JURNAL INKREDIBEL **E-ISSN 3603-2404**
Volume 3, Nomor 1, 2026
Hal 1-21

TINJAUAN LITERATUR TENTANG STRATEGI MANAJEMEN E-SPORT EKSTRAKURIKULER YANG BERFOKUS PADA KERJA TIM DI SEKOLAH-SEKOLAH DI INDONESIA

A Literature Review on Management Strategies for Extracurricular E-Sports Focused on Teamwork in Indonesian Schools

Windi Riesdiansyah[1*]
[1]S2 Manajemen Pendidikan Universitas Negeri Surabaya ,Indonesia
Email: 25010845024@mhs.unesa.ac.id

Abstract

This review synthesizes research on management strategies for extracurricular esports—with a focus on teamwork—in Indonesian schools, addressing a gap in the understanding of effective program administration and the development of teamwork within this emerging educational context. The review aims to evaluate management strategies and benchmarking approaches for fostering teamwork, identify challenges and facilitating factors, compare management models, and analyze the roles of leadership and organization. A systematic analysis of qualitative and quantitative studies, as well as existing reviews conducted within the Indonesian educational landscape, was performed, with an emphasis on teamwork outcomes, leadership, and implementation factors. The findings indicate that diverse management strategies—prioritizing ethical guidance, stakeholder collaboration, and structured planning—effectively promote teamwork, leadership, and communication skills among students. Leadership roles, including those of coaches and school administrators, critically influence team cohesion and performance, while organizational structures range from school-based teams to professional-style models. Persistent challenges—such as resource limitations, infrastructure gaps, social stigma, and coordination difficulties—hinder program sustainability and equitable access. Student engagement is positively correlated with quality management, a supportive environment, and alignment with students' interests. This synthesis highlights the need for rigorous, context-specific research—utilizing longitudinal and experimental designs—to optimize esports management and teamwork outcomes. These insights provide educators and policymakers with information on best practices and underscore the importance of integrating esports into educational frameworks to enhance collaborative competencies in Indonesian schools.

Keywords: *Extracurricular e-sports management, Teamwork, Indonesian schools, Management strategy, Leadership, Implementation challenges*

Abstrak

Tinjauan ini mensintesis penelitian tentang strategi manajemen e-sport ekstrakurikuler yang berfokus pada kerja tim di sekolah-sekolah di Indonesia untuk mengatasi kesenjangan dalam memahami administrasi program yang efektif dan pengembangan kerja tim dalam konteks pendidikan yang muncul ini. Tinjauan ini bertujuan untuk mengevaluasi strategi manajemen, pendekatan benchmark membina kerja tim, mengidentifikasi tantangan dan fasilitator, membandingkan model manajemen, dan menganalisis peran kepemimpinan dan organisasi. Analisis sistematis studi kualitatif, kuantitatif, dan tinjauan yang diterbitkan dalam lingkungan pendidikan Indonesia dilakukan, menekankan hasil kerja tim, kepemimpinan, dan faktor implementasi. Temuan menunjukkan beragam strategi manajemen yang menekankan bimbingan etis, kolaborasi pemangku kepentingan, dan perencanaan terstruktur secara efektif mempromosikan kerja tim, kepemimpinan, dan keterampilan komunikasi di antara siswa. Peran kepemimpinan, termasuk pelatih dan administrator sekolah, secara kritis mempengaruhi kohesi dan kinerja tim, sementara struktur organisasi bervariasi dari tim berbasis sekolah hingga model profesional. Tantangan yang terus-menerus termasuk keterbatasan sumber daya, kesenjangan infrastruktur, stigma sosial, dan kesulitan koordinasi, yang menghambat keberlanjutan program dan akses yang adil. Keterlibatan siswa berkorelasi positif dengan manajemen kualitas, lingkungan yang mendukung, dan keselarasan dengan minat siswa. Sintesis mengungkapkan kebutuhan akan penelitian spesifik konteks yang ketat yang menggunakan desain longitudinal dan eksperimental untuk mengoptimalkan manajemen e-sport dan hasil kerja tim. Wawasan ini menginformasikan para pendidik dan pembuat kebijakan tentang praktik terbaik dan menyoroti pentingnya mengintegrasikan e-sports dalam kerangka pendidikan untuk meningkatkan kompetensi kolaboratif di sekolah-sekolah Indonesia.

Kata kunci: Manajemen e-sport ekstrakurikuler, Kerja tim Sekolah Indonesia, Strategi manajemen, Kepemimpinan, Tantangan implementasi,

PENDAHULUAN

Penelitian tentang strategi manajemen e-sport

ekstrakurikuler yang berfokus pada kerja tim di sekolah-sekolah di Indonesia telah muncul sebagai area penting penyelidikan karena pesatnya pertumbuhan esports sebagai alat olahraga dan pendidikan yang diakui. Sejak pengakuan formal esports oleh otoritas olahraga Indonesia pada tahun 2020, integrasi esports ke dalam program ekstrakurikuler sekolah telah berkembang, mencerminkan tren global yang lebih luas dalam profesionalisasi esports dan minat akademis sejak penelitian awal 2000-an tentang permainan kompetitif (Rahman et al., 2023; Reitman et al., 2020). Evolusi ini menggarisbawahi signifikansi sosial dan pendidikan esports, dengan studi menyoroti perannya dalam menumbuhkan keterampilan abad ke-21 seperti komunikasi, kepemimpinan, dan kolaborasi di antara kaum muda (Zhong et al., 2022; Geneva, 2023). Khususnya, sekolah-sekolah Indonesia semakin mengadopsi program esports untuk melibatkan siswa dan mengembangkan kompetensi kerja tim, mengatasi tujuan pengembangan akademik dan sosial (Lahope et al., 2024; Waldi & Irwan, 2018).

Terlepas dari pertumbuhan ini, tantangan tetap ada dalam mengelola kegiatan ekstrakurikuler esports secara efektif untuk mengoptimalkan hasil kerja tim. Penelitian yang ada mengungkapkan kesenjangan dalam memahami bagaimana strategi manajemen secara khusus mempengaruhi dinamika tim dan pengembangan karakter siswa dalam konteks sekolah Indonesia (Priyanto et al., 2024; Sukmanagara & Hakim, 2023; "Strategi Manajemen Kesiswaan Dalam Menin...", 2023). Sementara beberapa penelitian menekankan dampak positif esports pada ciri-ciri karakter seperti disiplin dan tanggung jawab, yang lain menyoroti keterbatasan infrastruktur dan persepsi sosial negatif yang menghambat keberhasilan program (Waldi & Irwan, 2018; Kristiyanto & Riyadi, 2023; Rahman et al., 2023). Selain itu, tinjauan sistematis internasional menunjukkan kurangnya kerangka kerja komprehensif yang menangani struktur tim, kepemimpinan, dan faktor psikologis yang penting untuk kinerja tim esports (Gisbert-Pérez et al., 2024; Raetze et al., 2025; Surbakti et al., 2023). Perspektif yang berbeda ini menunjukkan perlunya penyelidikan seimbang ke dalam manfaat dan hambatan manajemen ekstrakurikuler esports, karena kegagalan untuk mengatasi kesenjangan ini dapat membatasi potensi esports untuk berkontribusi secara bermakna pada kerja tim siswa dan pengembangan holistik (Nufa & Istichomahwati, 2025).

Kerangka konseptual yang memandu tinjauan ini mendefinisikan manajemen e-sport ekstrakurikuler sebagai perencanaan strategis, organisasi, dan pengawasan kegiatan esports di sekolah, menekankan kerja tim sebagai hasil inti (Gentile, 2024; Munandar & Hidayat, 2023). Kerja tim dikonseptualisasikan sebagai interaksi kolaboratif di antara anggota tim untuk mencapai tujuan bersama, dipengaruhi oleh kepemimpinan, komunikasi, dan kohesi kelompok (Aggrawal & Boowuo, 2023; Surbakti et al., 2023). Kerangka kerja ini menghubungkan praktik manajemen secara langsung dengan pengembangan keterampilan kerja tim, menempatkan esports sebagai kendaraan untuk pembentukan karakter dan keterampilan dalam pengaturan pendidikan (Lahope et al., 2024; Noviana et al., 2025).

Tujuan dari tinjauan sistematis ini adalah untuk mensintesis literatur yang ada tentang strategi manajemen esports ekstrakurikuler di sekolah-sekolah Indonesia dengan fokus pada pengembangan kerja tim. Ini bertujuan untuk mengidentifikasi praktik manajemen yang efektif, mengkarakterisasi tantangan, dan menyoroti peluang untuk meningkatkan hasil berbasis tim. Dengan mengatasi kesenjangan pengetahuan yang teridentifikasi, ulasan ini memberikan kontribusi wawasan praktis bagi pendidik, pembuat kebijakan, dan manajer program esports yang ingin memanfaatkan esports untuk pengembangan siswa (Priyanto et al., 2024; Sukmanagara & Hakim, 2023).

Tinjauan ini menggunakan metodologi tinjauan literatur sistematis, menerapkan kriteria inklusi dan eksklusi untuk memilih studi peer-review yang relevan dari 2018 hingga 2025. Kerangka kerja analitis dari manajemen esports dan literatur kerja tim memandu sintesis, dengan temuan yang diatur secara tematis untuk menjelaskan strategi manajemen, proses kerja tim, dan faktor kontekstual yang mempengaruhi efektivitas program (Chutiphongdech et al., 2024; Munandar & Hidayat, 2023). Bagian selanjutnya menyajikan analisis terperinci dari tema-tema ini, diikuti oleh rekomendasi untuk penelitian dan praktik masa depan.

METODE PENELITIAN

Tinjauan literatur ini mengadopsi metodologi sistematis yang menggabungkan pencarian database terstruktur dengan Citation Chaining (maju dan mundur) untuk memastikan keluasan dan kedalaman pencarian. Dari 109 makalah kandidat yang diidentifikasi, 50 makalah yang dinilai "sangat relevan" akan menjadi fondasi utama analisis tematik. Metodologi ini dirancang untuk memetakan bukti-bukti yang ada, mengidentifikasi celah penelitian, dan mensintesis strategi manajemen yang efektif.

Perencanaan dan Perumusan Pertanyaan

Tujuan dari perencanaan adalah untuk menetapkan protokol tinjauan yang jelas dan dapat direplikasi.

Pertanyaan Penelitian Utama: "Bagaimana strategi manajemen ekstrakurikuler e-sport yang berfokus pada pengembangan kerja tim diimplementasikan dan dievaluasi di sekolah-sekolah di Indonesia?"

Komponen PICO (Population, Interest, Context):

Population: Siswa, guru pelatih, dan manajer ekstrakurikuler di sekolah Indonesia. Interest: Strategi manajemen (e.g., partisipatif, struktural, pedagogis) yang berfokus pada kerja tim. Context: Kegiatan ekstrakurikuler e-sport di lingkungan sekolah formal di Indonesia.

