



▶ MAN 2 YOGYAKARTA

Achmad Arlis Raih Juara E-Sport Antarpelajar



Siswa MAN 2 Yogyakarta, Achmad Arlis, menunjukkan penghargaan yang diraih di ajang Gebyar Olahraga Pendidikan 2025 cabang e-sports antarpelajar se-DIY, akhir pekan kemarin.

Di DIY, kompetisi e-sports diakui sebagai ruang pembinaan talenta bagi pelajar. Dari panggung itu, salah satu siswa MAN 2 Yogyakarta, Achmad Arlis, tampil sebagai kampiun yang memperkuat posisi peta kekuatan atlet digital dari Kota Jogja.

Arlis berlaga bersama tim e-sports pelajar Kota Jogja di bawah binaan Esports Indonesia (ESI) Kota Jogja dan Dinas Pendidikan Kota Jogja pada *Gebyar Olahraga Pendidikan 2025* cabang e-sports antarpelajar se-DIY yang digelar Balai Pemuda dan Olahraga (BPO) DIY, Sabtu (30/11).

Dalam kompetisi yang mempertandingkan gim *Mobile Legends* dan *Free Fire*, Arlis meraih Juara 1 kategori *Free Fire*.

Seusai pertandingan, Arlis mengaku sangat bersyukur atas prestasi yang diraih. "Kemenangan ini adalah tangga awal. Saya berharap e-sports pelajar semakin rutin mendapat ruang kompetisi, ada pelatih profesional dan pembinaan mental agar kami unggul dalam permainan dan matang sebagai pribadi," ujarnya melalui keterangan tertulis, Senin (1/12).

Kepala MAN 2 Yogyakarta, Hartiningsih, S.Pd., M.Pd., menilai kemenangan Arlis sebagai buah pembinaan yang disiplin, terarah, dan berbasis karakter. "Saya bangga pada Arlis dan seluruh tim yang bertanding. E-sports adalah olahraga yang menuntut strategi, fokus, dan etika kompetisi. Anak-anak kami telah membuktikan bahwa permainan digital pun dapat menjadi arena kedewasaan dan adab," tutur Hartiningsih.

Ia juga menegaskan bahwa prestasi harus berjalan serasi dengan pembentukan kualitas diri. "Ke depan, saya berharap e-sports di tingkat pelajar semakin mendapat ruang pembinaan yang lebih terstruktur di sekolah dengan pendampingan manajemen emosi. Kami ingin atlet digital MAN 2 tidak hanya juara di arena, tetapi juga menjadi generasi unggul yang berkarakter, santun, dan siap bersaing dalam kehidupan nyata," katanya.

Hartiningsih juga mendorong sinergi berbagai pihak agar ekosistem e-sports pelajar tidak berhenti pada euforia satu kejuaraan. "Kolaborasi antara organisasi olahraga resmi, pemerintah daerah, dunia pendidikan, dan komunitas harus diperkuat. E-sports harus tumbuh sebagai budaya kompetisi yang menyehatkan dan mendidik," katanya. *(Yudhi Kusdiyanto/*)*

Instansi	Nilai Berita	Sifat	Tindak Lanjut
1. Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga	Netral	Biasa	Untuk Diketahui

Yogyakarta, 17 Juni 2026
Kepala

Ig. Trihastono, S.Sos. MM
NIP. 19690723 199603 1 005