa Program Kampus Mengajar," *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, vol. 4 No. 3, pp. 249-258, 30 9 2023.
- [8] T. Alivia and Sudadi, "Manajemen Pendidikan Karakter Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler," *Tolis Ilmiah: Jurnal Penelitian*, vol. 5 No. 2, pp. 108-119, 29 11 2023.

- [9] R. Wibowo, "Pengaruh metode experiential learning, metode ceramah dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa di lamongan," *Journal of Office Administration: Education and Practice*, vol. 2 No. 2, pp. 152-159, 31 8 2022.
- [10] S. Susanti, F. Aminah, I. M. Assa'idah, M. W. Aulia and T. Angelika, "Dampak negatif metode pengajaran monoton terhadap motivasi belajar Siswa," *Pedagogik: Jurnal Pendidikan dan Riset*, vol. 2 No. 2, pp. 86-93, 14 6 2024.