Global Education Trends
Vol. 4 No. 2, Oktober 2026
E-ISSN: 3030-8623
Website: https://ccg-edu.org/index.php/get

Minat Siswa terhadap Rencana Pembentukan Ekstrakurikuler E-Sports di SMP Negeri 11 Kota Jambi

M. Fikri Nasrullah[1*], Wawan Junresti Daya[2], Sugih Suhartini[3]
[123]Universitas Jambi, Indonesia
*Corresponding Author: mfikrigz@gmail.com

ABSTRACT

Schools need evidence of students' interest before establishing an extracurricular esports program. This study aimed to describe students' interest in the proposed extracurricular esports program at SMP Negeri 11 Kota Jambi across four indicators: enjoyment, attention, interest in learning, and involvement. The study used a descriptive quantitative survey involving 110 students selected through random sampling. Students completed a closed-ended questionnaire comprising 25 items with five Likert response options. The analysis summarized category frequencies and percentages. The good category comprised 95 students (86%) for enjoyment, 83 (75%) for attention, 65 (59%) for interest in learning, and 74 (67%) for involvement. Overall, 99 students (90%) were in the good category. The highest proportion occurred in enjoyment, whereas interest in learning and involvement showed lower proportions. This pattern indicates that positive affective responses do not necessarily correspond to the same level of interest in learning or stated willingness to participate. The findings offer an initial basis for considering a supervised program that emphasizes digital ethics, inclusive access, and balanced activities. This study did not examine the effects of esports on students' achievement, skills, or health.

Keywords: *Student Interest, Esports, Extracurricular Activities, Junior Secondary School, Physical Education*

ABSTRAK

Sekolah memerlukan informasi tentang minat siswa sebelum membentuk kegiatan ekstrakurikuler esports. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan minat siswa terhadap rencana pembentukan ekstrakurikuler esports di SMP Negeri 11 Kota Jambi berdasarkan empat indikator, yaitu perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan. Penelitian menggunakan survei deskriptif kuantitatif yang melibatkan 110 siswa melalui teknik pengambilan sampel acak. Data dikumpulkan dengan angket tertutup berisi 25 pernyataan dan lima pilihan jawaban skala Likert. Peneliti menganalisis data menggunakan frekuensi dan persentase kategori. Hasil menunjukkan bahwa 95 siswa (86%) berada pada kategori baik untuk perasaan senang, 83 siswa (75%) untuk perhatian, 65 siswa (59%) untuk ketertarikan, dan 74 siswa (67%) untuk keterlibatan. Secara keseluruhan, 99 siswa (90%) berada pada kategori baik. Proporsi tertinggi muncul pada indikator perasaan senang, sedangkan ketertarikan dan keterlibatan menunjukkan proporsi lebih rendah. Pola ini menunjukkan bahwa respons afektif positif belum tentu diikuti tingkat keinginan mempelajari kegiatan dan kesediaan berpartisipasi yang sama. Temuan ini dapat menjadi dasar awal bagi sekolah untuk mempertimbangkan program dengan pendampingan, etika digital, akses inklusif, dan keseimbangan aktivitas. Penelitian ini tidak menguji pengaruh esports terhadap prestasi, keterampilan, atau kesehatan siswa.

Kata kunci: Minat Siswa, Esports, Ekstrakurikuler, Sekolah Menengah Pertama, Pendidikan Jasmani

PENDAHULUAN

Esports merupakan bentuk kompetisi digital yang memadukan permainan, strategi, dan interaksi antarpemain sehingga menarik perhatian kajian pendidikan. Tang et al. (2023) menegaskan perlunya membedakan esports dari aktivitas bermain gim secara umum. Pembedaan ini penting ketika sekolah mempertimbangkan esports sebagai kegiatan pendidikan yang memiliki tujuan, aturan, dan pembinaan. Zhong et al. (2022) menelaah peluang pengembangan keterampilan

abad ke-21 melalui partisipasi esports, sedangkan Ibda et al. (2023) mengkaji penerapannya pada pendidikan dasar. Kajian tersebut menunjukkan bahwa sekolah perlu menilai kesesuaian kegiatan dengan karakteristik peserta dan tujuan pembelajaran. Karena itu, sekolah memerlukan informasi tentang minat siswa sebelum merancang program ekstrakurikuler esports.

