

SOSIALISASI *E-SPORT* ANAK SEKOLAH DASAR KRISTEN MARIA FATIMA BANGKALAN MADURA

**Fajar Hamdhan Utama¹, Haryo Mukti Widodo², Heni Yuli Handayani³,
Septyaningrum Putri Purwoto⁴**

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Olahraga, STKIP PGRI Bangkalan
Jalan Soekarno Hatta No. 52, Kec. Bangkalan, Kab. Bangkalan, Jawa Timur
¹e-mail: fajarhamdhan@stkipgri-bkl.ac.id

Abstrak

E-sport adalah jenis olahraga yang berbasis peralatan elektronik seperti HP (*handphone*), *computer*, *playStation* atau *Xbox*. *E-sport* di Indonesia berkembang sangat pesat. Ada banyak macam permainan *e-sport*. Permainan tersebut sangat diminati di semua kalangan, dari anak-anak, remaja dan orang tua. Kebanyakan anak-anak bermain *game* tersebut untuk mengisi waktu luang dan waktu liburan. Tujuan sosialisasi *e-sport* ini untuk membuat siswa SD Kristen Maria Fatima Bangkalan akan lebih paham tentang manfaat dan macam-macam dari *e-sport*, selain itu juga siswa juga dapat mengetahui dampak negatif dan positif dari bermain *e-sport* tersebut. Metode yang digunakan yaitu ceramah dan diskusi. Setelah adanya sosialisasi ini, siswa SD Kristen Maria Fatima lebih mengetahui manfaat dan macam-macam dari permainan *e-sport*. Selain itu juga anak bisa mengetahui dampak positif, negatif dan cara mengatasi dari bermain *e-sport*.

Kata Kunci: sosialisasi, *e-sport*, siswa, permainan

Abstract

E-sports is a type of sport based on electronic equipment such as cellphones (*mobile phones*), *computers*, *PlayStation* or *Xbox*. *E-sports* in Indonesia is growing very rapidly. There are many kinds of *e-sports* games. The game is very popular in all circles, from children, teenagers and parents. Most children play these games to fill their spare time and vacation time. The purpose of this *e-sports* socialization is to make the Maria Fatima Bangkalan SD Kristen students understand more about the benefits and kinds of *e-sports*, besides that students can also know the negative and positive impacts of playing *e-sports*. The methods used are lectures and discussions. After this socialization, SD Kristen Maria Fatima students know more about the benefits and kinds of *e-sports* games. In addition, children can find out the positive, negative impacts and how to overcome them from playing *e-sports*.

Keywords: socialization, *e-sport*, students, games

PENDAHULUAN

Perkembangan saat ini sangat pesat dalam bidang teknologi. Dengan berkembangnya teknologi, komunikasi satu sama lain menjadi sangat mudah (Aziz & Rahmania, 2021). Salah satunya cukup dengan menggunakan sesuatu yang selalu kita miliki dan kita pegang sehari-hari, yaitu ponsel atau *handphone*. Ponsel atau *handphone* ini sendiri memiliki banyak fitur, seperti media sosial dan *e-sport*

(Setiawan et al., 2019). *E-sport* adalah jenis olahraga yang berbasis peralatan elektronik seperti HP (*handphone*), *computer*, *PlayStation* atau *Xbox*. *E-sport* itu sendiri memiliki banyak macam-macamnya dan juga ada dampak yang positif dan negatif (Deviandri & Slamet, 2012).

Curet (2007) Menyatakan bahwa seseorang yang bermain *game online* juga mengalami peningkatan yang signifikan pesat dalam koordinasi mata-tangan dan ketangkasan. Bermain *e-sport* juga bisa mengembangkan kemampuan dalam mengatur, memimpin, menumbuhkan sikap optimis dan dapat berdamai dengan diri (Granic et al., 2014). Dampak yang positif dalam bermain *e-sport* tersebut pastinya akan dimiliki dan tidak akan berbalik menyerang jika seseorang tersebut melakukan batasan dalam bermain *e-sport* (Lutfiwati, 2018).