Strategi Pencarian

Tujuan dari menentukan strategi pencarian adalah untuk mengumpulkan semua literatur potensial dengan cara yang sistematis. Strategi pencarian literatur dilakukan secara sistematis dan terdokumentasi dengan baik. Tahapan pencarian meliputi :

Sumber Data

Google Scholar, Scopus, ERIC, ScienceDirect, dan repositori universitas Indonesia (e.g., Garuda).

Kata Kunci

Transformasi kata kunci dari judul "tinjauan literatur tentang strategi manajemen e-sport ekstrakurikuler yang berfokus pada kerja tim di sekolah-sekolah di Indonesia" selanjutnya dikembangkan menjadi

beberapa pernyataan pencarian yang lebih spesifik. Dengan memperluas pertanyaan penelitian secara sistematis menjadi beberapa kata kunci yang ditargetkan. Dipastikan bahwa pencarian literatur kompesif yaitu, tidak melewatkan studi khusus niche atau jargon dan setiap kata kunci mengembalikan satu set makalah yang selaras dengan aspek tertentu dari topik.

Di bawah ini adalah kata kunci transformasi yang dibentuk dari kata kunci asli:

Tinjauan literatur tentang strategi manajemen e-sport ekstrakurikuler yang berfokus pada kerja tim di sekolah-sekolah di Indonesia

Meneliti dampak manajemen partisipatif di sekolah-sekolah Indonesia terhadap pengembangan keterampilan kerja tim melalui kegiatan ekstrakurikuler

Menganalisis pendekatan manajemen yang beragam untuk membina kerja tim dalam kegiatan ekstrakurikuler di sekolah-sekolah Indonesia

Berikut adalah kata kunci yang dibuat dengan menggunakan operator Boolean (AND, OR):

("e-sport" OR "esports" OR "game kompetitif") AND ("ekstrakurikuler" OR "kegiatan sekolah") AND ("manajemen" OR "strategi") AND ("kerja tim" OR "kolaborasi") AND "Indonesia"

Rentang Waktu

Studi yang dipublikasi antara tahun 2015–2025.

Bahasa

Hanya artikel dalam bahasa Inggris atau Indonesia.

Jenis Dokumen

Artikel jurnal, prosiding konferensi, dan buku yang telah melalui proses peer-review.

Hasil

Ditemukan total lebih dari 270 juta makalah riset dan terdapat 39 makalah kandidat yang terfokus berhasil diidentifikasi melalui pencarian database ini dari 1050 makalah yang berpotensi sesuai dengan topik.

Citation Chaining

Backward Citation Chaining

Daftar referensi dari 39 makalah awal ditelusuri untuk menemukan studi-studi fondasional dan teori yang mungkin terlewat.

Forward Citation Chaining

Menggunakan tools seperti Google Scholar's "Cited by" untuk menemukan artikel-artikel baru yang mengutip 39 makalah inti tersebut.

Hasil

Teknik ini menghasilkan tambahan 70 makalah, yang seringkali berupa studi empiris terbaru atau disertasi yang tidak terindeks sempurna. Sehingga total dari makalah yang ditemukan berjumlah 109 makalah.

Kriteria Seleksi

Tujuan melakukan seleksi pada makalah adalah untuk memfilter 109 makalah kandidat untuk mempertahankan yang paling relevan dan berkualitas. Kriteria inklusi dan eksklusi diterapkan secara konsisten:

Kriteria Inklusi

Studi empiris, tinjauan literatur, atau laporan kasus yang membahas e-sport/ekstrakurikuler, manajemen, dan kerja tim.

Konteks penelitian berlokasi di Indonesia atau memiliki relevansi langsung dengan sistem pendidikan Indonesia.

Dokumen yang dipublikasi dalam jurnal, prosiding seminar, atau tesis rentang waktu 2015–2025 kecuali untuk karya seminal.

Tersedia dalam bahasa Inggris atau Indonesia.

Telah melalui proses peer-review.

Kriteria Eksklusi

Artikel opini, editorial, berita, atau blog.

Studi yang hanya menyebut e-sport sebagai konteks tanpa analisis keterkaitan dengan pembelajaran.

Artikel yang hanya membahas e-sport profesional dewasa, tanpa kaitan dengan pendidikan.

Artikel yang fokus pada aspek teknis permainan (game mechanics) tanpa kaitan dengan manajemen atau kerja tim

Publikasi duplikat atau artikel yang tidak melalui peer-review (opini blog).

Duplikat atau tidak tersedia full-text.

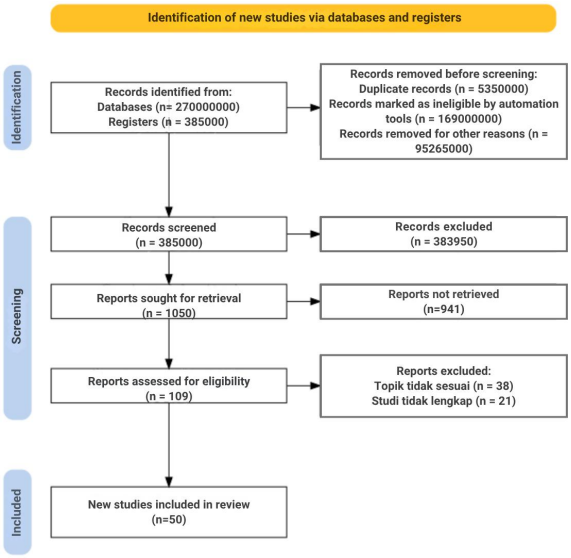
Proses Penyaringan:

Penyaringan berdasarkan judul dan abstrak menjadi 109 makalah disaring berdasarkan relevansi judul dan abstrak.

Penyaringan berdasarkan teks lengkap terhadap makalah yang lolos tahap pertama dibaca secara keseluruhan untuk menilai kedalaman dan kualitas analisis terkait topik.

Hasil

Hasil dari penyaringan 109 makalah adalah 50 makalah yang dinilai "sangat relevan" dan akan digunakan untuk ekstraksi dan sintesis data.



Gambaar 1. Diagram Alir

VOSviewer

Sedangkan pada VOSviewer ditemukan Node yang mungkin mewakili konsep atau istilah sangat khusus, baru, atau belum banyak diteliti dalam kaitannya dengan topik utama. Ini mengindikasikan bahwa penelitian di bidang tersebut masih terfragmentasi. Misalnya, mungkin ada penelitian tentang "kesehatan mental" pada atlet secara umum, tetapi belum banyak yang menghubungkannya secara spesifik dengan pemain E-sport dalam konteks pendidikan Indonesia (kurikuler, kompetensi, managemen pendidikan, pengembangan kerjasama, skil, dan kepemimpinan).

Beberapa node mungkin berasal dari penelitian yang fokusnya sangat sempit atau berada di disiplin ilmu yang berbeda, sehingga tidak membentuk hubungan dengan penelitian lain dalam kumpulan data. Contoh: Penelitian

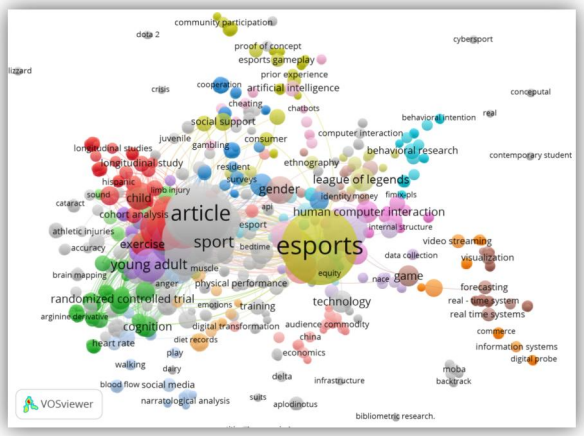
tentang "alga mikro" (seperti yang muncul di salah satu hasil pencarian) jelas tidak terkait dengan E-sport.

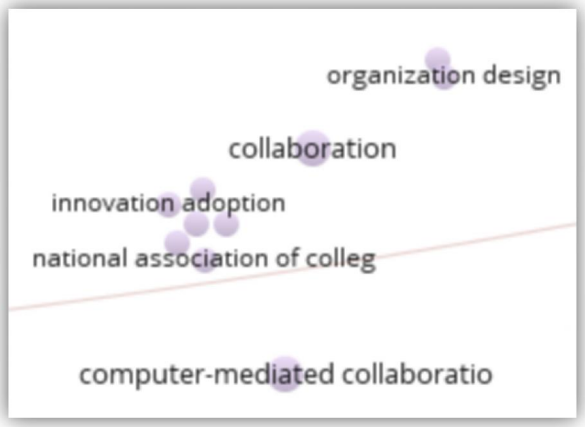
Node yang terisolasi justru dapat menjadi peluang untuk penelitian masa depan. Jika ada konsep STEAM atau SEL yang penting (seperti "responsible decision-making") tetapi belum terhubung kuat dengan E-sport, ini adalah celah penelitian (research gap) yang jelas. Hasil visual ini memvalidasi temuan kualitatif dari langkah sebelumnya. Jika dalam analisis manual menemukan bahwa topik seperti "integrasi kurikuler" masih jarang, maka wajar jika node tersebut muncul sebagai terpisah dalam jaringan.

"Teamwork" dan "Collaboration" mungkin sudah menjadi konsep yang mapan di bidang SEL, tetapi penelitian yang secara eksplisit menghubungkannya dengan E-sport masih sedikit, sehingga node-nya terisolasi atau hanya memiliki sedikit tautan.

"Decision making" mungkin merupakan topik yang baru muncul (emerging topic). Dalam visualisasi overlay VOSviewer (yang menggunakan warna berdasarkan tahun), node ini mungkin akan berwarna lebih muda, menandakan bahwa ini adalah topik yang baru mulai dibahas dalam beberapa tahun terakhir.









HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Deskripsi Studi

Pemetaan lanskap penelitian literatur tentang tema strategi manajemen e-sport ekstrakurikuler yang berfokus pada kerja tim di sekolah-sekolah di Indonesia, mencakup beragam studi mulai dari analisis kasus kualitatif hingga tinjauan literatur sistematis. Ruang lingkupnya meliputi strategi manajemen, pengembangan keterampilan kerja tim, peran kepemimpinan, dan tantangan dalam konteks pendidikan Indonesia, dengan beberapa studi meluas ke perspektif organisasi dan psikologis e-sports yang lebih luas. Metodologi terutama melibatkan pendekatan kualitatif, studi kasus, dan tinjauan sistematis, yang mencerminkan penekanan kuat pada pengembangan karakter, kepemimpinan, dan hasil kerja tim. Analisis komparatif ini relevan dengan pertanyaan penelitian karena mensintesis bukti tentang praktik manajemen yang efektif, fasilitasi kerja tim, dan tantangan kontekstual khusus untuk program e-sports sekolah Indonesia.