Kegiatan ekstrakurikuler memberi ruang bagi sekolah untuk mengarahkan minat siswa ke pengalaman belajar di luar pembelajaran intrakurikuler. Namun, ketertarikan terhadap permainan belum cukup untuk menentukan rancangan pembinaan. Chang et al., (2024) menekankan pentingnya struktur latihan yang menghubungkan aktivitas esports dengan kompetensi sasaran. Steinkuehler et al., (2023) melaporkan pengalaman positif peserta pada sejumlah aspek sosial dan hubungan dengan sekolah melalui program esports yang terstruktur selama empat tahun. Temuan tersebut berkaitan dengan program yang memiliki rancangan dan pendampingan, sehingga sekolah tidak dapat menganggap semua aktivitas bermain akan menghasilkan pengalaman serupa. Pada jenjang SMP, sekolah perlu memastikan tujuan, aturan, pendampingan, dan batas aktivitas sejak tahap perencanaan. Untuk itu, sekolah perlu mengetahui sejauh mana siswa menikmati esports, memperhatikannya, ingin mempelajarinya, dan bersedia mengikuti kegiatan secara teratur.

Penelitian ini menempatkan minat siswa sebagai fokus dan mengukurnya melalui empat indikator, yaitu perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan. Penggunaan empat indikator tersebut merujuk pada indikator minat belajar yang dijelaskan Slameto (2015). Dalam operasionalisasi penelitian, perasaan senang menunjukkan respons afektif siswa terhadap kegiatan; perhatian menggambarkan pemusatan fokus pada informasi, arahan, atau aktivitas; ketertarikan mencerminkan keinginan untuk mengetahui dan mempelajari kegiatan; sedangkan keterlibatan menunjukkan kesediaan meluangkan waktu dan mengambil bagian apabila program tersedia. Kerangka teori minat dalam motivasi pendidikan juga menempatkan minat sebagai konsep motivasional yang mencakup komponen afektif, kognitif, dan nilai (Urhahne & Wijnia, 2023). Keempat indikator menggambarkan aspek minat yang berbeda dan tidak diperlakukan sebagai tahapan yang harus berlangsung secara berurutan. *Self-determination theory* memberi perspektif untuk menafsirkan hubungan pengalaman menyenangkan, pemenuhan kebutuhan psikologis, dan motivasi. Angelo et al., (2022) serta Hong et al., (2023) membahas hubungan tersebut dalam konteks esports. Sementara itu, Wong et al., (2021) dan Chung et al., (2022) menggunakan *theory of planned behavior* untuk menjelaskan peran sikap, norma sosial, dan kendali yang dipersepsikan dalam niat berpartisipasi. Kedua perspektif membantu menjelaskan mengapa rasa senang belum tentu sejalan dengan keinginan mendalami kegiatan atau kesediaan berpartisipasi. Penelitian ini menggunakan teori tersebut sebagai kerangka interpretasi, bukan untuk mengukur motivasi atau menguji model teoritis secara langsung.

Penelitian terdahulu telah membahas esports dalam pendidikan, tetapi konteks dan fokus pengukurannya beragam. Trotter et al., (2022) menilai kesehatan dan perkembangan psikologis siswa dalam program esports sekolah, sedangkan Lemay et al., (2024) membandingkan karakteristik dan pengalaman siswa yang mengikuti program dengan siswa yang tidak mengikutinya. Pada jenjang perguruan tinggi, Zhong et al., (2024) mengidentifikasi peluang dan hambatan integrasi esports pada tingkat individu, hubungan sosial, dan organisasi. Zhong et al., (2025) menelaah persepsi mahasiswa mengenai potensi esports dalam pengembangan keterampilan. Di Indonesia, Putra & Manurizal (2024) mengkaji pandangan calon guru pendidikan jasmani terhadap esports sebagai pilihan karier. Kajian tersebut membantu menjelaskan penerimaan dan pelaksanaan esports, tetapi belum menjawab kebutuhan pemetaan minat siswa SMP sebelum sekolah membentuk kegiatan ekstrakurikuler.

Perbedaan fokus tersebut mendasari penelitian tentang rencana pembentukan ekstrakurikuler esports di SMP Negeri 11 Kota Jambi. Sekolah memerlukan gambaran minat siswa sebagai pertimbangan awal untuk menentukan bentuk kegiatan dan kebutuhan pembinaan.

Kesenjangan penelitian ini bersifat kontekstual, yaitu belum tersedianya gambaran distribusi empat indikator minat siswa SMP pada tahap perencanaan program di sekolah tersebut. Kebaruan penelitian terletak pada pemetaan yang membedakan respons afektif, perhatian, keinginan mempelajari kegiatan, dan kesediaan terlibat sebelum program berjalan. Pemetaan ini dapat menunjukkan aspek minat yang perlu sekolah perhatikan saat menyusun rancangan kegiatan. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan minat siswa terhadap rencana pembentukan ekstrakurikuler esports di SMP Negeri 11 Kota Jambi berdasarkan keempat indikator dan kategori minat secara keseluruhan.

METODE

Desain dan responden

Penelitian ini menggunakan survei deskriptif kuantitatif karena bertujuan menggambarkan distribusi minat siswa pada saat pengukuran, bukan menguji hubungan antarvariabel atau pengaruh perlakuan. Penelitian berlangsung di SMP Negeri 11 Kota Jambi dan melibatkan 110 siswa dari kelas VII, VIII, dan IX. Peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel acak dengan jumlah sampel sekitar 10% dari populasi sekolah. Penelitian tidak menerapkan perlakuan, kelompok kontrol, atau pengujian sebab akibat.

