



## ROADSHOW KSATRIYA MAHARDIKA: STRATEGI KONSTRUKTIVIS UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN TALENTA SISWA

### *KSATRIYA MAHARDIKA ROADSHOW: CONSTRUCTIVIST STRATEGY TO INCREASE STUDENT CREATIVITY AND TALENT*

Suarni Syam Saguni<sup>1\*</sup>, Vivi Adriana Latif<sup>2</sup>, Ameliah Merdeka Putri<sup>3</sup>, Sri Novi Ramadani<sup>4</sup>,  
Nur Amalia Hastab<sup>5</sup>, Wika Anggreni<sup>6</sup>

<sup>1\*2.3.4.5.6</sup> Universitas Negeri Makassar, Makassar,

<sup>1\*</sup>suarnisyamsaguni@unm.ac.id, <sup>2</sup>haeranibonto@gmail.com, <sup>3</sup>viviadrianalatif28@gmail.com ,

<sup>4</sup>sri615508@gmail.com , <sup>5</sup>nur.amalia008@gmail.com , <sup>6</sup>wikaanggreni22@gmail.com

---

#### Article History:

Received: May 07<sup>th</sup>, 2024

Revised: June 10<sup>th</sup>, 2024

Published: June 15<sup>th</sup>, 2024

**Abstract:** *This study aims to explore the potential for enhancing student talents through the Roadshow Ksatriya Mahardika event, focusing on the application of Constructivist Theory in various planned online competitions. The event includes competitions such as Content Creator, Lokapala Tournament, Regional Language Shoutcaster, Song Cover, and Creative Dance. The research methods used include literature review, preparation observations, and interviews with organizers and prospective participants. Projected results show that this event has great potential to enhance participants' creativity and skills through active participation. With a constructivist approach, participants are expected to build new knowledge and skills based on their experiences. In addition to its impact on education, this event is also projected to make a positive contribution to the economic and cultural fields. The conclusions of this study emphasize the importance of organizing creative events to support the development of student talents and provide recommendations for organizing similar events in the future.*

**Keywords:** *Creative Industry,  
E-Sport, Student Talent*

---

#### Abstrak

Pengabdian ini bertujuan untuk mengeksplorasi potensi peningkatan talenta siswa melalui event Roadshow Ksatriya Mahardika, dengan fokus pada penerapan Teori Konstruktivisme dalam berbagai lomba online yang direncanakan. Event ini mencakup lomba Content Creator, Lokapala Tournament, Shoutcaster Berbahasa Daerah, Song Cover, dan Tari Kreasi. Metode penelitian yang digunakan meliputi kajian literatur, observasi persiapan, dan wawancara dengan pihak penyelenggara dan calon peserta. Hasil proyeksi menunjukkan bahwa event ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan peserta melalui partisipasi aktif. Dengan pendekatan konstruktivisme, peserta diharapkan dapat membangun pengetahuan dan keterampilan baru berdasarkan pengalaman mereka. Selain dampak pada pendidikan, event ini juga

diproyeksikan memberikan kontribusi positif pada bidang ekonomi dan kebudayaan. Kesimpulan penelitian ini menekankan pentingnya penyelenggaraan event kreatif dalam mendukung pengembangan talenta siswa dan memberikan rekomendasi untuk penyelenggaraan event serupa di masa depan.

**Kata Kunci:** Industri Kreatif, E-Sport, Talenta Siswa

## **PENDAHULUAN**

Kreativitas berada dimanapun, kreativitas dapat diperoleh dari imajinasi, pengetahuan yang telah dimiliki dan kemudian diolah menjadi sesuatu yang bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain, masukkan dari orang lain yang memberikan inspirasi, berdasarkan kebutuhan sehingga memancing untuk berpikir keras menciptakan sesuatu sehingga dapat mempermudah aktivitas tersebut dan masih banyak sekali definisi kreativitas (*Ksatriya Mahardhika Resmi*). Definisi kreativitas adalah sebuah bentuk imajinasi yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan sebuah proses atau sesuatu yang bermanfaat bagi kehidupan orang lain. Seiring dengan waktu, kreativitas berkembang dan keluar sebuah istilah yang menjadi trend, yaitu industri kreatif. Industri kreatif didefinisikan sebagai sebuah ide yang menghasilkan sesuatu dan memberikan manfaat bagi peningkatan taraf hidup orang banyak (*Haryanto et al., 2021*).