Macam-macam *e-sport* ada banyak diantaranya; (1) MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) *game* ini mengadu 2 tim untuk merebutkan atau saling menghancurkan *base* utama musuh untuk memenangkan pertandingan tersebut seperti LOL (*League of Legends*), MBL (*Mobile Legends*), AoV (*Arena of Valor*), (2) FPS/TPS (*First Person Shooter-Third Person Shooter*) hanya ada 1 tim yang menang dengan menghabiskan semua musuh dalam 1 ronde, seperti *Counters - Strike*, *Calls of Duty*, *Point-Blank*, (3) *Battle Royale* adalah *game* yang menyatukan ketegangan FPS dengan sensasi lingkup area pertandingan yang luas seperti *PUBG Mobile*, *Free-Fire*, *Apex Legends*, (4) *Racing & Sports* adalah *game* yang bertema olahraga seperti sepak bola, balap mobil/ motor atau tenis menjadi kompetisi seperti *MotoGP*, *F1*, *PES*, *FIFA*, (5) *Game fightings* adalah *game* yang banyak disukai karena adanya aksi dan ketegangan yang seru. Pemain 1 akan melawan dengan pemain lain untuk menjadi juara 1 di akhir turnamen seperti *Marvel vs Capcom*, *Tekken*, *Mortal Kombat* (Utama et al., 2022).

Manfaat dari bermain *e-sport* begitu banyak, diantaranya; *E-sport* dijadikan media untuk *refreshing* atau hiburan anak di saat bosan dengan belajar (Tjokrodinata et al., 2022). *E-sport* biasanya digunakan anak untuk mengisi waktu luang saat liburan sekolah atau pada waktu luang. *E-sport* digunakan untuk melatih motorik anak. Selain itu *e-sport* juga bisa digunakan anak untuk melatih kerja sama sesama teman (Nugraha, 2008).

Anak-anak yang bermain *e-sport* secara terus-menerus akan kecanduan karena jika anak menyukai *game* tersebut, maka akan terus mencoba lagi dan lagi sampai puas. Dan jika sudah puas, akan merasa bahagia, dan akan mengulangi bermain *e-sport* berkali-kali sampai bosan (Kurniawan, 2019). Selain itu, *e-sport* juga bisa menurunkan prestasi anak karena berkurangnya waktu belajar dan anak lebih sering bermain *e-sport* pada siswa SD Kristen Maria Fatima. Kegiatan sosialisasi yang berjudul “Sosialisasi *e-sport* pada anak SD Kristen Maria Fatima” ini bertujuan untuk menjelaskan tentang manfaat dan macam-macam dari *e-sport*, selain itu juga siswa SD Kristen Maria Fatima juga dapat mengetahui dampak negatif dan positif dari bermain *e-sport* tersebut. Sehingga mereka dapat memanfaatkan dengan baik teknologi yang ada terutama saat bermain *e-sport*. Sosialisasi ini dilakukan berdasarkan situasi dan kenyataan saat ini, yakni kurangnya pemahaman anak sekolah dasar tentang *e-sport*.

METODE

Kegiatan sosialisasi ini terdiri beberapa kegiatan yaitu: pemateri menjelaskan terkait tentang materi pengertian *e-sport*. Selanjutnya menjelaskan tentang macam-macam dan manfaat *e-sport* terhadap anak SD Kristen Maria Fatima. Setelah penjelasan materi *e-sport* dilanjutkan diskusi tanya jawab terkait materi *e-sport*. Lalu ditutup dengan kesimpulan materi yang sudah disampaikan.

Peserta pengabdian yaitu 16 siswa SD Kristen Maria Fatima. Sosialisasi ini juga melibatkan kepala sekolah, guru kelas dan staf SD Kristen Maria Fatima. Lokasinya di Kecamatan Bangkalan, Kabupaten Bangkalan-Jawa Timur. Waktu pelaksanaan kegiatan sosialisasi adalah September sampai dengan Oktober 2022. Untuk durasi kegiatan Sosialisasi selama 1 bulan dan terbagi beberapa tahapan yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Rincian Kegiatan Pengabdian