Ringkasan deskripsi dari studi literatur yang dilakukan mencakup poin-poin sintesis berikut ini :

a. Jenis Strategi Manajemen

- 30 studi mengidentifikasi beragam strategi manajemen termasuk filosofi rekonstruksionis, pembinaan terarah, manajemen berbasis sekolah, dan pendekatan kolaboratif yang menekankan bimbingan etika, keterlibatan pemangku kepentingan, dan perencanaan terstruktur (Lahope et al., 2024; Waldi & Irwan, 2018; Faizah et al., 2025).
- Beberapa penelitian menyoroti pentingnya peran kepemimpinan, perencanaan strategis, dan koordinasi di antara guru, pelatih, dan orang tua sebagai pusat manajemen yang efektif (Rifa'i &

Mubarok, 2024; Kastaji et al., 2024; Surbakti et al., 2023).
- Pendekatan manajemen acara dan organisasi juga dicatat, dengan fokus pada keberlanjutan, koordinasi sukarelawan, dan aspek bisnis dalam esports (Chutiphongdech et al., 2024; Gentile, 2024; Uduas & Pangemanan, 2024).

b. Hasil Keterampilan Kerja Tim
- 28 studi melaporkan perkembangan positif kompetensi kerja tim seperti kolaborasi, komunikasi, kepemimpinan, dan keterampilan sosial melalui esports dan kegiatan ekstrakurikuler (Waldi & Irwan, 2018; Zhong et al., 2022; Aggrawal & Boowuo, 2023; Husna & Jumadi, 2025).
- Tinjauan sistematis dan studi kualitatif menekankan kerja tim sebagai hasil kritis, sering dikaitkan dengan peningkatan keterampilan sosial-emosional dan pengembangan karakter (Gisbert-Pérez et al., 2024; Aggrawal & Boowuo, 2023; Masnawati et al., 2023).
- Beberapa penelitian mencatat transferabilitas keterampilan kerja tim dari esports ke konteks dunia nyata, meskipun ini bergantung pada aplikasi sadar oleh peserta (Amri et al., 2025; Guo et al., 2022; vitriani et al., 2025).

c. Kepemimpinan dan Struktur Organisasi
- 25 studi menggarisbawahi kepemimpinan sebagai faktor penting dalam membina kerja tim yang efektif, dengan peran mulai dari pelatih hingga kepala sekolah dan kapten tim (Lahope et al., 2024; Raetze et al., 2025; Surbakti et al., 2023).
- Struktur organisasi bervariasi dari tim berbasis sekolah hingga liga esports profesional, dengan penekanan pada keamanan psikologis, komunikasi, dan kepemimpinan strategis (Gisbert-Pérez et al., 2024; Gentile, 2024; Surbakti et al., 2023).
- Gaya kepemimpinan yang fokus pada faktor psikologis dan pendekatan yang disesuaikan dikaitkan dengan peningkatan kohesi dan kinerja tim (Surbakti et al., 2023; vitriani et al., 2025).

d. Tantangan dan Fasilitator Implementasi
- 27 studi mengidentifikasi tantangan seperti stigma publik negatif, keterbatasan sumber daya, kesenjangan infrastruktur, dan konflik penjadwalan sebagai hambatan bagi keberhasilan manajemen ekstrakurikuler esports (Waldi & Irwan, 2018; Priyanto et al., 2024; Iqbal et al., 2024).
- Fasilitator termasuk keterlibatan orang tua yang aktif, lingkungan sekolah yang mendukung, komunikasi yang efektif, dan kolaborasi pemangku kepentingan (Nufa & Istichomahwati, 2025; Rifa'i & Mubarok, 2024; Sukmanagara & Hakim, 2023).
- Keamanan psikologis, manajemen stres, dan mengatasi kesalahpahaman tentang esports adalah tema berulang yang membutuhkan perhatian lebih lanjut (Raetze et al., 2025; Rahman et al., 2023; Kastaji et al., 2024).

e. Tingkat Keterlibatan dan Partisipasi Siswa
- 29 studi melaporkan berbagai tingkat keterlibatan siswa, sering dikaitkan dengan manajemen kualitas, pembinaan, dan relevansi program (Waldi & Irwan, 2018; Nufa & Istichomahwati, 2025; Wood, 2021).
- Keterlibatan dipupuk melalui kompetisi, lokakarya, dan kegiatan ekstrakurikuler terstruktur, dengan beberapa penelitian mencatat perbedaan demografis dan motivasi (Husna & Jumadi, 2025; Kurniawan et al., 2024; Steinkuehler et al., 2023).
- Partisipasi berkelanjutan dikaitkan dengan kepemimpinan yang mendukung, ketersediaan sumber daya, dan keselarasan dengan minat siswa (Faizah et al., 2025; Munandar & Hidayat, 2023; Supriadi et al., 2024).

3.2. Analisis dan Sintesis Kritis

Literatur tentang strategi manajemen e-sport ekstrakurikuler yang berfokus pada kerja tim di sekolah-sekolah Indonesia mengungkapkan minat yang meningkat dalam integrasi e-sports dalam pengaturan pendidikan untuk menumbuhkan keterampilan kolaboratif. Beberapa penelitian menyoroti dampak positif dari e-sports pada pengembangan karakter, kepemimpinan, dan kerja tim, menekankan peran manajemen dan pengawasan terstruktur. Namun, dalam penelitian tersebut juga menunjukkan keterbatasan metodologis, seperti ketergantungan pada studi kasus kualitatif dengan generalisasi terbatas dan kelangkaan desain longitudinal atau eksperimental. Selain itu, tantangan yang berkaitan dengan infrastruktur, stigma sosial, dan kendala sumber daya adalah tema berulang yang mempengaruhi implementasi dan keberlanjutan program. Sintesis menggarisbawahi perlunya penelitian spesifik konteks yang lebih ketat yang membahas dimensi organisasi, kepemimpinan, dan pedagogis untuk mengoptimalkan hasil kerja tim dalam program e-sport berbasis sekolah.

Aspek	Kekuatan	Kelemahan
Pendekatan Metodologis	Banyak studi menggunakan metode kualitatif, seperti studi kasus dan wawancara mendalam, memberikan wawasan kontekstual yang kaya tentang manajemen ekstrakurikuler e-sport dan pengembangan kerja tim di sekolah-sekolah Indonesia (Waldi & Irwan, 2018; Priyanto et al., 2024; Noviana et al., 2025). Tinjauan sistematis dan sintesis literatur menawarkan ikhtisar komprehensif tentang dinamika tim dan model manajemen dalam esports secara luas (Gisbert-Pérez et al.,	Dominasi desain kualitatif dan deskriptif membatasi kemampuan untuk menggeneralisasi temuan di berbagai konteks sekolah. Studi kuantitatif dan longitudinal langka, mengurangi bukti tentang hubungan sebab-akibat antara strategi manajemen dan hasil kerja tim (Waldi & Irwan, 2018; Zhong et al., 2022). Selain itu, ukuran sampel kecil dan studi kasus lokal membatasi penerapan yang lebih luas (Waldi & Irwan, 2018; Priyanto et al., 2024) .

Aspek	Kekuatan	Kelemahan
	2024; Raetze et al., 2025).	
Pengembangan Karakter dan Kerja Tim	Penelitian secara konsisten melaporkan bahwa ekstrakurikuler e-sport berkontribusi positif pada kerja tim, kepemimpinan, disiplin, dan keterampilan komunikasi di antara siswa (Lahope et al., 2024; Waldi & Irwan, 2018; Noviana et al., 2025). Program dengan pengawasan aktif dan bimbingan etika menumbuhkan solidaritas dan kompetensi kolaboratif (Lahope et al., 2024; Nufa & Istichomahwati, 2025). Integrasi e-sports ke dalam kerangka pendidikan karakter meningkatkan pembelajaran sosial-emosional dan keterlibatan siswa (Masnawati et al., 2023; Rizkyka et al., 2024).	Meskipun ada laporan positif, beberapa penelitian mencatat stigma publik negatif yang terus-menerus terhadap permainan, yang menghambat penerimaan penuh dan dukungan untuk program e-sport (Waldi & Irwan, 2018; Iqbal et al., 2024; Rahman et al., 2023). Ada bukti empiris terbatas tentang transferabilitas keterampilan kerja tim yang diperoleh dalam e-sports ke konteks akademis atau sosial yang lebih luas (Zhong et al., 2022). Kedalaman pengembangan keterampilan kerja tim sering tidak diukur atau divalidasi secara ketat.
Faktor Organisasi dan Kepemimpinan	Kepemimpinan dan manajemen yang efektif, termasuk pendekatan partisipatif dan kolaborasi pemangku kepentingan, diidentifikasi sebagai hal penting untuk keberhasilan program ekstrakurikuler e-sport (Lahope et al., 2024; Kastaji et al., 2024; Surbakti et al., 2023). Gaya kepemimpinan yang menekankan keamanan psikologis dan keterlibatan pelatih meningkatkan kohesi dan kinerja tim (Gisbert-Pérez et al., 2024; Surbakti et al., 2023). Model manajemen berbasis sekolah yang melibatkan guru, orang tua, dan pelatih eksternal mendukung implementasi program yang berkelanjutan (Faizah et al., 2025; Kastaji et al., 2024).	Beberapa penelitian secara sistematis memeriksa struktur organisasi tertentu atau model kepemimpinan yang disesuaikan dengan tim e-sport di sekolah, yang mengarah ke kesenjangan dalam memahami praktik manajemen yang optimal (Gisbert-Pérez et al., 2024; Gentile, 2024). Tantangan seperti pelatihan yang tidak memadai untuk pelatih dan koordinasi terbatas di antara para pemangku kepentingan sering dilaporkan (Priyanto et al., 2024; Kastaji et al., 2024). Sifat dinamis dari esports menuntut kepemimpinan adaptif, yang belum dieksplorasi dalam konteks sekolah Indonesia.
Kendala Infrastruktur dan Sumber Daya	Beberapa penelitian mengakui pentingnya infrastruktur, pendanaan, dan sumber daya teknologi yang memadai untuk mendukung kegiatan ekstrakurikuler e-sport (Waldi & Irwan, 2018; Reynaldi et al., 2021; Iqbal et al., 2024). Sekolah yang menyediakan fasilitas dan peralatan yang memadai cenderung memiliki program yang lebih aktif dan sukses (Priyanto et al., 2024; Supriadi et al., 2024).	Keterbatasan sumber daya, termasuk pendanaan yang tidak mencukupi, kurangnya klub profesional, dan pengembangan infrastruktur yang tidak merata, merupakan penghambat utama kualitas program dan partisipasi siswa (Waldi & Irwan, 2018; Reynaldi et al., 2021; . et al., 2023). Kendala ini secara tidak proporsional mempengaruhi sekolah di daerah yang kurang urban, membatasi akses yang adil ke peluang e-sport (Iqbal et al.,