Instrumen dan pengumpulan data

Peneliti mengumpulkan data utama melalui angket tertutup, sedangkan observasi awal dan dokumentasi berfungsi sebagai kegiatan pendukung. Responden memperoleh waktu sekitar 45 menit untuk mengisi angket. Instrumen awal memuat 30 pernyataan, sedangkan instrumen akhir memuat 25 pernyataan yang terbagi ke dalam empat indikator. Setiap butir menyediakan lima pilihan respons dengan skor 1–5. Tabel 1 menunjukkan pembagian butir dan skor maksimum setiap indikator. Indikator keterlibatan mencakup kesediaan meluangkan waktu, mengikuti kegiatan dengan tertib, mengembangkan kemampuan, bekerja sama, dan mematuhi aturan. Karena program masih berupa rencana, jawaban pada indikator ini menggambarkan kesediaan yang dinyatakan siswa, bukan kehadiran atau partisipasi aktual dalam ekstrakurikuler yang telah berjalan.

Tabel 1. Distribusi butir instrumen minat siswa

Indikator	Nomor butir	Jumlah butir	Skor maksimum
Perasaan senang	1–6	6	30
Perhatian	7–12	6	30
Ketertarikan	13–19	7	35
Keterlibatan	20–25	6	30
Keseluruhan	1–25	25	125

Peneliti menguji validitas butir melalui korelasi Pearson antara skor setiap butir dan skor total dengan taraf signifikansi 0,05 pada tahap uji coba. Uji coba melibatkan 30 responden. Instrumen akhir yang terdiri atas 25 butir menghasilkan koefisien reliabilitas sebesar 0,891903. Nilai tersebut melampaui batas reliabilitas 0,60 yang digunakan dalam penelitian ini.

Analisis data

Analisis data menggunakan frekuensi dan persentase siswa pada lima kategori, yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Peneliti menghitung persentase setiap kategori dengan rumus $P = (f/N) \times 100\%$, dengan P sebagai persentase kategori, f sebagai frekuensi siswa

pada kategori, dan N sebagai jumlah responden (110). Hasil persentase dibulatkan ke bilangan bulat. Peneliti menetapkan interval kategori dengan membagi skor maksimum setiap indikator dan skor total ke dalam lima rentang yang sama; interval tersebut disajikan pada Tabel 2. Skor keseluruhan berasal dari penjumlahan 25 butir, sehingga persentase kategori keseluruhan bukan rata-rata persentase empat indikator. Analisis ini bersifat deskriptif dan tidak menguji signifikansi perbedaan antarindikator.

Tabel 2. Interval kategori skor minat

Kategori	Indikator 6 butir	Ketertarikan 7 butir	Total 25 butir
Sangat baik	25–30	29–35	101–125
Baik	19–24	22–28	76–100
Cukup	13–18	15–21	51–75
Kurang	7–12	8–14	26–50
Sangat kurang	1–6	1–7	1–25

Note Indikator 6 butir: Perasaan senang, perhatian, dan keterlibatan. Interval merupakan batas klasifikasi analisis, bukan norma baku populasi. Skor minimum teoretis untuk 6, 7, dan 25 butir masing-masing ialah 6, 7, dan 25. Karena itu, sebagian nilai pada interval terbawah tidak mungkin muncul pada respons lengkap.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tabel 3 menyajikan distribusi frekuensi dan persentase 110 responden pada setiap indikator serta skor keseluruhan. Kategori baik memiliki frekuensi terbesar pada seluruh indikator. Namun, proporsinya bervariasi, mulai dari 59% pada ketertarikan hingga 86% pada perasaan senang. Perbedaan profil ini menunjukkan bahwa minat siswa tidak muncul dengan tingkat yang sama pada setiap indikator dan perlu dibaca sesuai karakter masing-masing indikator.

Tabel 3. Distribusi kategori minat siswa terhadap rencana ekstrakurikuler esports

Indikator	Sangat baik n (%)	Baik n (%)	Cukup n (%)	Kurang n (%)	Sangat kurang n (%)
Perasaan senang	10 (9)	95 (86)	4 (4)	1 (1)	0 (0)
Perhatian	2 (2)	83 (75)	24 (22)	1 (1)	0 (0)
Ketertarikan	4 (4)	65 (59)	41 (37)	0 (0)	0 (0)
Keterlibatan	1 (1)	74 (67)	33 (30)	2 (2)	0 (0)
Keseluruhan	1 (1)	99 (90)	10 (9)	0 (0)	0 (0)

Note. n = frekuensi siswa; N = 110 pada setiap baris. Persentase menunjukkan proporsi responden dalam kategori, bukan persentase skor ideal. Kategori keseluruhan mengikuti skor total 25 butir.