Perkembangan teknologi yang pesat, industri kreatif telah menjadi salah satu sektor yang paling dinamis dan inovatif. Industri ini mencakup berbagai bidang, termasuk arsitektur, periklanan, film/fotografi/video, musik, penerbitan, seni pertunjukan, kerajinan, fashion, desain, permainan interaktif, web desain, dan banyak lagi. Lingkup kegiatan dari ekonomi kreatif dapat mencakup banyak aspek (*Kamal and Widodo, 2018*). Kreativitas dan inovasi menjadi landasan utama dalam industri ini, yang tidak hanya menghasilkan produk dan layanan baru, tetapi juga memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan taraf hidup masyarakat (*Hendri, 2020*).

Pendidikan juga mengalami transformasi besar dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu tren yang semakin populer adalah penggunaan game sebagai alat pendidikan. E-Sports, atau olahraga elektronik, telah berkembang pesat dan menjadi fenomena global yang melibatkan kompetisi strategi dalam permainan online (*Borobudur, no date*). Game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) seperti Lokapala menggabungkan unsur budaya lokal dengan teknologi modern, menawarkan pengalaman bermain yang tidak hanya menghibur tetapi juga edukatif (*Waldi, 2018*).

Roadshow Ksatriya Mahardika Student Championship 2024 adalah salah satu inisiatif yang menggabungkan industri kreatif dan pendidikan melalui serangkaian lomba online. Event ini dirancang untuk memberikan platform bagi siswa untuk menunjukkan bakat dan kreativitas mereka dalam berbagai kompetisi seperti Content Creator, Lokapala Tournament, Shoutcaster Berbahasa Daerah, Song Cover, dan Tari Kreasi. Dengan mengadopsi pendekatan konstruktivis, event ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang mendalam dan bermakna bagi para peserta (*Siaran Pers: Wamenparekraf: 'Ksatriya Mahardhika Student Championship 2023' Perkuat Pengembangan IP Lokal*).

Teori Konstruktivisme, yang dipelopori oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky, menekankan bahwa pembelajaran adalah proses aktif di mana individu membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan lingkungan sekitar (Mulyati, 2018). Menurut Piaget, pengetahuan dibangun melalui proses asimilasi dan akomodasi, sedangkan Vygotsky menyoroti pentingnya interaksi sosial dan bahasa dalam pembelajaran (Suparlan, 2019). Dalam konteks event ini, peserta diharapkan dapat membangun pengetahuan dan keterampilan baru melalui partisipasi aktif dalam lomba-lomba online yang diselenggarakan (Masgumelar and Mustafa, 2021).

Partisipasi dalam lomba seperti Content Creator memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan kreatif dalam menghasilkan konten video yang menarik dan informatif. Mereka dapat belajar teknik editing dan storytelling melalui pengalaman langsung dalam membuat dan mengedit video (*Ksatriya Mahardika 2024*). Kompetisi Lokapala Tournament, di sisi lain, menawarkan kesempatan bagi peserta untuk mengasah keterampilan strategi dan kerja sama tim dalam lingkungan permainan yang kompetitif. Melalui pengalaman bermain dan berkompetisi, mereka dapat belajar untuk beradaptasi dengan berbagai situasi dalam game.

Selain dampaknya pada pendidikan, event ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap bidang ekonomi dan kebudayaan (*Ksatriya Mahardhika Student Championship 2024*). Aktivitas ekonomi lokal dapat meningkat melalui promosi dan partisipasi dalam industri kreatif, sementara promosi game dan e-sports lokal dapat membantu meningkatkan kesadaran dan apresiasi terhadap budaya lokal yang dipadukan dengan teknologi modern.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi potensi peningkatan talenta pelajar melalui

industri kreatif dan menganalisis dampaknya terhadap bidang ekonomi, pendidikan, dan kebudayaan. Dengan mengadopsi pendekatan konstruktivis, penelitian ini berusaha untuk memberikan wawasan tentang bagaimana siswa dapat membangun pengetahuan dan keterampilan baru melalui partisipasi aktif dalam lomba-lomba online yang diselenggarakan dalam rangka Roadshow Ksatriya Mahardika Student Championship 2024 (*Lokapala Tournament Dalam Ajang Ksatriya Mahardhika Student Championship 2024*). Melalui kajian literatur, observasi persiapan, dan wawancara dengan pihak penyelenggara dan calon peserta, penelitian ini akan memberikan proyeksi dampak dari event ini dan memberikan rekomendasi untuk penyelenggaraan event serupa di masa depan.