Aspek	Kekuatan	Kelemahan
		2024) .
Persepsi dan Tantangan Masyarakat	Studi menyoroti skeptisisme sosial yang sedang berlangsung dan kesalahpahaman tentang e-sports, yang memengaruhi dukungan orang tua dan penerimaan komunitas (Waldi & Irwan, 2018; Kurniawan et al., 2024; Rahman et al., 2023). Upaya untuk mengkomunikasikan nilai pendidikan e-sports kepada orang tua dan pemangku kepentingan telah menunjukkan beberapa keberhasilan dalam mengurangi stigma (Waldi & Irwan, 2018; Kastaji et al., 2024).	Persepsi negatif tentang game sebagai tidak produktif atau berbahaya tetap ada, menciptakan hambatan untuk perluasan program dan keterlibatan siswa (Waldi & Irwan, 2018; Iqbal et al., 2024; Rahman et al., 2023). Literatur tidak memiliki strategi komprehensif untuk mengatasi tantangan budaya ini secara sistematis dalam komunitas sekolah.
Dampak pada Keterlibatan dan Hasil Siswa	Bukti menunjukkan bahwa program e-sport yang dikelola dengan baik dapat meningkatkan motivasi siswa, afiliasi sekolah, dan prestasi non-akademik, termasuk keterampilan kerja tim dan kepemimpinan (Steinkuehler et al., 2023; Noviana et al., 2025; Malik et al., 2019). Beberapa penelitian melaporkan korelasi positif antara kualitas manajemen ekstrakurikuler dan kinerja siswa (Ritonga et al., 2025; Supriadi et al., 2024).	Ada data longitudinal terbatas untuk mengkonfirmasi dampak berkelanjutan pada hasil akademik atau sosial. Jalur kausal yang menghubungkan partisipasi e-sport, strategi manajemen, dan pengembangan keterampilan kerja tim masih belum dijelajahi (Zhong et al., 2022; Baxter et al., 2024). Pengukuran hasil sering bergantung pada laporan diri atau umpan balik kualitatif daripada metrik kinerja objektif.
Integrasi dengan Kerangka Pendidikan	Beberapa penelitian menganjurkan integrasi sistematis e-sports ke dalam kurikulum sekolah dan kerangka kerja ekstrakurikuler untuk memaksimalkan pengembangan keterampilan dan pembentukan karakter (Dirgantara et al., 2023; Baxter et al., 2024; Wood, 2021). Pengembangan kurikulum dan program terstruktur menyelaraskan e-sports dengan tujuan pendidikan (Dirgantara et al., 2023; Wood, 2021).	Literatur mengungkapkan tahap baru pengembangan kurikulum dan integrasi pedagogis untuk e-sports di sekolah-sekolah Indonesia, dengan sedikit studi empiris yang mengevaluasi inisiatif ini (Dirgantara et al., 2023; Wood, 2021). Ada kebutuhan untuk kerangka kerja berbasis bukti yang menyelaraskan manajemen e-sport dengan tujuan pendidikan yang lebih luas dan akuisisi keterampilan kerja tim.

3.3. Tinjauan Tematik

Literatur tentang strategi manajemen e-sport ekstrakurikuler yang berfokus pada kerja tim di sekolah-sekolah Indonesia mengungkapkan beberapa tema utama termasuk pengembangan kerja tim dan soft skill melalui e-sports, pendekatan manajemen dan kepemimpinan yang efektif dalam program ekstrakurikuler, dan tantangan dan peluang unik untuk konteks pendidikan dan budaya Indonesia. Penelitian sering menyoroti peran manajemen terstruktur, kepemimpinan, dan dukungan organisasi dalam menumbuhkan kompetensi kolaboratif di antara siswa. Selain itu, integrasi e-sports dalam pengaturan pendidikan dieksplorasi dalam kaitannya dengan pembangunan karakter, pengembangan pemuda, dan transferabilitas keterampilan ke konteks dunia nyata. Studi yang muncul juga membahas faktor teknologi dan sosial yang mempengaruhi keberhasilan program e-sport dan keterlibatan siswa.

Tema	Muncul di	Deskripsi Tema
Pengembangan Kerja Tim dan Keterampilan Lunak melalui E-sports dan Kegiatan Ekstrakurikuler	22/50 Makalah	Sejumlah penelitian menekankan peran e-sports dan program ekstrakurikuler dalam meningkatkan kerja tim, komunikasi, kepemimpinan, dan soft skill lainnya yang penting untuk pengembangan siswa. Kegiatan ini menumbuhkan kolaborasi, tanggung jawab, dan keterampilan sosial, berkontribusi positif pada karakter siswa dan keterampilan kerja (Lahope et al., 2024; Waldi & Irwan, 2018; Zhong et al., 2022; Amri et al., 2025; Masnawati et al., 2023; Noviana et al., 2025; Rizkyka et al., 2024; Malik et al., 2019). Temuan menunjukkan bahwa kerja tim yang efektif muncul dari partisipasi aktif dan bimbingan terstruktur, dengan beberapa penelitian yang menyoroti transferabilitas keterampilan ini di luar lingkungan permainan (Zhong et al., 2022; Guo et al., 2022) .
Strategi Manajemen dan Kepemimpinan dalam Program E-sport Ekstrakurikuler	18/50 Makalah	Manajemen dan kepemimpinan yang efektif sangat penting untuk keberhasilan inisiatif e-sport ekstrakurikuler, yang melibatkan perencanaan, pengorganisasian, pengawasan, dan evaluasi. Studi menggarisbawahi kepemimpinan partisipatif dan koordinasi strategis di antara staf sekolah, pelatih, dan orang tua untuk mengoptimalkan kerja tim dan keterlibatan siswa (Lahope et al., 2024; Rifa'i & Mubarok, 2024; Priyanto et al., 2024; Hartina & Siahaan, 2024; Kastaji et al., 2024; Surbakti et al., 2023; Munandar & Hidayat, 2023; Sukmanagara & Hakim, 2023). Gaya kepemimpinan yang mempertimbangkan faktor psikologis dan komunikasi meningkatkan kohesi dan kinerja tim dalam konteks e-sport (Surbakti et al., 2023; Gentile, 2024). Model manajemen berbasis sekolah juga menunjukkan dampak positif pada pengembangan soft skill siswa dan keberlanjutan program (Faizah et al., 2025) .
Tantangan dan Peluang dalam Konteks Ekstrakurikuler e-Sport Indonesia	15/50 Makalah	Penelitian mengidentifikasi tantangan seperti stigma sosial negatif terhadap permainan, keterbatasan infrastruktur, kendala sumber daya, dan persepsi orang tua yang mempengaruhi implementasi program e-sport di Indonesia (Waldi & Irwan, 2018; Reynaldi et al., 2021; Iqbal et al., 2024; Kristiyanto & Riyadi, 2023; Rahman et al., 2023). Sebaliknya, peluang muncul dari meningkatnya minat siswa, inovasi digital, dan pengakuan institusional terhadap e-sports sebagai kegiatan ekstrakurikuler yang sah yang mendorong disiplin dan karakter (Lahope et al., 2024; Dirgantara et al., 2023; Kurniawan et al., 2024). Mengelola tantangan ini dengan bimbingan etis, dukungan masyarakat, dan pengembangan sumber daya sangat

Tema	Muncul di	Deskripsi Tema
		penting untuk pertumbuhan program yang berkelanjutan (Rahman et al., 2023) .
Struktur Organisasi dan Dinamika Tim dalam Tim Esports	9/50 Makalah	Studi yang berfokus pada tim esports menyoroti pentingnya kerangka kerja organisasi, tahapan tim, peran kepemimpinan, dan keadaan yang muncul dalam mencapai kinerja dan kohesi. Penelitian menunjukkan perlunya pendekatan holistik yang mengintegrasikan keamanan psikologis, motivasi, dan koordinasi untuk mengoptimalkan kerja tim dalam tim esports (Gisbert-Pérez et al., 2024; Raetze et al., 2025; Gentile, 2024; Uduas & Pangemanan, 2024). Literatur menunjukkan bahwa di luar keterampilan individu, proses tim terstruktur dan kepemimpinan secara signifikan mempengaruhi hasil esports (Surbakti et al., 2023).
Integrasi Pendidikan Karakter dan Pengembangan Holistik melalui Ekstrakurikuler	10/50 Makalah	Kegiatan ekstrakurikuler, termasuk e-sports, berfungsi sebagai platform untuk pendidikan karakter, mempromosikan nilai-nilai seperti disiplin, tanggung jawab, dan keadilan sosial. Studi melaporkan bahwa program-program ini berkontribusi pada pengembangan siswa holistik, menggabungkan pertumbuhan akademik dan non-akademik untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan sosial (Nufa & Istichomahwati, 2025; Masnawati et al., 2023; Agustina et al., 2023; Lukitosari & Rahmat, 2024). Keterlibatan orang tua dan kebijakan sekolah yang mendukung keterlibatan ekstrakurikuler meningkatkan hasil ini (Nufa & Istichomahwati, 2025; Lukitosari & Rahmat, 2024) .
Pendekatan Pendidikan dan Pedagogis dalam E-sports dan Game untuk Pengembangan Keterampilan	7/50 Makalah	Penelitian mengeksplorasi kerangka pedagogis dan teori pembelajaran yang diterapkan pada e-sports dan pelatihan kerja tim berbasis game, menekankan pemikiran desain, pembelajaran kolaboratif, dan model pengayaan. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan komunikasi, pemecahan masalah, dan keterampilan berpikir kritis di antara siswa (Aggrawal & Boowuo, 2023; Baxter et al., 2024; Steinkuehler et al., 2023; Maneewan et

Tema	Muncul di	Deskripsi Tema
		al., 2024). Bukti menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan terstruktur dapat secara efektif mengembangkan keterampilan abad ke-21 yang relevan dengan kesuksesan akademik dan karier (Zhong et al., 2022; Baxter et al., 2024) .
Dampak Game Esports Khusus (misalnya, Mobile Legends) pada Kerja Tim dan Kepemimpinan	5/50 Makalah	Studi tentang judul esports populer seperti Mobile Legends mengungkapkan pengaruhnya terhadap kerja tim, pemikiran strategis, komunikasi, dan pengembangan kepemimpinan, terutama di kalangan remaja dan mahasiswa. Game-game ini menyediakan lingkungan interaktif yang mendorong pengambilan keputusan dan kolaborasi, dengan hasil keterampilan sosial dan kognitif yang positif ketika dimainkan dengan penuh perhatian (Husna & Jumadi, 2025; Amri et al., 2025; Armilani, 2023; vitriani et al., 2025). Namun, manfaatnya tergantung pada penerapan keterampilan yang dipelajari secara sadar dalam permainan ke konteks kehidupan nyata (vitriani et al., 2025) .
Implementasi dan Evaluasi Program Ekstrakurikuler di Sekolah Indonesia	8/50 Makalah	Sastra mendokumentasikan proses perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan ekstrakurikuler di sekolah-sekolah Indonesia, menyoroti pentingnya koordinasi pemangku kepentingan, manajemen sumber daya, dan penilaian berkala untuk keberhasilan program (Priyanto et al., 2024; Hartina & Siahaan, 2024; . et al., 2023; Munandar & Hidayat, 2023; Supriadi et al., 2024). Implementasi yang efektif terkait dengan penjadwalan yang jelas, pengawasan aktif, dan penyertaan minat siswa, yang bersama-sama meningkatkan partisipasi dan pencapaian (Hartina & Siahaan, 2024; Supriadi et al., 2024) .
Kesenjangan Penelitian dan Arah Masa Depan dalam Manajemen dan Pendidikan Esport	4/50 Makalah	Beberapa ulasan mengidentifikasi area yang belum dijelajahi seperti keamanan psikologis, manajemen stres, transferabilitas keterampilan, dan penggunaan sumber data yang kaya untuk mempelajari dinamika tim dalam esports. Seruan untuk penelitian multidisiplin, peningkatan ketelitian metodologis, dan eksplorasi masalah kebijakan dan keberlanjutan menonjol (Raetze et al., 2025; Zhu et al., 2024; Chutiphongdech et al., 2024; López, 2025). Mengatasi kesenjangan ini dapat memajukan pemahaman akademis dan manajemen praktis program esports.