Pada indikator perasaan senang, 10 siswa (9%) berada pada kategori sangat baik dan 95 siswa (86%) pada kategori baik. Sebanyak 4 siswa (4%) berada pada kategori cukup dan 1 siswa (1%) pada kategori kurang. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden memberi respons afektif positif terhadap rencana kegiatan. Pada indikator perhatian, 2 siswa (2%) berada pada kategori sangat baik, 83 siswa (75%) pada kategori baik, dan 24 siswa (22%) pada kategori cukup. Satu siswa (1%) berada pada kategori kurang. Sebaran ini memperlihatkan bahwa perhatian

terhadap kegiatan belum sekuat respons afektif. Dalam rancangan program, pembina perlu menjelaskan tujuan, aturan, dan instruksi latihan secara jelas agar siswa memahami bentuk kegiatan yang akan mereka ikuti.

Pada indikator ketertarikan, 4 siswa (4%) berada pada kategori sangat baik, 65 siswa (59%) pada kategori baik, dan 41 siswa (37%) pada kategori cukup. Proporsi kategori baik ini menjadi yang terendah di antara empat indikator. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian siswa belum menyatakan keinginan yang kuat untuk mendalami esports, termasuk mempelajari strategi, aturan, dan etika permainan. Pada indikator keterlibatan, 1 siswa (1%) berada pada kategori sangat baik, 74 siswa (67%) pada kategori baik, 33 siswa (30%) pada kategori cukup, dan 2 siswa (2%) pada kategori kurang. Hasil ini menggambarkan kesediaan yang dinyatakan siswa untuk meluangkan waktu dan mengikuti kegiatan jika sekolah membentuk program. Karena program belum berjalan, angka tersebut tidak menunjukkan perilaku partisipasi aktual.

Pada skor keseluruhan, 99 siswa (90%) berada pada kategori baik, 1 siswa (1%) pada kategori sangat baik, dan 10 siswa (9%) pada kategori cukup. Tidak ada responden pada kategori kurang atau sangat kurang. Hasil ini menunjukkan kecenderungan minat positif pada kelompok responden. Namun, skor total merangkum empat indikator sehingga tidak menghapus variasi pada setiap indikator. Kategori baik secara keseluruhan juga tidak berarti bahwa 90% siswa telah mendaftar atau pasti mengikuti kegiatan.

Pembahasan

Perasaan Senang Dan Perhatian Sebagai Titik Awal Pembinaan

Proporsi kategori baik tertinggi pada perasaan senang menunjukkan bahwa respons afektif menjadi aspek paling menonjol dalam profil minat siswa. Sekolah dapat menggunakan penerimaan awal ini untuk memperkenalkan program, tetapi rasa senang belum cukup untuk memastikan ketekunan atau komitmen mengikuti latihan. *Self-determination theory* menempatkan pemenuhan kebutuhan psikologis sebagai bagian penting dalam memahami kualitas motivasi. Angelo et al., (2022) membahas pemenuhan dan hambatan kebutuhan psikologis pada pemain esports, sedangkan Hong et al., (2023) mengkaji hubungan kepuasan kebutuhan dasar, motivasi yang ditentukan diri, dan burnout. Literatur ini memberi kerangka untuk merancang lingkungan pembinaan yang mendukung, tetapi tidak membuktikan bahwa responden penelitian ini telah memiliki motivasi otonom atau terhindar dari burnout.

Interaksi teman sebaya dapat menjadi salah satu konteks yang menyertai pengalaman menyenangkan dalam kegiatan berbasis tim. Kim et al., (2022) menunjukkan bahwa modal sosial berperan dalam hubungan antara aktivitas bermain gim daring dan kondisi psikososial remaja. Temuan tersebut memberi kemungkinan penjelasan untuk penelitian berikutnya, tetapi penelitian ini tidak mengukur modal sosial, intensitas bermain, atau pengaruh teman secara terpisah. Karena itu, faktor sosial tidak dapat dinyatakan sebagai penyebab respons siswa di SMP Negeri 11 Kota Jambi.

Proporsi perhatian pada kategori baik memberi ruang bagi pembina untuk merancang latihan yang meminta siswa menyimak instruksi, membaca situasi permainan, dan memahami strategi. Rusk & Ståhl (2022) menjelaskan peran komunikasi dan penggunaan lokasi dalam koordinasi tim pada konteks esports pendidikan. Sekolah dapat menerapkan komunikasi yang jelas dan penggunaan informasi sebagai sasaran latihan. Namun, perhatian yang siswa laporkan melalui angket belum membuktikan kemampuan berkonsentrasi, berkomunikasi, atau mengambil keputusan secara objektif. Penilaian keterampilan tersebut memerlukan tugas dan indikator kinerja tersendiri.