Kegiatan	Tahun	Pelaksanaan
Menyiapkan analisis situasi dengan berkoordinasi dengan Sekolah Dasar Kristen Maria Fatima	2022	September 2022
Melakukan identifikasi masalah yang ditemukan dengan SD Kristen Maria Fatima	2022	September 2022
Menentukan tujuan sosialisasi dengan memperhatikan situasi perkembangan di masyarakat	2022	September 2022
Menyusun rencana dalam memecahkan masalah	2022	September 2022
Melaksanakan pendekatan pada sekolah	2022	September 2022
Melakukan kegiatan sosialisasi <i>e-sport</i> pada anak SD Kristen Maria Fatima Bangkalan	2022	September 2022
Menyiapkan laporan kegiatan sosialisasi <i>e-sport</i>	2022	Oktober 2022
Mengumpulkan dokumentasi kegiatan sosialisasi dan mempublikasikan hasil kegiatan	2022	Oktober 2022

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini merupakan sosialisasi *e-sport* terhadap anak Sekolah Dasar Kristen Maria Fatima. Dalam sosialisasi ini di bagi menjadi 3 tahapan, pertama yaitu tahap persiapan, kedua tahap dalam pelaksanaan dan ketiga tahap dalam pelaporan. Pada tahapan persiapan yaitu pengumpulan materi-materi yang akan dijadikan media untuk penyampaian materi dalam bentuk *power point* dan nantinya akan dipaparkan saat tahapan pelaksanaan sosialisasi. Pada tahap pelaksanaan, dilakukan sosialisasi kepada siswa Sekolah Dasar Kristen Maria Fatima Bangkalan. Sosialisasi ini berhasil dilakukan pada September 2022. Pada tahapan pelaporan, tim menyusun laporan akhir untuk membuat jurnal yang dipublikasikan.

Kegiatan sosialisasi ini berjalan dengan lancar. Selama kegiatan sosialisasi berlangsung semua siswa SD Kristen Maria Fatima mengikutinya sampai selesai kegiatan. Dalam era *new-normal* setelah pandemi, kegiatan ini dilaksanakan secara

tatap muka/ luring dan juga membatasi jumlah siswa. Siswa juga tetap menerapkan anjuran pemerintah untuk menjaga protokol kesehatan dalam mengikuti sosialisasi. Pada saat pemaparan materi tersebut selesai dilaksanakan diskusi dan tanya-jawab kepada siswa.

Materi pertama yaitu tentang pemahaman pengertian *e-sport* dan perkembangan di Indonesia. Setelah itu penjelasan tentang macam dari *e-sport* yang berbagai kriteria yang banyak disukai oleh anak sekarang. Dari pemaparan ini anak-anak menjadi tahu macam-macam dari *e-sport*, tidak hanya dari yang siswa ketahui saja.

Electronic sport (e-sport) disebut juga olahraga elektronik masuk sebagai salah satu cabang olahraga yang mulai dipertandingkan dalam sebuah kompetisi *game* (Kurniawan, 2019). *E-sport* masuk dalam olahraga digital yang diorganisir dengan pelatihan khusus seperti layaknya olahraga pada umumnya misalnya atlet profesional sepakbola, bulu tangkis, ataupun basket.

Materi yang kedua yaitu manfaat *e-sport* terhadap anak sekolah dasar dan penjelasan tentang dampak negatif dan dampak positif *e-sport*. Pada waktu sosialisasi berlangsung, banyak dari anak-anak cuma tahu dampak negatif saja. Padahal *e-sport* juga mempunyai banyak dampak positif. Meskipun siswa lebih mengetahui dampak negatif saja dari *e-sport*, tapi begitu banyak dari anak yang suka memainkannya secara terus-menerus.

Materi yang ketiga yaitu tentang cara bagaimana mengatasi anak kecanduan *e-sport* tersebut. Dari sini anak menjadi tahu hal apa saja yang mampu dilakukan pada waktu mengalami berbagai macam kasus seperti kecanduan bermain *e-sport* dan cara mencegahnya. Lalu dilakukan diskusi dan tanya jawab pada setiap siswa SD Kristen Maria Fatima. Melalui kegiatan sosialisasi ini, siswa menjadi lebih memahami dampak negatif dari *e-sport* dan siswa dapat lebih memanfaatkan *e-sport* menjadi wahana belajar dalam mengembangkan kemampuan visual-spasial (Green & Bavelier, 2003). Pelatihan yang sama juga dilakukan dan memiliki dampak yang positif bagi siswa SD. Utami et al., 2020, menyimpulkan sosialisasi dampak *game online* terhadap anak-anak SD menjadikan anak-anak dapat

mengontrol jam bermain *game online* dengan jam belajar sehingga mengurangi kecanduan terhadap *game*.