3.4. Tinjauan Kronologis

Literatur tentang manajemen ekstrakurikuler e-sport dan pengembangan kerja tim di sekolah-sekolah Indonesia mencerminkan bidang interdisipliner yang berkembang yang mengintegrasikan manajemen pendidikan, pengembangan keterampilan pemuda, dan budaya digital. Studi awal terutama berfokus pada potensi pembentukan karakter e-sports dan kegiatan ekstrakurikuler lainnya, menekankan kerja tim dan kepemimpinan. Penelitian terbaru telah diperluas untuk mencakup tinjauan

sistematis tentang dinamika tim e-sports, strategi manajemen, dan pengaruh komunikasi dan kepemimpinan pada kinerja tim. Tema-tema yang muncul juga membahas tantangan unik di Indonesia, seperti infrastruktur, persepsi masyarakat, dan peran sekolah dan organisasi dalam membina program e-sports yang efektif yang meningkatkan keterampilan kolaborasi.

Rentang Tahun	Arah Penelitian	Deskripsi
2018-2021	Dasar-dasar Pengembangan Karakter dan Keterampilan Lunak melalui Kegiatan Ekstrakurikuler	Penelitian awal mengeksplorasi pelatihan karakter dan pengembangan soft skill melalui program ekstrakurikuler, termasuk esports, menyoroti kerja tim, disiplin, kepemimpinan, dan mengatasi stigma yang terkait dengan permainan. Studi meneliti dukungan organisasi dan persepsi masyarakat, menetapkan esports sebagai media potensial untuk pengembangan pemuda dan keterlibatan kompetitif di sekolah.
2022-2023	Tinjauan Sistematis dan Memperluas Konteks Pendidikan Esports dan Kerja Tim	Penelitian selama periode ini mencakup tinjauan literatur sistematis tentang struktur tim esports, pengembangan keterampilan di masa muda, dan peran permainan dalam meningkatkan kerja tim. Ruang lingkup diperluas untuk menyelidiki esports di pendidikan dasar dan integrasi keterampilan kerja tim dalam berbagai konteks permainan. Selain itu, penelitian menekankan strategi manajemen dalam kegiatan ekstrakurikuler tradisional dan dampak positif esports pada keterampilan abad ke-21.
2024	Strategi Manajemen Esports Lanjutan dan Pengaruh Kepemimpinan pada Kerja Tim	Fokus bergeser ke model manajemen, kepemimpinan, dan dinamika organisasi dalam tim esports, dengan tinjauan sistematis mengidentifikasi faktor struktural dan psikologis utama yang mengoptimalkan kohesi dan kinerja tim. Penelitian membahas pengembangan kurikulum esports, pendekatan manajemen holistik di sekolah, dan peran penting kepemimpinan dalam meningkatkan kerja tim dan pemikiran strategis dalam lingkungan permainan yang kompetitif.
2025	Wawasan Muncul tentang Dampak Esports pada Kerja Tim Pemuda dan Integrasi Pendidikan	Studi terbaru mengeksplorasi efek langsung dari partisipasi esports, terutama game seperti Mobile Legends, pada kerja tim, komunikasi, dan keterampilan kepemimpinan di kalangan anak muda. Penelitian juga menjelaskan tantangan dan peluang dalam mengelola esports ekstrakurikuler di tingkat sekolah, mengadvokasi gameplay yang

Rentang Tahun	Arah Penelitian	Deskripsi
		bertujuan dan program terstruktur untuk mempertahankan dan mentransfer kompetensi kolaboratif ke konteks dunia nyata.

3.5. Perjanjian dan Divergensi Lintas Studi

Literatur mengungkapkan konsensus luas tentang peran positif program e-sport ekstrakurikuler dalam mendorong kerja tim dan pengembangan karakter di kalangan siswa di sekolah-sekolah Indonesia. Beberapa penelitian menekankan pentingnya manajemen terstruktur, kepemimpinan, dan pengawasan etika dalam memaksimalkan hasil kerja tim. Namun, perbedaan muncul mengenai tingkat kecukupan infrastruktur, persepsi masyarakat, dan tantangan yang dihadapi dalam melaksanakan program-program ini secara efektif. Perbedaan dalam ruang lingkup penelitian, metode (studi kasus kualitatif versus tinjauan sistematis), dan populasi fokus membantu menjelaskan beberapa variasi ini. Secara keseluruhan, sementara kesepakatan berlaku tentang manfaat ekstrakurikuler e-sport untuk kerja tim, wawasan yang lebih bernuansa tentang hambatan kontekstual dan dinamika kepemimpinan tetap menjadi area eksplorasi berkelanjutan.

Kriteria Perbandingan	Studi dalam Kesepakatan (Konsensus)	Studi tentang Divergensi (Perbedaan)	Potensi Penjelasan
Jenis Strategi Manajemen	Manajemen program yang efektif melibatkan **perencanaan partisipatif**, **koordinasi**, dan **pengawasan** oleh pelatih dan pemimpin sekolah, seringkali menggabungkan bimbingan etika dan keterlibatan pemangku kepentingan. Model **Manajemen Berbasis Sekolah (SBM)** dan strategi kolaboratif	Menyoroti **keterbatasan sumber daya**, **infrastruktur yang tidak memadai**, dan **pelatihan yang tidak konsisten** untuk staf ekstrakurikuler sebagai hambatan. Menekankan kurangnya **model manajemen formal** khusus untuk e-sports di sekolah-sekolah Indonesia. (Waldi & Irwan, 2018; Priyanto et al.,	Perbedaan berasal dari **konteks kelembagaan** yang berbeda, **ketersediaan sumber daya**, dan **kematangan program** e-sport. Sekolah dengan tim mapan melaporkan manajemen yang lebih lancar, sementara yang lain menghadapi kesenjangan.
Hasil Keterampilan Kerja Tim	Partisipasi menumbuhkan **keterampilan kerja tim** termasuk komunikasi, koordinasi, kepemimpinan, dan kolaborasi strategis. Melaporkan pengembangan **soft skill** pelengkap seperti disiplin, tanggung jawab, dan resolusi konflik. (Lahope et al., 2024; Waldi & Irwan, 2018; Zhong et al., 2022; Aggrawal & Boowuo, 2023; Husna & Jumadi, 2025; Amri et al., 2025; Noviana et al., 2025; Masnawati et al., 2023; Rizkyka et al., 2024)	Manfaat kerja tim mungkin bergantung pada **aplikasi sadar di luar *gameplay*** dan memerlukan **dukungan program terstruktur** untuk ditransfer secara efektif ke konteks dunia nyata. Bukti tentang **retensi keterampilan jangka panjang** tetap terbatas. (vitriani et al., 2025; Guo et al., 2022; Zhong et al., 2022)	Perbedaan muncul dari **desain studi** (kualitatif vs. kuantitatif), **demografi sampel**, dan apakah program tersebut mencakup **kerangka pengembangan keterampilan eksplisit** atau mengandalkan

Kriteria Perbandingan	Studi dalam Kesepakatan (Konsensus)	Studi tentang Divergensi (Perbedaan)	Potensi Penjelasan
			pembelajaran insidental.
Kepemimpinan dan Struktur Organisasi	Kepemimpinan (pelatih dan kapten tim) penting untuk mendorong **kohesi tim**, komunikasi, dan kinerja. **Struktur organisasi yang efektif** yang memperjelas peran dan memungkinkan pengambilan keputusan partisipatif meningkatkan hasil. (Lahope et al., 2024; Gisbert-Pérez et al., 2024; Raetze et al., 2025; Gentile, 2024; Surbakti et al., 2023; Munandar & Hidayat, 2023; Kastaji et al., 2024)	Mengidentifikasi **tantangan kepemimpinan** terkait dengan keahlian pembinaan yang terbatas, **kurangnya dukungan psikologis**, dan kebutuhan akan pendekatan kepemimpinan yang disesuaikan dengan dinamika e-sport. Peran psikolog dalam kohesi tim belum dieksplorasi. (Gisbert-Pérez et al., 2024; Uduas & Pangemanan, 2024; Surbakti et al., 2023)	Variasi ada karena sifat manajemen *esports* yang **muncul sebagai disiplin**. Perbedaan dalam **pelatihan kepemimpinan**, konteks budaya, dan pengakuan faktor psikologis berkontribusi pada temuan yang berbeda.
Tantangan dan Fasilitator Implementasi	Tantangan umum termasuk **stigma publik negatif**, **infrastruktur yang tidak memadai**, kendala pendanaan, dan dukungan orang tua yang tidak merata. Fasilitator meliputi **komunikasi aktif dengan orang tua**, **keterlibatan masyarakat**, dan kehadiran pelatih yang termotivasi. (Waldi & Irwan, 2018; Reynaldi et al., 2021; Iqbal et al., 2024; Kristiyanto & Riyadi, 2023; Rahman et al., 2023; Lahope et al., 2024; Rifa'i & Mubarok, 2024; Sukmanagara & Hakim, 2023; Supriadi et al., 2024)	Beberapa sekolah melaporkan **penerimaan masyarakat yang lebih kuat** dan **alokasi sumber daya yang lebih baik** mendukung pertumbuhan program. Lainnya menyoroti **hambatan infrastruktur dan sosial** yang terus-menerus membatasi keterlibatan. (Kurniawan et al., 2024; Wood, 2021; Priyanto et al., 2024; Reynaldi et al., 2021)	Perbedaan berasal dari **konteks geografis**, sosial ekonomi, dan kelembagaan, serta kematangan program. Pengaturan perkotaan vs. pedesaan memengaruhi tingkat dan sifat tantangan.
Tingkat Keterlibatan dan Partisipasi Siswa	Ekstrakurikuler e-sport menarik **minat siswa yang kuat** dan **mempertahankan keterlibatan** ketika program dikelola dengan baik dan menawarkan peluang kompetitif. Partisipasi berkorelasi dengan peningkatan kerja tim/kepemimpinan, dengan beberapa bukti dampak positif pada hasil akademik/non-akademik. (Waldi & Irwan, 2018;	Kontras muncul mengenai **konsistensi partisipasi** karena tuntutan akademik yang bersaing, stigma, atau kurangnya infrastruktur. **Disparitas gender** juga dicatat dalam beberapa penelitian. (Noviana et al., 2025; Waldi & Irwan, 2018; . et al., 2023; Kurniawan et al., 2024)	Variabilitas mencerminkan perbedaan dalam **kebijakan sekolah**, **sikap budaya terhadap permainan**, ketersediaan sumber daya, dan **inklusivitas**

Kriteria Perbandingan	Studi dalam Kesepakatan (Konsensus)	Studi tentang Divergensi (Perbedaan)	Potensi Penjelasan
	Wood, 2021; Munandar & Hidayat, 2023; Sukmanagara & Hakim, 2023; Kurniawan et al., 2024; Ritonga et al., 2025; Noviana et al., 2025; Rizkyka et al., 2024)		**penawaran ekstrakurikuler**. Data longitudinal tentang keterlibatan berkelanjutan langka.