Ketertarikan Dan Keterlibatan Belum Menunjukkan Kesiapan Yang Seragam

Proporsi kategori cukup pada ketertarikan menunjukkan bahwa respons positif terhadap esports belum selalu disertai keinginan untuk mendalami kegiatan. Siswa dapat menyukai permainan, tetapi belum tentu ingin mempelajari strategi, aturan, dan bentuk pembelajaran dalam ekstrakurikuler. *Theory of planned behavior* membantu menafsirkan perbedaan antara sikap dan niat berpartisipasi melalui peran norma sosial serta kendali yang dipersepsikan (Chung et al., 2022; Wong et al., 2021). Akses perangkat, dukungan orang tua, dan persepsi kemampuan dapat menjadi faktor yang perlu sekolah telusuri, tetapi penelitian ini tidak mengukurnya. Sekolah dapat memetakan kebutuhan tersebut sebelum menetapkan jadwal dan mekanisme keikutsertaan.

Indikator keterlibatan perlu ditafsirkan secara hati-hati. Beberapa pernyataan meminta siswa menyatakan kesediaan mengikuti kegiatan apabila sekolah membentuk program. Jawaban tersebut menunjukkan niat atau kesiapan yang dinyatakan, bukan perilaku keikutsertaan yang telah diamati. Karena itu, hasil angket belum dapat memperkirakan jumlah peserta aktif sepanjang semester. Sekolah dapat menindaklanjuti survei melalui sosialisasi dan pendaftaran sukarela, kemudian membandingkan minat awal dengan kehadiran serta keberlanjutan partisipasi.

Perbedaan proporsi kategori baik antarindikator bersifat deskriptif dan tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik karena penelitian ini tidak melakukan uji perbedaan. Jumlah butir pada indikator ketertarikan juga berbeda dari tiga indikator lainnya. Karena itu, interpretasi perlu berfokus pada profil kategori yang tersedia. Temuan tidak menetapkan urutan perkembangan minat, tidak menjelaskan hubungan sebab akibat antarindikator, dan tidak menyimpulkan bahwa kesenangan pasti berubah menjadi keterlibatan. Kontribusi praktisnya terletak pada identifikasi aspek minat yang perlu sekolah dalami saat merancang kegiatan.

Posisi temuan dalam kajian Esports pendidikan

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan penerimaan awal yang positif terhadap rencana ekstrakurikuler esports. Arah temuan ini sejalan dengan persepsi mahasiswa mengenai potensi esports dalam penelitian Zhong et al., (2025) dan pandangan calon guru pendidikan jasmani di Indonesia dalam penelitian Putra & Manurizal (2024). Namun, kedua penelitian tersebut mengukur persepsi tentang potensi keterampilan dan peluang karier, sedangkan penelitian ini mengukur minat siswa SMP terhadap rencana ekstrakurikuler. Perbedaan usia, pengalaman, instrumen, dan konteks membuat angka antarpenelitian tidak dapat dibandingkan secara langsung.

Literatur pada pendidikan dasar dan remaja telah menunjukkan berbagai cara untuk menghubungkan permainan digital dengan tujuan pendidikan (Ibda et al., 2023; Zhong et al., 2022). Penelitian ini melengkapi kajian tersebut dengan informasi pada tahap sebelum program berjalan. Fokus ini berbeda dari evaluasi Steinkuehler et al., (2023), yang meneliti program sekolah terstruktur selama empat tahun. Dengan demikian, hasil penelitian ini berfungsi sebagai bahan perencanaan awal dan belum menggantikan evaluasi mutu pembinaan, pencapaian tujuan, atau keberlanjutan program.

Penelitian Trotter et al., (2022) menunjukkan bahwa evaluasi program esports sekolah perlu memperhatikan kesehatan dan perkembangan psikologis siswa. Lemay et al., (2024) juga melaporkan pengalaman positif sekaligus konsekuensi negatif pada peserta program esports sekolah. Kedua kajian tersebut mengingatkan bahwa antusiasme peserta tidak dapat disamakan dengan dampak program. Penelitian ini tidak mengukur prestasi akademik, keterampilan sosial, fungsi kognitif, atau kesehatan. Karena itu, dominasi kategori minat baik tidak membuktikan peningkatan pada aspek-aspek tersebut.