Gambar 1 Suasana Saat Sosialisasi

Gambar 1 ini menunjukkan pemaparan materi sosialisasi dengan beberapa improvisasi dan modifikasi untuk menyesuaikan dengan kondisi situasi di kelas dan menunjukkan suasana kelas saat pemaparan materi. Anak-anak begitu memperhatikan dengan tertib dan seksama sampai kegiatan sosialisasi *e-sport* selesai. Anak SD Kristen Maria Fatima tetap mematuhi protokol kesehatan yang ketat saat kegiatan sosialisasi.

Evaluasi kelanjutan program berikutnya akan menjadi perhatian dari SD Kristen Maria Fatima Bangkalan yang bisa dilakukan melalui program kerja tahunan yang direncanakan berikutnya. Pengusul adalah dosen dari program studi Pendidikan Olahraga STKIP PGRI.

SIMPULAN

Kegiatan sosialisasi ini sangat membantu anak SD Kristen Maria Fatima dalam memahami *e-sport*. Dari sosialisasi yang diberikan ini, anak-anak SD Kristen Maria Fatima bisa mengetahui pemahaman tentang *e-sport*. Dan mengetahui manfaat dan macam-macam dari permainan *e-sport*. Selain itu juga anak bisa mengetahui dampak positif, negatif dan cara mengatasi dari bermain *e-sport*.

REFERENCES

- Aziz, M. I. M., & Rahmania, T. (2021). Perkembangan e-sport dari perspektif pelaku e-sport (event organizer dan team esport) di kabupaten pandeglang. *E-Jurnal Pendidikan Mutiara*, 6(2), 42-48.
- Curet, M. J. (2007). The impact of video games on training surgeons in the 21st century: Commentary. *Archives of Surgery*, 142(2), 186. <https://doi.org/10.1001/archsurg.142.2.186>
- Deviandri M., & Slamet, R. E. (2012). Dampak game online bagi perilaku sekolah dasar di Kelurahan Gunung Pangilung Kecamatan Padang Utara Kota Padang. *STKIP Sumatra Barat*, 1-7. <https://www.academia.edu/download/34276687/43-85-1-SM.pdf>
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66-78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>.
- Green, C. S., & Bavelier, D. (2003). Action video game modifies visual selective attention. *Nature*, 423(6939), 534-537.
- Kurniawan, F. (2020). E-Sport dalam fenomena olahraga kekinian. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), 61-66.
- Lutfiwati, S. (2018). Memahami kecanduan game online melalui pendekatan neurobiologi. *Journal of Sychology*, 1(1), 1-16.
- Nugraha, W. H. A. (2008). Minat masyarakat terhadap e-sports sebagai olahraga prestasi di jawa timur. *Jurnal Prestasi Olahraga*, 04(12), 44-52.
- Setiawan, R., Mardapi, D., Pratama, A., & Ramadan, S. (2019). Efektivitas blended learning dalam inovasi pendidikan era industri 4.0 pada mata kuliah teori tes klasik. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 148-158. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i2.27259>
- Tjokrodinata, C., Rizky, C., Bangun, A., & Dinansyah, F. (2022). Gamers with Different Ability and the role of EAI (E-Sports Ability Indonesia). *Jurnal Interaksi : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(1), 52-66. <https://doi.org/10.30596/interaksi.v6i1.8162>.
- Utama, F. H., Purwoto, S. P., Handayani, H. Y., & Widodo, H. M. (2022). Sosialisasi dampak e-sports pada anak sekolah dasar. *Jurnal Berkarya Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 1-5.
- Utami, N. P. R. P., Odelia, A., Adinda, E. T. H., Valeska, A. S., Wibisono, Y. P., & Primasari, C. H. (2020). Sosialisasi dampak game online terhadap anak-anak. *Jurnal Masyarakat Berdaya dan Inovasi*, 1(2), 69-73.