3.6. Implikasi Teoritis dan Praktis

a. Implikasi Teoritis

1. Sintesis literatur menggarisbawahi peran penting dinamika tim, kepemimpinan, dan struktur organisasi dalam kinerja tim esports, mendukung teori yang menekankan pentingnya faktor sosial dan psikologis di luar keterampilan individu dalam konteks permainan kompetitif (Gisbert-Pérez et al., 2024; Raetze et al., 2025; Surbakti et al., 2023). Ini selaras dengan model efektivitas tim yang lebih luas, seperti kerangka kerja Input-Mediator-Output-Input, menyoroti keadaan yang muncul seperti kohesi dan komunikasi sebagai hal penting.
2. Temuan dari program esports ekstrakurikuler berbasis sekolah Indonesia memperkuat teori pendidikan bahwa kegiatan ekstrakurikuler berkontribusi signifikan terhadap pengembangan karakter dan soft skill, termasuk kerja tim, kepemimpinan, dan tanggung jawab (Lahope et al., 2024; Waldi & Irwan, 2018; Masnawati et al., 2023). Ini mendukung kerangka pendidikan yang ada yang memposisikan keterlibatan ekstrakurikuler sebagai bagian integral dari pengembangan siswa holistik.
3. Studi yang ditinjau mengungkapkan pemahaman bernuansa esports sebagai domain hibrida yang memotong olahraga, budaya digital, dan pendidikan, menantang teori olahraga tradisional dengan menggabungkan komponen literasi teknologi dan digital yang penting untuk akuisisi keterampilan dan manajemen tim (Gentile, 2024; Rahman et al., 2023; Baxter et al., 2024).
4. Kerangka pengembangan pemuda positif yang diterapkan dalam konteks esports menggambarkan bagaimana partisipasi esports mendorong pertumbuhan pribadi dan kompetensi sosial, memperluas teori perkembangan ke dalam lingkungan game digital dan kompetitif (Guo et al., 2022; Zhong et al., 2022). Ini menunjukkan bahwa esports dapat menjadi platform yang layak untuk menumbuhkan keterampilan abad ke-21, terutama kolaborasi dan komunikasi.
5. Literatur menyoroti kesenjangan dalam keamanan psikologis dan manajemen stres dalam tim esports, menunjukkan perlunya mengintegrasikan teori psikologis lebih dalam ke dalam penelitian manajemen esports untuk lebih memahami dan mendukung ketahanan dan kinerja tim di bawah tekanan (Raetze et al., 2025; Gisbert-Pérez et al., 2024).
6. Integrasi pemikiran desain dan teori pembelajaran kolaboratif dalam mengembangkan keterampilan kerja tim melalui kegiatan berbasis game menunjukkan konvergensi teoretis yang menjanjikan antara inovasi pendidikan dan pedagogi esports (Maneewan et al., 2024).

b. Implikasi Praktis

1. Bagi pendidik dan administrator sekolah di Indonesia, bukti mendukung implementasi terstruktur program esports ekstrakurikuler sebagai platform yang efektif untuk menumbuhkan keterampilan kerja tim dan kepemimpinan, asalkan ada bimbingan etis, pengawasan, dan keterlibatan pemangku kepentingan (Lahope et al., 2024; Waldi & Irwan, 2018; Noviana et al., 2025). Ini membutuhkan kerangka kebijakan yang mendukung alokasi sumber daya dan pelatihan untuk pelatih dan supervisor.
2. Strategi manajemen esports di sekolah harus menekankan kepemimpinan partisipatif, struktur organisasi yang jelas, dan evaluasi berkelanjutan untuk mengoptimalkan hasil kerja tim dan mempertahankan keterlibatan siswa (Priyanto et al., 2024; Munandar & Hidayat, 2023; Sukmanagara & Hakim, 2023). Sekolah didorong untuk mengadopsi pendekatan kolaboratif yang melibatkan guru, orang tua, dan pelatih eksternal untuk meningkatkan kualitas program.
3. Pembuat kebijakan harus mengakui esports sebagai alat pendidikan dan pengembangan yang sah, mengintegrasikannya ke dalam pengembangan pemuda yang lebih luas dan kebijakan pendidikan karakter, sambil mengatasi tantangan seperti

keterbatasan infrastruktur dan persepsi masyarakat yang negatif (Rahman et al., 2023; Iqbal et al., 2024; Nufa & Istichomahwati, 2025).

4. Industri esports dan lembaga pendidikan dapat memperoleh manfaat dari mengadopsi model manajemen holistik yang menggabungkan dukungan psikologis, manajemen stres, dan pelatihan komunikasi untuk meningkatkan kohesi dan kinerja tim (Raetze et al., 2025; Surbakti et al., 2023). Ini memiliki implikasi untuk pelatihan pelatih dan desain program.
5. Penerapan praktis esports di sekolah membutuhkan penanganan kesenjangan infrastruktur dan menyediakan akses yang adil ke teknologi untuk memastikan semua siswa dapat berpartisipasi secara bermakna, yang sangat penting untuk memaksimalkan pengembangan keterampilan kerja tim (Waldi & Irwan, 2018; Iqbal et al., 2024).
6. Keterpindahan kerja tim dan keterampilan komunikasi yang ditunjukkan dari esports ke konteks dunia nyata menunjukkan bahwa mengintegrasikan esports ke dalam kurikulum dan penawaran ekstrakurikuler dapat meningkatkan kemampuan kerja dan kompetensi sosial di kalangan pemuda (Zhong et al., 2022; Amri et al., 2025; Baxter et al., 2024). Ini mendukung pengembangan program pengembangan keterampilan yang ditargetkan selaras dengan tuntutan pasar tenaga kerja.

3.7. Research Gap

Area Batasan	Deskripsi Batasan	Makalah yang Memiliki Batasan Terkait
Bias Geografis	Banyak penelitian berfokus terutama pada **daerah atau sekolah tertentu di Indonesia**, membatasi generalisasi temuan. Konsentrasi geografis ini membatasi **validitas eksternal** dan mungkin mengabaikan variasi regional.	(Waldi & Irwan, 2018; Kurniawan et al., 2024; . et al., 2023)
Kendala Metodologis	Sejumlah besar studi menggunakan pendekatan **kualitatif** atau **studi kasus** dengan **sampel kecil atau non-acak**, yang membatasi ketahanan dan replikasi temuan. Ini memengaruhi kekuatan kesimpulan kausal.	(Lahope et al., 2024; Waldi & Irwan, 2018; Priyanto et al., 2024; Hartina & Siahaan, 2024; Noviana et al., 2025)
Fokus Terbatas pada Manajemen Khusus E-Olahraga	Literatur yang ada sering membahas manajemen ekstrakurikuler **secara luas** tanpa eksplorasi terperinci tentang **strategi manajemen khusus e-olahraga**. Ini mengarah pada kesenjangan dalam memahami tantangan unik konteks e-olahraga.	(MALIK, 2023; Chutiphongdech et al., 2024; Gentile, 2024; Uduas & Pangemanan, 2024)
Data Longitudinal Tidak Cukup	Sebagian besar penelitian **tidak memiliki desain longitudinal** untuk menilai dampak berkelanjutan dari program pada kerja tim dan pengembangan keterampilan, sehingga membatasi wawasan tentang **efektivitas jangka panjang** dan lintasan perkembangan.	(Steinkuehler et al., 2023; Zhong et al., 2022)
Kurangnya Representasi Faktor Psikologis dan Sosial	Ada kelangkaan studi yang meneliti **keselamatan psikologis**, **manajemen stres**, dan **dinamika sosial** dalam tim e-sport, yang sangat penting untuk memahami kohesi dan kinerja tim. Kesenjangan ini melemahkan pemahaman komprehensif.	(Raetze et al., 2025; Surbakti et al., 2023)
Penekanan Berlebihan pada Metrik Kuantitatif	Beberapa ulasan menyoroti dominasi data kuantitatif yang berfokus pada **metrik kinerja individu**, sering mengabaikan **aspek kualitatif** dari proses tim dan dinamika	(Gisbert-Pérez et al., 2024; Raetze et al., 2025)

Area Batasan	Deskripsi Batasan	Makalah yang Memiliki Batasan Terkait
	interpersonal, yang penting untuk evaluasi holistik.	
Eksplorasi Terbatas Transferabilitas Keterampilan	Beberapa penelitian menyelidiki bagaimana kerja tim dan keterampilan komunikasi yang dikembangkan ditransfer ke **pengaturan pendidikan atau sosial dunia nyata**, membatasi **implikasi praktis** untuk kebijakan dan desain program.	(Zhong et al., 2022; Guo et al., 2022)
Persepsi Publik Negatif dan Masalah Infrastruktur	Beberapa studi melaporkan tantangan terkait **stigma masyarakat** terhadap permainan dan **infrastruktur yang tidak memadai**, yang seringkali kurang dieksplorasi dalam literatur manajemen tetapi secara signifikan memengaruhi implementasi program.	(Waldi & Irwan, 2018; Iqbal et al., 2024; Kristiyanto & Riyadi, 2023; Rahman et al., 2023)