Implikasi bagi rancangan ekstrakurikuler

Profil minat dapat menjadi dasar pertimbangan untuk menjalankan program percontohan dengan peserta terbatas dan pendampingan pembina. Sekolah dapat membagi pelaksanaan ke dalam tiga tahap: pengenalan tujuan, aturan, dan komitmen waktu; latihan terbimbing yang menggabungkan strategi, komunikasi, pembagian peran, dan kerja sama; serta refleksi berkala terhadap kepatuhan aturan, interaksi, dan kehadiran. Pembina perlu menetapkan kompetensi sasaran dan indikator pengamatan sebelum kegiatan dimulai agar evaluasi tidak hanya bergantung pada hasil pertandingan. Chang et al., (2024) menekankan keselarasan aktivitas latihan dengan kompetensi sasaran. Zhong et al., (2024) menunjukkan pentingnya kapasitas pengajar dan dukungan organisasi dalam integrasi esports di pendidikan tinggi. Karena konteksnya berbeda, temuan tersebut menjadi pertimbangan perencanaan, bukan bukti langsung efektivitas program di SMP.

Tujuan pendidikan dalam ekstrakurikuler perlu melampaui kemenangan pertandingan. Febriza et al., (2024) menempatkan integritas, disiplin, dan kerja sama sebagai perhatian dalam pembelajaran pendidikan jasmani di Jambi. Walaupun penelitian tersebut mengkaji pembelajaran di sekolah dasar, prinsip pembinaannya relevan untuk dipertimbangkan dalam rancangan kegiatan esports. Sekolah perlu merumuskan perilaku yang ingin dikembangkan, seperti kepatuhan terhadap aturan, komunikasi yang menghargai orang lain, dan tanggung jawab terhadap peran tim, lalu menilainya melalui pengamatan. Rekomendasi ini tidak menganggap permainan digital dengan sendirinya membentuk karakter.

Akses dan pengalaman peserta perlu menjadi bagian dari rancangan program. Overå et al., (2024) melaporkan perbedaan karakteristik sosial dan kesehatan menurut gender serta partisipasi esports pada remaja di Norwegia. Rogstad (2022) mengidentifikasi persoalan pelecehan daring dan ekspektasi gender dalam literatur esports. Sekolah perlu membuka kesempatan bagi pemula, tidak membatasi partisipasi hanya bagi siswa yang memiliki perangkat sendiri, dan menerapkan aturan komunikasi yang mencegah penghinaan. Penelitian ini tidak menyediakan distribusi demografis yang memadai untuk menilai ketimpangan tersebut pada responden. Karena itu, rekomendasi ini bersifat antisipatif dan perlu disesuaikan dengan kondisi sekolah.

Keseimbangan aktivitas fisik tetap perlu diperhatikan dalam pembinaan. Sanz-Matesanz et al. (2023) menempatkan faktor fisik dan psikologis sebagai bagian dari kesehatan serta performa pemain esports. Wachholz et al., (2026) melaporkan potensi latihan fisik dalam persiapan esports, meskipun hasil intervensi jangka panjang tidak selalu seragam. Meta-analisis Tang et al., (2026) juga menunjukkan bahwa hubungan esports dan kesehatan memiliki hasil yang beragam serta perlu mempertimbangkan perilaku sedentari. Sekolah dapat menjadwalkan jeda bergerak, mengatur kebiasaan duduk, dan memastikan kegiatan tidak mengurangi pembelajaran utama maupun aktivitas fisik siswa. Penelitian ini tidak menentukan dosis latihan atau batas waktu bermain yang optimal.

Pendampingan program perlu mencakup kondisi psikologis dan hubungan sosial peserta. Kegelaers et al., (2024) menekankan kesiapan lingkungan esports untuk mengenali dan merespons masalah kesehatan mental. Poulus et al., (2026) menunjukkan bahwa indikator kesejahteraan dapat muncul bersamaan dengan distress. Morano et al., (2022), melalui kajian olahraga remaja, juga mengingatkan pentingnya pengalaman partisipasi yang mendukung. Pembina perlu memantau kenyamanan, tekanan kompetisi, konflik, dan keberlanjutan keikutsertaan. Minat yang tinggi tidak dapat digunakan sebagai bukti bahwa siswa bebas dari masalah psikologis atau sosial.

Keterbatasan dan arah penelitian

Penelitian ini hanya mencakup satu sekolah dan mengandalkan laporan diri pada satu waktu. Penelitian ini tidak menyajikan rincian jumlah populasi sekolah, kerangka sampel, prosedur pengacakan, atau distribusi responden menurut kelas dan gender. Analisis juga tidak memisahkan minat berdasarkan pengalaman bermain, akses perangkat, maupun dukungan keluarga. Penggunaan kategori menyederhanakan variasi skor antarindividu. Keterbatasan tersebut membatasi penilaian keterwakilan sampel dan generalisasi hasil. Sekolah perlu melengkapi gambaran minat dengan penilaian kesiapan program sebelum mengambil keputusan pelaksanaan.