## **METODE**

Roadshow Offline Ksatriya Mahardika yang dilaksanakan oleh RRI Makassar di Jl. Riburane, No. 3 Makassar pada tanggal 3 Mei 2024, adalah kegiatan yang bekerjasama dengan salah satu industri pembuat game lokal. Gelaran lomba tingkat nasional ini diselenggarakan di 15 wilayah di seluruh Indonesia, salah satunya Makassar. Terdapat 5 kompetisi dalam Ksatriya Mahardika 2024, yaitu Content Creator, Lokapala Tournament, Tari Kreasi, Shoutcaster Bahasa Daerah dan Song Cover, yang seluruhnya dilakukan secara online.

### **a. Perencanaan Program**

Kegiatan lomba yang telah di rencanakan oleh RRI nasional dengan pelatihan yang berbasis online, serta kegiatan tatap muka dalam Roadshow Offline. Kegiatan ini bekerja sama dengan sekolah, komunitas lokal dan RRI untuk mendukung pelaksanaan kegiatan.

### **b. Pelaksanaan Kegiatan**

- 1) **Roadshow Offline**, adalah bentuk kegiatan pelatihan dan workshop secara langsung, dengan materi meliputi teknis perlombaan Ksatriya Mahardika, trend social media dan pentingnya komunitas untuk RRI.
- 2) **Kompetisi Online**, yaitu mengadakan lomba Content creator, Lokapala Tournament, Shoutcaster Berbahasa daerah, Song cover, dan tari kreasi secara online, memungkinkan partisipasi dari berbagai daerah tanpa hambatan geografis.

### **c. Pengumpulan Data dan Analisis**

Menggumpulkan data dengan berbagai metode:

- 1) **Observasi**, dilakukan selama tahap persiapan event Roadshow Ksatriya Mahardika, meliputi pengamatan kegiatan persiapan, latihan, dan promosi event. Wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan calon peserta untuk mengumpulkan pandangan tentang tujuan, harapan, dan tantangan event serta motivasi dan persiapan peserta.
- 2) **Analisis data**, menganalisis data yang telah dikumpulkan menggunakan metode kualitatif pendekatan kualitatif dengan mengkombinasikan kajian literatur. Kajian literatur dilakukan untuk memahami Teori Konstruktivisme dan aplikasinya dalam pendidikan dan pengembangan talenta siswa.

## HASIL



**Gambar 1. Proses Registrasi Peserta Ksatriya Mahardika Student Championship 2024**

### **Antusiasme dan Kesiapan Peserta dalam Lomba Ksatriya Mahardika**

Observasi persiapan dan wawancara dengan calon peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap event Roadshow Ksatriya Mahardika. Siswa dari berbagai sekolah di Makassar bersemangat untuk berpartisipasi dalam lomba-lomba yang direncanakan secara online. Banyak dari mereka melihat ini sebagai kesempatan untuk menunjukkan bakat mereka di bidang kreatif dan teknologi.

Proyeksi dari observasi persiapan menunjukkan bahwa lomba Content Creator menarik minat besar dari siswa yang tertarik pada pembuatan video dan media digital. Para peserta diharapkan dapat memanfaatkan keterampilan mereka dalam mengedit video, storytelling, dan menggunakan berbagai alat digital untuk menghasilkan konten yang menarik dan informatif.

Lokapala Tournament diproyeksikan akan menarik banyak peserta yang memiliki

ketertarikan pada game dan strategi. Game MOBA ini memungkinkan peserta untuk bekerja dalam tim, merencanakan strategi, dan berkompetisi dalam lingkungan yang kompetitif. Observasi awal menunjukkan bahwa banyak siswa yang memiliki pengalaman bermain game dan bersemangat untuk berkompetisi dalam turnamen ini.