3.8. Arah Riset Lanjutan

Area Kesenjangan	Deskripsi	Arah Penelitian Masa Depan	Justifikasi	Prioritas Penelitian
Studi kuantitatif dan longitudinal terbatas pada hasil kerja tim	Sebagian besar penelitian mengandalkan desain kualitatif atau *cross-sectional*, membatasi pemahaman tentang efek kausal dan dampak jangka panjang manajemen e-sport pada keterampilan kerja tim. (Waldi & Irwan, 2018; Zhong et al., 2022)	Melakukan **studi longitudinal dan eksperimental** yang mengukur pengembangan keterampilan kerja tim dari waktu ke waktu dengan **metrik objektif** dalam program *esports*.	Data kuantitatif dan longitudinal sangat penting untuk menetapkan **kausalitas** dan **keberlanjutan** perolehan keterampilan kerja tim melalui *esports*.	Tinggi
Eksplorasi model kepemimpinan yang disesuaikan dengan ***esports* sekolah yang tidak memadai**	Sedikit penelitian yang secara sistematis menganalisis gaya kepemimpinan tertentu atau struktur organisasi yang dioptimalkan untuk tim *esports* dalam konteks pendidikan Indonesia. (Gisbert-Pérez et al., 2024; Gentile, 2024; Surbakti et al., 2023)	Selidiki dan kembangkan **kerangka kepemimpinan spesifik konteks** dan program pelatihan untuk pelatih, guru, dan pemimpin siswa di tim *esports* sekolah.	Kepemimpinan sangat penting untuk kohesi dan kinerja tim, namun model kepemimpinan adaptif untuk *esports* sekolah tetap kurang berkembang.	Tinggi
Integrasi kurikulum dan kerangka pedagogis yang belum berkembang	Baru ada tahap awal pengembangan kurikulum yang menghubungkan ekstrakurikuler *esports* dengan tujuan pendidikan formal dan akuisisi	Merancang, implementasikan, dan evaluasi **kurikulum *esports* yang secara eksplisit menggabungkan kompetensi kerja tim** yang selaras dengan	Integrasi kurikuler terstruktur dapat meningkatkan **legitimasi pendidikan** dan efektivitas program *esports*.	Tinggi

Area Kesenjangan	Deskripsi	Arah Penelitian Masa Depan	Justifikasi	Prioritas Penelitian
	keterampilan kerja tim. (Dirgantara et al., 2023; Wood, 2021)	standar pendidikan nasional di Indonesia.		
Stigma sosial negatif yang terus-menerus dan skeptisisme orang tua	Persepsi publik negatif dan stigma terhadap permainan menghambat penerimaan program dan **dukungan orang tua**, memengaruhi partisipasi siswa dan alokasi sumber daya. (Waldi & Irwan, 2018; Iqbal et al., 2024; Rahman et al., 2023)	Kembangkan dan uji **strategi komunikasi dan keterlibatan komunitas** untuk meningkatkan pemahaman masyarakat dan sikap orang tua terhadap *esports* sebagai alat pendidikan.	Mengatasi stigma sangat penting untuk **dukungan program berkelanjutan** dan keterlibatan siswa.	Tinggi
Kesenjangan sumber daya dan infrastruktur antar sekolah	Banyak sekolah, terutama di daerah yang kurang perkotaan, menghadapi keterbatasan signifikan dalam pendanaan, fasilitas, dan **infrastruktur teknologi** untuk ekstrakurikuler *esports*. (Waldi & Irwan, 2018; Reynaldi et al., 2021; Iqbal et al., 2024)	Melakukan **penilaian kebutuhan** dan percontohan **model alokasi sumber daya yang adil** untuk mendukung infrastruktur *esports* di sekolah-sekolah Indonesia yang kekurangan sumber daya.	Mengatasi kesenjangan infrastruktur diperlukan untuk memastikan **akses yang adil** dan kualitas program.	Tinggi
Kurangnya instrumen yang divalidasi untuk mengukur transfer keterampilan kerja tim	Studi yang ada sering mengandalkan laporan diri tanpa alat yang divalidasi untuk menilai **transfer keterampilan kerja tim *esports*** ke konteks akademik atau sosial. (Zhong et al., 2022; Guo et al., 2022)	Kembangkan dan validasi **instrumen psikometrik dan protokol pengamatan** untuk mengukur transfer keterampilan kerja tim dari *esports* ke domain kehidupan yang lebih luas.	Alat pengukuran yang andal diperlukan untuk **membuktikan klaim transfer keterampilan** dan menginformasikan peningkatan program.	Sedang
Penelitian terbatas tentang keselamatan psikologis dan manajemen stres di tim ***esports* sekolah**	Keselamatan psikologis dan manajemen stres diidentifikasi sebagai titik buta, namun penting untuk mempertahankan kerja tim dan kinerja. (Raetze et al., 2025; Rahman et al., 2023; Surbakti et al., 2023)	Jelajahi intervensi dan praktik manajemen yang mendorong **keamanan psikologis** dan **mekanisme penanganan stres** yang efektif dalam tim *esports* sekolah.	Meningkatkan keamanan psikologis dapat meningkatkan **kohesi tim** dan mengurangi kelelahan di antara pemain siswa.	Sedang

Area Kesenjangan	Deskripsi	Arah Penelitian Masa Depan	Justifikasi	Prioritas Penelitian
Koordinasi dan pelatihan pemangku kepentingan yang tidak memadai untuk pelatih dan manajer ***esports***	Tantangan dalam koordinasi antara guru, pelatih, dan orang tua, dan kurangnya **pelatihan khusus untuk peran manajemen *esports*** adalah hambatan umum. (Priyanto et al., 2024; Kastaji et al., 2024)	Kembangkan **modul pelatihan yang komprehensif** dan **kerangka kerja koordinasi** untuk semua pemangku kepentingan yang terlibat dalam manajemen *esports* sekolah.	Kolaborasi pemangku kepentingan yang efektif dan manajemen terampil sangat penting untuk keberhasilan program dan pengembangan kerja tim.	Sedang
Kelangkaan penelitian tentang faktor demografis dan ekuitas yang mempengaruhi partisipasi ***esports***	Beberapa penelitian membahas bagaimana variabel demografis (misalnya, gender, status sosial ekonomi) memengaruhi akses, keterlibatan, dan hasil kerja tim dalam *esports* sekolah Indonesia. (Steinkuehler et al., 2023)	Selidiki **kesenjangan demografis** dan rancang **program *esports* inklusif** yang mempromosikan kesetaraan dalam partisipasi dan pengembangan keterampilan kerja tim.	Memahami masalah kesetaraan sangat penting untuk memastikan **semua siswa mendapat manfaat** dari ekstrakurikuler *esports*.	Sedang
Eksplorasi terbatas dampak manajemen acara ***esports*** **pada kerja tim dan keterlibatan**	Aspek manajemen acara seperti koordinasi sukarelawan dan keberlanjutan belum dieksplorasi dalam kaitannya dengan efeknya pada kerja tim dan keterlibatan siswa. (Chutiphongdech et al., 2024)	Pelajari bagaimana praktik **manajemen acara *esports*** memengaruhi dinamika kerja tim dan partisipasi siswa yang berkelanjutan dalam pengaturan sekolah.	Acara adalah pendorong keterlibatan utama; memahami manajemennya dapat mengoptimalkan hasil kerja tim.	Rendah

KESIMPULAN

Kumpulan literatur kolektif tentang strategi manajemen e-sport ekstrakurikuler yang berfokus pada kerja tim di sekolah-sekolah Indonesia mengungkapkan lanskap yang beragam dan berkembang yang dibentuk oleh dimensi pendidikan, sosial, dan organisasi. Inti dari temuan ini adalah pengakuan bahwa program e-sport yang terstruktur dengan baik dapat secara signifikan menumbuhkan kompetensi kerja tim, termasuk kolaborasi, komunikasi, kepemimpinan, dan tanggung jawab. Integrasi e-sports sebagai kegiatan ekstrakurikuler menawarkan platform unik di mana siswa terlibat dalam lingkungan yang kompetitif namun kooperatif yang mencerminkan dinamika tim dunia nyata, sehingga meningkatkan keterampilan sosial-emosional dan pengembangan karakter. Strategi manajemen yang efektif menekankan bimbingan etis, keterlibatan pemangku kepentingan, dan perencanaan strategis, terutama peran aktif pelatih, pemimpin sekolah, dan orang tua dalam memelihara pengembangan keterampilan dan sikap positif terhadap partisipasi e-sport.

Kepemimpinan muncul sebagai faktor penting dalam mengoptimalkan hasil kerja tim. Gaya kepemimpinan yang beragam yang memprioritaskan keselamatan psikologis, komunikasi, dan pembinaan yang disesuaikan berkontribusi pada kohesi dan kinerja tim yang lebih kuat, menggambarkan pentingnya pendekatan manajemen adaptif dan partisipatif dalam tim e-sport berbasis sekolah. Struktur organisasi bervariasi tetapi secara konsisten menggarisbawahi perlunya koordinasi kolaboratif antara guru, pelatih, dan pemangku kepentingan eksternal untuk mempertahankan keterlibatan dan transfer keterampilan. Namun demikian, literatur mengidentifikasi tantangan signifikan yang menghambat implementasi dan keberlanjutan program, terutama kendala sumber daya seperti pendanaan yang tidak mencukupi, kesenjangan infrastruktur, dan akses terbatas ke pembinaan profesional. Keterbatasan ini diperparah oleh stigma sosial yang terus-menerus dan kesalahpahaman seputar permainan, yang memengaruhi dukungan orang tua dan penerimaan komunitas yang lebih luas.

Terlepas dari manfaat yang jelas, lanskap penelitian dicirikan oleh dominasi studi kualitatif dan deskriptif, dengan penyelidikan kuantitatif atau longitudinal yang lebih sedikit yang ketat yang dapat membangun

hubungan sebab-akibat antara praktik manajemen dan pengembangan kerja tim. Transferabilitas keterampilan kerja tim dari e-sports ke konteks akademis atau sosial masih belum dieksplorasi dan memerlukan validasi empiris lebih lanjut. Selain itu, sementara beberapa penelitian menganjurkan integrasi kurikuler sistematis untuk menyelaraskan e-sports dengan tujuan pendidikan, inisiatif tersebut masih dalam tahap awal dan memerlukan kerangka kerja komprehensif yang membahas pertimbangan pedagogis, organisasi, dan budaya.