Penelitian selanjutnya dapat membandingkan skor minat dengan pendaftaran, kehadiran, dan keberlanjutan partisipasi setelah program berjalan. Desain longitudinal dapat mengikuti perubahan minat dari waktu ke waktu, sedangkan wawancara dapat menjelaskan alasan siswa tertarik atau ragu untuk berpartisipasi. Penelitian evaluatif perlu menetapkan indikator hasil yang sesuai, seperti pengalaman belajar, kualitas interaksi, dan keseimbangan aktivitas, serta menggunakan rancangan yang memungkinkan penilaian perubahan. Arah ini sejalan dengan kebutuhan penguatan metodologi dalam kajian psikologi esports yang dibahas Pedraza-Ramirez et al., (2025).

KESIMPULAN

Penelitian ini menemukan bahwa minat siswa terhadap rencana pembentukan ekstrakurikuler esports di SMP Negeri 11 Kota Jambi didominasi kategori baik. Kategori tersebut mencakup 95 siswa (86%) pada perasaan senang, 83 siswa (75%) pada perhatian, 65 siswa (59%) pada ketertarikan, dan 74 siswa (67%) pada keterlibatan. Secara keseluruhan, 99 dari 110 siswa (90%) berada pada kategori baik. Proporsi tertinggi pada perasaan senang dan terendah pada ketertarikan menunjukkan bahwa respons afektif lebih menonjol daripada keinginan untuk mendalami kegiatan. Temuan ini menggambarkan penerimaan awal, bukan kepastian bahwa siswa akan mendaftar atau mengikuti program.

Temuan ini dapat menjadi bahan awal bagi sekolah untuk mempertimbangkan pembinaan esports yang terstruktur, inklusif, dan seimbang dengan aktivitas fisik serta kewajiban akademik. Keputusan pelaksanaan tetap memerlukan penilaian terhadap dukungan keluarga, kesiapan pembina, ketersediaan fasilitas, akses perangkat, dan komitmen peserta. Cakupan satu sekolah dan penggunaan laporan diri pada satu waktu membatasi generalisasi hasil. Penelitian ini hanya mendeskripsikan minat dan tidak menyimpulkan pengaruh kausal esports terhadap prestasi, keterampilan, atau kesehatan siswa.

ACKNOWLEDGMENT

Penulis menyampaikan terima kasih kepada para siswa yang berpartisipasi dalam penelitian ini.

REFERENCES

Angelo, D. L., Villas Boas Junior, M., Corrêa, M. de F., Souza, V. H., Moura, L. de P., de Oliveira, R., Bossio, M. R., & Brandão, M. R. F. (2022). Basic psychological-need satisfaction and thwarting: A study with Brazilian professional players of League of Legends. *Sustainability, 14*(3), Article 1701. https://doi.org/10.3390/su14031701

Chang, Y. K., Chen, K., & Li, Z. (2024). Systematic framework for esports training: Informing eSports training with the learning sciences. *Simulation & Gaming, 55*(1), 82–108. https://doi.org/10.1177/10468781231219938

Chung, P.-K., Ou, K.-L., Wong, M. Y. C., Lau, K.-L., & Leung, K.-M. (2022). Investigation of Hong Kong students' esports participation intentions using the theory of planned behavior approach: A structural equation model. *Human Behavior and Emerging Technologies, 2022*, Article 6405085. https://doi.org/10.1155/2022/6405085

Febriza, N. A., Hadinata, R., Mardian, R., Yuliawan, E., & Prabowo, B. Y. (2024). Implementasi pendidikan karakter melalui mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SD Negeri 76/IX Mendalo Darat. *Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas, 9*(1), 58–71. https://doi.org/10.22437/jptd.v9i1.33751

Hong, H. J., Wilkinson, G., & Rocha, C. M. (2023). The relationship between basic needs satisfaction, self-determined motivation, and burnout in Korean esports players. *Journal of Gambling Studies, 39*(1), 323–338. https://doi.org/10.1007/s10899-022-10132-8

Ibda, H., Al Hakim, M. F., Saifuddin, K., Khaq, Z., & Sunoko, A. (2023). Esports games in elementary school: A systematic literature review. *JOIV: International Journal on Informatics Visualization, 7*(2), 319–329. https://doi.org/10.30630/joiv.7.2.1031

Kegelaers, J., Trotter, M. G., Watson, M., Pedraza-Ramirez, I., Bonilla, I., Wylleman, P., Mairesse, O., & Van Heel, M. (2024). Promoting mental health in esports. *Frontiers in Psychology, 15*, Article 1342220. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1342220

Kim, G. M., Jeong, E. J., Lee, J. Y., & Yoo, J. H. (2022). Role of social capital in adolescents' online gaming: A longitudinal study focused on the moderating effect of social capital between gaming time and psychosocial factors. *Frontiers in Psychology, 13*, Article 931134. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.931134

Lemay, A., Dufour, M., Goyette, M., & Berbiche, D. (2024). ESport programs in high school: What's at play?. *Frontiers in Psychiatry, 15*, Article 1306450. https://doi.org/10.3389/fpsyt.2024.1306450