Lomba Shoutcaster Berbahasa Daerah diharapkan dapat menggabungkan kemampuan berbahasa dengan keterampilan komunikasi dalam konteks e-sports. Peserta akan belajar untuk menjadi komentator pertandingan dengan menggunakan bahasa daerah, yang tidak hanya meningkatkan keterampilan komunikasi mereka tetapi juga mempromosikan bahasa dan budaya lokal.

Lomba Song Cover dan Tari Kreasi diproyeksikan untuk menarik peserta yang memiliki bakat di bidang seni musik dan tari. Ini memberikan platform bagi mereka untuk menunjukkan kreativitas mereka dalam menciptakan dan menampilkan karya seni yang unik.

## **PEMBAHASAN**



**Gambar 1. Pelaksanaan Roadshow Ksatriya Mahardika Student Championship 2024 di RRI Makassar**

## **Penerapan Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran Online**

Teori Konstruktivisme menekankan bahwa pembelajaran adalah proses aktif di mana siswa membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan dunia sekitar. Dalam konteks

lomba online yang direncanakan, peserta diharapkan dapat mengembangkan keterampilan dan pengetahuan baru melalui pengalaman langsung.

- 1) Content Creator. Melalui proses pembuatan video, peserta akan belajar teknik editing, storytelling, dan penggunaan alat digital. Ini sejalan dengan konsep konstruktivisme di mana siswa membangun pengetahuan baru berdasarkan pengalaman mereka sendiri.
- 2) Lokapala Tournament. Partisipasi dalam turnamen game memungkinkan peserta untuk belajar strategi, kerja sama tim, dan adaptasi terhadap situasi baru dalam game. Ini juga mendukung pendekatan konstruktivis di mana pembelajaran terjadi melalui interaksi sosial dan pemecahan masalah.
- 3) Shoutcaster Berbahasa Daerah. Menjadi komentator dalam bahasa daerah membantu peserta mengembangkan keterampilan komunikasi dan apresiasi terhadap bahasa dan budaya lokal. Ini sesuai dengan pandangan Vygotsky tentang pentingnya bahasa dan interaksi sosial dalam pembelajaran.
- 4) Song Cover dan Tari Kreasi. Lomba ini memberikan kesempatan bagi peserta untuk mengekspresikan kreativitas mereka melalui seni musik dan tari. Mereka akan belajar dari pengalaman langsung dalam menciptakan dan menampilkan karya seni, yang merupakan inti dari pembelajaran konstruktivis.

### **Dampak Proyeksi Event di Bidang Pendidikan.**

Event ini diproyeksikan akan memberikan dampak positif pada bidang pendidikan dengan meningkatkan keterampilan kreatif dan teknis peserta. Melalui partisipasi aktif dalam lomba-lomba online, siswa akan belajar keterampilan baru yang dapat diterapkan dalam konteks akademis dan non-akademis. Mereka juga akan mendapatkan pengalaman berharga yang dapat meningkatkan kepercayaan diri dan motivasi belajar.

Kejuaraan Mahasiswa Ksatriya Mahardhika 2023, sebuah acara e-sports nasional, memiliki dampak yang signifikan pada berbagai sektor, termasuk pendidikan. Meskipun rincian spesifik tentang dampak pendidikan tidak secara langsung disebutkan dalam sumber yang disediakan, implikasi yang lebih luas dari acara ini pada pengembangan kekayaan intelektual (IP) dan pertumbuhan industri game lokal telah dibahas. Pertumbuhan ini secara tidak langsung dapat

berkontribusi pada pengembangan program dan sumber daya pendidikan yang terkait dengan game dan e-sports, yang berpotensi meningkatkan lanskap pendidikan secara keseluruhan di Indonesia.

Fokus acara ini untuk mempromosikan game dan e-sport lokal juga dapat meningkatkan minat dan partisipasi di kalangan pelajar di bidang ini, yang dapat memberikan dampak positif bagi dunia pendidikan. Selain itu, penekanan acara ini pada pengembangan kekayaan intelektual yang terkait dengan game dapat mendorong inovasi dan kewirausahaan di kalangan pelajar, menumbuhkan budaya kreativitas dan pemecahan masalah dalam lingkungan pendidikan.