Singkatnya, literatur secara kolektif menunjukkan bahwa program e-sport ekstrakurikuler, ketika dikelola secara efektif dengan kepemimpinan yang kuat dan kolaborasi pemangku kepentingan, memiliki potensi yang cukup besar untuk meningkatkan kerja tim di antara siswa Indonesia. Namun, memaksimalkan potensi ini tergantung pada mengatasi hambatan infrastruktur dan sosial, mengembangkan model manajemen berbasis bukti yang disesuaikan dengan konteks sekolah, dan memperluas upaya penelitian untuk memperkuat dampak pendidikan dan sosial jangka panjang. Pemahaman terpadu ini menginformasikan para pendidik dan pembuat kebijakan tentang peluang yang menjanjikan dan kesenjangan kritis yang harus ditangani untuk mendukung program ekstrakurikuler e-sport yang berkelanjutan dan berdampak yang menumbuhkan kompetensi kolaboratif penting di sekolah-sekolah Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

M., ., K., & Amal, A. I. (2023). Extracurricular sports management in senior high school (sma) in sleman regency. Journal of sports science and nutrition, 4 (1), 01-07. https://doi.org/10.33545/27077012.2022.v3.i2a.135

Aggrawal, S., & Boowuo, H. (2023). Enhancing teamwork through games: A systematic literature review. https://doi.org/10.1109/fie58773.2023.10343284

Agustina, I. O., Juliantika, J., Saputri, S. A., & N, S. R. P. (2023). Peran kegiatan ekstrakurikuler dalam pembinaan dan pengembangan siswa sekolah dasar. Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia, 1 (4), 86-96. https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i4.2001

Amri, M., Rossi, M., & Hartati, R. (2025). Soft communication skills through mobile legends: Exploring teamwork and strategy interaction among university students. Deleted Journal, 2 (1), 174-181. https://doi.org/10.57235/hemat.v2i1.4966

Armilani, F. A. (2023). Analysis of value benefits contained in mobile legends e-sport. International journal of social science and human researchnull, . https://doi.org/10.47191/ijsshr/v6-i10-45

Baxter, G., Hainey, T., & Williams, A. (2024). Developing graduate attributes through competitive gameplay and learning theories.
https://doi.org/10.34190/ecgbl.18.1.1722

Chutiphongdech, T., Phob-udom, P., & Yan, Z. (2024). A systematic review on managing esports events: A call to the event management community. Event Managementnull, . https://doi.org/10.3727/152599524x17265263360412

Dirgantara, H. B., Marselino, T. L., & Kurniawati, Y. E. (2023). Kajian literatur kurikulum e-sport dan perkembangan industri game. Kalbiscientia, 10 (1), 7-13. https://doi.org/10.53008/kalbiscientia.v10i1.1799

Faizah, M., Mahdum, E. A. F., Cahyani, B. D. N., Umam, N. K., Zahra, N. M., & Rohman, N. (2025). Program ekstrakulikuler manajemen berbasis sekolah (mbs) terhadap karakteristik soft skill siswa sekolah dasar. Jurnal Nakula, 3 (6), 01-12. https://doi.org/10.61132/nakula.v3i6.2285

Geneva, D. (2023). Esports for the youth: Fostering skills and empowering minds. International Journal of Science and Society, 5 (3), 199-208. https://doi.org/10.54783/ijsoc.v5i3.738

Gentile, D. (2024). Esports management. https://doi.org/10.4324/9781003410591-31

Gisbert-Pérez, J., García-Naveira, A., Martí-Vilar, M., & Acebes-Sánchez, J. (2024). Key structure and processes in esports teams: A systematic review. https://doi.org/10.1007/s12144-024-05858-0

Guo, Z., Cahalane, M., & Carbonie, A. (2022). Online gaming with a purpose: Exploring positive personal development achieved through esports play. https://doi.org/10.1080/0144929x.2022.2154266

Hartina, D., & Siahaan, A. (2024). Manajemen kegiatan ekstrakurikuler dalam meningkatkan prestasi non akademik siswa di sma negeri 1 aek natas. Journal of Education Research, 5 (2), 2024-2033. https://doi.org/10.37985/jer.v5i2.1117

Husna, L. U., & Jumadi (2025). Pengaruh bermain game mobile legends, pola komunikasi, dan manajemen stress terhadap kerjasama tim di kalangan remaja karang taruna terban yogyakarta. Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan, 4 (1), . https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2131

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

Iqbal, M., Simamora, Y., Insani, K., & Padli, P. (2024). Analisis trend perkembangan e-sport dalam pendidikan olahraga. Jurnal Tunas Pendidikannull, . https://doi.org/10.52060/pgsd.v6i2.1649

Kastaji, K., Patoni, A., & Maunah, B. (2024). Urgensi leadership dan manajerialship kepala sekolah dalam meningkatkan kinerja sekolah. AL-MIKRAJ : Jurnal Studi Islam dan Humaniora (E-ISSN: 2745-4584), 4 (02), 1476-1489. https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i02.5280

Kristiyanto, A. H., & Riyadi, S. (2023). Analisis e sport sebagai cabang olahraga baru. https://doi.org/10.31000/sinamu.v4i1.7923

Kurniawan, F., Sumaryanto, S., Hidayatullah, M. F., Kristiyanto, A., & Riyadi, S. (2024). Perspectives of high school students in diy province on e-sport. INOTEKSnull, . https://doi.org/10.21831/ino.v1i1.59675

Lahope, T. A., Laurensius, A., Telaumbanua, D. P., Angelina, M., & Sabelau, M. D. (2024). Tinjauan filsafat rekonstruksionisme theodore brameld dalam implementasi ekstrakurikuler e-sport bagi perkembangan karakter siswa. Jurnal Christian Humaniora, 8 (2), 156-174. https://doi.org/10.46965/jch.v8i2.2371

López, J. J. A. (2025). Os esports na educação: Oportunidades, desafios e perspectivas futuras - uma revisão de literatura.

https://doi.org/10.37885/250118780

Lukitosari, Z. O., & Rahmat, R. (2024). Penguatan pendidikan karakter dalam ekstrakurikuler pmr. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia, 4 (1), 166-172. https://doi.org/10.53299/jppi.v4i1.421

MALIK, A. (2023). Manajemen peserta didik dalam pengembangan minat dan bakat melalui program ekstrakurikuler. https://doi.org/10.70143/manajerial.v3i1.248

Malik, M. N., Hasanah, Mahyudi, & Tandirerung, V. A. (2019). Integration of employability skill values in learning in vocational school. https://doi.org/10.2991/ICAMR-18.2019.45

Maneewan, C., Hemtasin, C., & Thongsuk, T. (2024). Design thinking for innovative learning: Crafting a collaborative activity package to enhance teamwork skills in science education. International journal on social and education sciences, 6 (4), 550-576. https://doi.org/10.46328/ijonses.694

Masnawati, E., Darmawan, D., & Masfufah, M. (2023). Peran ekstrakurikuler dalam membentuk karakter siswa. Pusat Publikasi Ilmu Manajemen, 1 (4), 305-318. https://doi.org/10.59603/ppiman.v1i4.347

Munandar, A., & Hidayat, W. (2023). Extracurricular program management at state junior high school 7 in jambi city. El-Idare: Jurnal Manajemen Pendidikan Islamnull, . https://doi.org/10.19109/elidare.v9i2.20234

Noviana, H., Sumardi, L., Kurniawansyah, E., & Zubair, M. (2025). Pembinaan soft skill peserta didik melalui kegiatan ekstrakurikuler (studi di man 1 mataram). Sakola, 2 (1), 591-602. https://doi.org/10.57235/sakola.v2i1.5838

Nufa, N. F., & Istichomahwati, I. (2025). Integration of students' character education through extracurricular programs a systematic review. https://doi.org/10.70764/gdpu-jbte.2025.1(2)-12

Priyanto, A. A., Kurniawan, B., & Muhyidin, M. (2024). Manajemen program ekstrakurikuler dalam meningkatkan prestasi non akademik peserta didik. An-Nidzam : Jurnal Manajemen Pendidikan dan Studi Islam, 11 (1), 123-133. https://doi.org/10.33507/an-nidzam.v11i1.2069

Raetze, S., Staedter, C., & Hüllmann, J. A. (2025). Taking aim at research on esports teams: A systematic literature review and cross-disciplinary future agenda. Team Performance Managementnull, . https://doi.org/10.1108/tpm-09-2024-0109

Rahman, N. F., Komaini, A., Wahyuri, A. S., Barlian, E., Muthia, R., & Zarya, F. (2023). Paradigms, limitations, opportunities, and challenges of e-sports in indonesia. Jurnal Pendidikan dan Pengajarannull, . https://doi.org/10.23887/jpp.v56i3.67829

Reitman, J. G., Anderson-Coto, M. J., Wu, M., Lee, J. S., & Steinkuehler, C. (2020). Esports research: A literature review: . Games and Culture, 15 (1), 32-50. https://doi.org/10.1177/1555412019840892

Reynaldi, A. B., Amin, M. J., & Saleh, M. H. (2021). Pembinaan atlet e-sport oleh iespa (indonesian e-sport assosiaction) samarinda. https://doi.org/10.30872/jip.v9i4.907

Rifa'i, M., & Mubarok, N. (2024). Collaborative strategy in improving the quality of extracurricular services in elementary schools.
https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i3.4126

Ritonga, M., Nurpani, N., & Nursalimah, N. (2025). Pengaruh manajemen kegiatan ekstrakurikuler terhadap prestasi belajar siswa. JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan), 8 (5), 4699-4706. https://doi.org/10.54371/jiip.v8i5.7829

Rizkyka, A. N., Rizkina, A., & Ramadhani, M. (2024). Peran aktivitas ekstrakurikuler dalam pengembangan keterampilan sosial dan prestasi akademis siswa sekolah dasar. Anterior Jurnalnull, . https://doi.org/10.33084/anterior.v23i2.6775

Steinkuehler, C., Anderson, C., 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. The Journal of Interactive Learning Research, 34 (1), 59-119. https://doi.org/10.70725/575686oceamt

Strategi manajemen kesiswaan dalam meningkatkan prestasi akademik melalui kegiatan ekstrakulikuler. https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v3i1.842

Sukmanagara, S., & Hakim, L. (2023). Manajemen ekstrakurikuler dalam meningkatkan minat bakat peserta didik (studi kasus di sma insan kamil tartila, tangerang). Jurnal Ilmiah Research and Development Student, Rawamangun/Jurnal Ilmiah Research and Development Student, 1 (2), 44-54. https://doi.org/10.59024/jis.v1i2.316

Supriadi, Rokhman, M., & Kholis, M. M. N. (2024). Meningkatkan prestasi non akademik melalui manajemen kegiatan ekstrakurikuler. https://doi.org/10.59373/jelin.v1i1.18

Surbakti, R. T., Deti, R., & Septina, N. (2023). The impact of leadership on esport team performance. International Journal of Modern Trends in Social Sciencesnull, . https://doi.org/10.35631/ijmtss.625002

Uduas, R., & Pangemanan, M. (2024). Mengelola dan membimbing esport orgs. Vitamedica., 3 (1), 93-98. https://doi.org/10.62027/vitamedica.v3i1.261

vitriani, S. D., Bintani, R. A., Widhia, N. A., putri, N. K. S., Pratiwi, M. A., & Fani, L. A. (2025). The impact of collaborative gameplay in mobile legends on developing strategic thinking and team leadership skills in gen z. Proceeding of International Student Conference on Business, Education, Economics, Accounting, and Management., 3 (1), 1065-1070. https://doi.org/10.21009/isc-beam.013.76

Waldi, A., & Irwan, I. (2018). Students' character training through game online extracurricular e-sports in sma 1 pskd high school jakarta. https://doi.org/10.24036/8851412222018119

Wood, J. R. (2021). Esports program development: Building scholastic esports programs, why and how. https://doi.org/10.4018/978-1-7998-7069-2.CH015

Zhong, Y., Guo, K. Y., 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 null, 104640-104640.
https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104640

Zhu, J., Cao, C., Liu, H., & Lim, E. T. K. (2024). Knowledge trajectory of esports as an emerging field of research. https://doi.org/10.1108/imds-

06-2023-0423