Morano, M., Robazza, C., Ruiz, M. C., & Bortoli, L. (2022). Sport participation in early and middle adolescence: The interplay between self-perception and psychobiosocial experiences in predicting burnout symptoms. *Frontiers in Psychology, 13*, Article 855179. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.855179

Overå, S., Bakken, A., & Hyggen, C. (2024). Prevalence and characteristics of female and male esports players among Norwegian youth: A general population study. *International Journal of Environmental Research and Public Health, 21*(9), Article 1136. https://doi.org/10.3390/ijerph21091136

Pedraza-Ramirez, I., Sharpe, B. T., Behnke, M., Toth, A. J., & Poulus, D. R. (2025). The psychology of esports: Trends, challenges, and future directions. *Psychology of Sport and Exercise, 81*, Article 102967. https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2025.102967

Poulus, D., Nicholson, M., Obine, E., Drew, M., Fisher, K., Vella, S., Seidler, Z., & Sharpe, B. T. (2026). Mental health and well-being in esports: A scoping review. *Applied Psychology, 75*(1), Article e70055. https://doi.org/10.1111/apps.70055

Putra, M. A., & Manurizal, L. (2024). Pre-service physical education teachers' perceptions of esports as a potential career pathway. *Journal Sport Area, 9*(2), 329–339. https://doi.org/10.25299/sportarea.2024.vol9(2).13895

Rogstad, E. T. (2022). Gender in eSports research: A literature review. *European Journal for Sport and Society, 19*(3), 195–213. https://doi.org/10.1080/16138171.2021.1930941

Rusk, F., & Ståhl, M. (2022). Coordinating teamplay using named locations in a multilingual game environment: Playing esports in an educational context. *Classroom Discourse, 13*(2), 164–187. https://doi.org/10.1080/19463014.2021.2024444

Sanz-Matesanz, M., Gea-García, G. M., & Martínez-Aranda, L. M. (2023). Physical and psychological factors related to player's health and performance in esports: A scoping review. *Computers in Human Behavior, 143*, Article 107698. https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107698

Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya* (Edisi revisi, cetakan ke-6). Rineka Cipta.

Steinkuehler, C., Anderson, C. G., Reitman, J. G., Lee, J. S., Wu, M., Wells, G., & Gardner, R. T. (2023). Enriched esports: The design and four-year examination of a school-affiliated competitive videogame program for youth. *Journal of Interactive Learning Research, 34*(1), 59–119. https://doi.org/10.70725/575686oceamt

Tang, D., Sum, R. K.-W., Li, M., Ma, R., Chung, P., & Ho, R. W.-K. (2023). What is esports? A systematic scoping review and concept analysis of esports. *Heliyon, 9*(12), Article e23248. https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e23248

Tang, D., Liu, J., Gou, P., Zhang, X., Liu, C., Ma, R., Feng, J., Xiao, S., & Lam, T. Y. T. (2026). Association between esports participation and health: A systematic review and meta-analysis. *Sports Medicine - Open, 12*, Article 108. https://doi.org/10.1186/s40798-026-01083-0

Trotter, M. G., Coulter, T. J., Davis, P. A., Poulus, D. R., & Polman, R. (2022). Examining the impact of school esports program participation on student health and psychological development. *Frontiers in Psychology, 12*, Article 807341. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.807341

Urhahne, D., & Wijnia, L. (2023). Theories of motivation in education: An integrative framework. *Educational Psychology Review, 35*, Article 45. https://doi.org/10.1007/s10648-023-09767-9

Wachholz, F., Coenen, F., Zhang, M., & Heidenreich, H. (2026). Effects of acute and chronic physical exercise on esports performance: A systematic review. *Sports Medicine - Open, 12*, Article 56. https://doi.org/10.1186/s40798-026-01034-9

Wong, M. Y. C., Chung, P.-K., Ou, K., & Leung, K.-M. (2021). Perception of Hong Kong teenagers and young adults on esports participation: A qualitative study using theory of planned behavior. *Frontiers in Psychology, 12*, Article 650000. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.650000

Zhong, Y., Guo, K., Su, J., & Chu, S. K. W. (2022). The impact of esports participation on the development of 21st century skills in youth: A systematic review. *Computers & Education, 191*, Article 104640. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104640

Zhong, Y., Guo, K., & Chu, S. K. W. (2024). Affordances and constraints of integrating esports into higher education from the perspectives of students and teachers: An ecological systems approach. *Education and Information Technologies, 29*, 16777–16811. https://doi.org/10.1007/s10639-024-12482-9

Zhong, Y., Guo, K., Fryer, L. K., Chu, S. K. W., & Deng, H. (2025). More than just fun: Investigating students' perceptions towards the potential of leveraging esports for promoting the acquisition of 21st century skills. *Education and Information Technologies, 30*, 1089–1121. https://doi.org/10.1007/s10639-024-13146-4