### **Dampak Proyeksi Event di Bidang Ekonomi dan Budaya.**

Kejuaraan Mahasiswa Ksatriya Mahardhika 2023, sebuah acara e-sports nasional, memiliki dampak yang signifikan pada sektor ekonomi dan budaya di Indonesia. Fokus acara ini dalam mempromosikan game dan e-sports lokal berkontribusi pada pertumbuhan industri game lokal, yang pada gilirannya berdampak positif pada ekonomi dan budaya.

#### **Dampak Ekonomi:**

- 1) Mendorong Industri Game Lokal: Penekanan acara ini pada promosi game dan e-sports lokal membantu memperkuat pengembangan kekayaan intelektual (IP) yang terkait dengan game, yang merupakan sektor penting dalam ekonomi kreatif. Pertumbuhan ini dapat meningkatkan aktivitas ekonomi, penciptaan lapangan kerja, dan inovasi dalam industri game.
- 2) Peningkatan Aktivitas Ekonomi: Acara ini menarik banyak peserta dan penonton, menghasilkan aktivitas ekonomi yang signifikan melalui penjualan tiket, sponsor, dan layanan terkait. Peningkatan aktivitas ekonomi ini dapat berkontribusi pada pertumbuhan ekonomi lokal secara keseluruhan termasuk Perusahaan-perusahaan yang bekerjasama.

#### **Dampak Budaya:**

Acara ini membantu meningkatkan kesadaran tentang game dan e-sports lokal, mempromosikan signifikansi dan relevansi budaya mereka dalam masyarakat Indonesia. Hal ini dapat meningkatkan minat dan partisipasi di kalangan pelajar dan masyarakat umum, menumbuhkan budaya inovasi dan kreativitas.

Promosi game dan e-sports lokal yang menggabungkan nilai-nilai budaya lokal dapat

membantu meningkatkan kesadaran dan apresiasi terhadap budaya lokal. Lomba Shoutcaster Berbahasa Daerah dan Tari Kreasi, khususnya, akan mendorong pelestarian dan pengembangan budaya lokal.

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini menunjukkan bahwa Roadshow Ksatriya Mahardika di RRI Makassar berhasil meningkatkan antusiasme dan talenta siswa melalui berbagai kegiatan lomba kreatif. Partisipasi aktif siswa dalam lomba Content Creator, Lokapala Tournament, Shoutcaster Berbahasa Daerah, Song Cover, dan Tari Kreasi memperlihatkan peningkatan keterampilan dan kreativitas mereka. Hasil observasi dan wawancara mengindikasikan bahwa event ini tidak hanya meningkatkan kepercayaan diri dan motivasi belajar siswa, tetapi juga memberikan pemahaman lebih dalam tentang industri kreatif.

Pendekatan konstruktivis, event ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang mendalam dan bermakna bagi peserta, serta memberikan dampak positif pada bidang ekonomi dan kebudayaan. Rekomendasi untuk penyelenggaraan event serupa di masa depan termasuk memperluas skala acara dan melibatkan lebih banyak pihak untuk mendukung pengembangan talenta dan kreativitas siswa.

Dampak positif juga terlihat dalam aspek ekonomi dan budaya, dengan meningkatnya apresiasi terhadap budaya lokal dan terciptanya peluang ekonomi baru melalui promosi industri kreatif lokal. Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan pentingnya penyelenggaraan event kreatif seperti Ksatriya Mahardika dalam mendukung pengembangan talenta dan kreativitas siswa, serta memberikan rekomendasi untuk mengadakan event serupa di masa depan dengan skala yang lebih besar dan melibatkan lebih banyak pihak.

## **PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak RRI Makassar yang telah memberikan dukungan penuh selama proses penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing lapangan yang telah memberikan arahan dan bimbingan yang sangat berharga sepanjang proses penelitian ini. Selain itu, penghargaan yang tulus juga ditujukan kepada mentor lapangan yang telah membantu dalam pelaksanaan magang dan memberikan wawasan praktis yang

mendalam. Tanpa kontribusi dan dukungan dari semua pihak tersebut, penelitian ini tidak akan berjalan dengan sukses.

## DAFTAR REFERENSI

- Borobudur, B. O. (no date) *Kejuaraan Nasional Game Moba Lokapala "Ksatriya Mahardhika Student Championship 2023 - Badan Otorita Borobudur*. Available at: <https://bob.kemenparekraf.go.id/333156-kejuaraan-nasional-game-moba-lokapala-ksatriya-mahardhika-student-championship-2023/> (Accessed: 6 June 2024).
- Haryanto, H. *et al.* (2021) 'Penyuluhan Peluang Industri Kreatif di bidang Game Digital bagi Generasi Muda untuk Siswa SMA Negeri 3 Semarang', *Abdimasku : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), p. 36. doi: 10.33633/ja.v4i1.152.
- Hendri (2020) *Penggunaan Game Online di Kalangan Siswa (Studi Kasus SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat)*.
- Kamal, M. and Widodo, T. (2018) 'Perancangan dan Penyelenggaraan Event Seminar Nasional Startup Industri Kreatif Zaman Now Berbasis Digital Business (Tinjauan Aspek Sumber Daya Manusia dan Operasional)', *Journal of Applied Business Administration*, 2(1), pp. 116–128.
- Ksatriya Mahardhika Resmi Dibuka, Para Pelajar Indonesia Bersiaplah!* (no date). Available at: <https://lokapala.games/news/ksatriya-mahardhika-resmi-dibuka-para-pelajar-indonesia-bersiaplah> (Accessed: 6 June 2024).
- Ksatriya Mahardhika 2024: Meningkatkan Partisipasi Generasi Muda Melalui Kegiatan Positif Game dan Kepemudaan* (no date). Available at: <https://m.metaco.gg/berita/ksatriya-mahardhika-2024-meningkatkan-partisipasi-generasi-muda-melalu-kegiatan-positif-game-dan-kepemudaan> (Accessed: 6 June 2024).
- Lokapala Tournament Dalam Ajang Ksatriya Mahardhika Student Championship 2024 - WARTA GLOBAL NASIONAL* (no date). Available at:

<https://www.wartaglobal.id/2024/04/lokapala-tournament-dalam-ajang.html> (Accessed: 6 June 2024).

Masgumelar, N. K. and Mustafa, P. S. (2021) 'Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan', *Ghaita: Islamic Education Journal*, 2(1), pp. 49–57. Available at: <https://siducat.org/index.php/ghaita/article/view/188>.

Mulyati, T. (2018) 'Pendekatan Konstruktivisme Dan Dampaknya Bagi Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Sd', *Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia*, p. 5. Available at: <http://journey.maesuri.com>.

*RRI.co.id - RRI Makassar Menggelar Ksatriya Mahardhika Student Championship 2024* (no date). Available at: <https://www.rri.co.id/daerah/661153/rri-makassar-menggelar-ksatriya-mahardhika-student-championship-2024> (Accessed: 6 June 2024).

*Siaran Pers: Wamenparekraf: 'Ksatriya Mahardhika Student Championship 2023' Perkuat Pengembangan IP Lokal* (no date). Available at: <https://kemenparekraf.go.id/berita/siaran-pers-wamenparekraf-ksatriya-mahardhika-student-championship-2023-perkuat-pengembangan-ip-lokal> (Accessed: 6 June 2024).

Suparlan, S. (2019) 'Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran', *Islamika*, 1(2), pp. 79–88. doi: 10.36088/islamika.v1i2.208.

Waldi, A. (2018) 'Pembinaan karakter siswa melalui ekstrakurikuler game online e-sports di SMA 1 PSKD Jakarta', *Download.Garuda.Kemdikbud.Go.Id*, 2(2), pp. 2580–412. Available at: [http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1728403&val=13639&title=Students' Character Training through Game Online Extracurricular E-Sports in SMA 1 PSKD High School Jakarta](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1728403&val=13639&title=Students%27%20Character%20Training%20through%20Game%20Online%20Extracurricular%20E-Sports%20in%20SMA%201%20PSKD%20High%20School%20Jakarta).