

## **BAB IV**

### **Ekstrakurikuler D-Bogem Sebagai Arena Sosialisasi**

Bab ini akan memaparkan ekstrakurikuler D-Bogem di SMA Negeri 55 sebagai arena sosialisasi bagi siswa. Secara keseluruhan dalam bab ini menjelaskan bagaimana D-Bogem dapat memberikan andil bagi para siswa di dalam proses pembelajaran di sekolah. Pada tahap awal penulis akan coba membahas Ekstrakurikuler D-Bogem dalam Ranah Pembelajaran Pendidikan Jasmani. Dalam sub bab ini penulis coba mengemukakan posisi dari ekstrakurikuler D-Bogem dalam kerangka Pembelajaran Pendidikan Jasmani, dimana pada kerangka pembelajaran tersebut terdapat beberapa aspek yang harus terpenuhi dalam sebuah kegiatan Pendidikan Jasmani.

Kemudian, dalam sub bab yang kedua penulis akan membahas bagaimana kegiatan Ekstrakurikuler D-Bogem berperan sebagai Arena Sosialisasi Makna Beladiri yang Menyenangkan. Pada bagian ini penulis akan menjelaskan bagaimana peran D-Bogem sebagai arena sosialisasi makna beladiri yang menyenangkan dapat menginternalisasikan nilai-nilai baru beladiri tersebut kepada para anggota D-Bogem. Pembahasan pada bagian ini akan coba penulis kaji dengan konsep sosialisasi peran sebagai alat analisis data.

Ketiga, penulis akan memaparkan Ekstrakurikuler D-Bogem Sebagai Arena Pengembangan Potensi Siswa. Pada pembahasan kali ini penulis coba menjelaskan bagaimana peran D-Bogem dalam mengembangkan potensi, bakat, minat, serta keterampilan siswa baik dalam hal akademik maupun non akademik. Bagian ini akan dibagi menjadi dua bagian, yang pertama adalah D-Bogem sebagai Arena Pengembangan Prestasi Siswa, pada bagian ini penulis akan memaparkan peran D-Bogem dalam mengembangkan Prestasi siswa di sekolah, baik dari segi peningkatan sisi akademik siswa maupun prestasi dari sisi non akademik siswa. Selanjutnya bagian lain akan coba menjelaskan D-Bogem sebagai Arena Pengembangan Kompetensi Sosial Siswa. Pada bagian terakhir ini penulis coba melihat bagaimana perilaku sosial para siswa yang mengikuti ekstrakurikuler D-Bogem, dengan indikator tersebut nantinya akan dapat terlihat gambaran bagaimana kualitas kompetensi sosial yang dimiliki para siswa.

#### **A. Ekstrakurikuler D-Bogem dalam Ranah Pembelajaran Pendidikan Jasmani**

Seperti yang sudah penulis bahas sebelumnya, bahwa Pendidikan jasmani yang di aplikasikan melalui kegiatan berolahraga bukanlah hanya merupakan satu kegiatan pendidikan yang semata-mata berfokus pada aktivitas ketangkasan jasmani semata. Namun, lebih jauh dari itu Pendidikan Jasmani merupakan bagian integral yang bersumber dari pendidikan yang mencoba mencapai tujuan untuk mengembangkan kebugaran jasmani, mental, sosial, serta emosional bagi masyarakat dengan berbagai wahana aktivitas jasmani. Seperti yang diungkapkan oleh Syarifudin dan Abdi

Rahmat bahwa “kegiatan berolahraga dapat menjadi wahana untuk membina dan sekaligus membentuk watak kepribadian seseorang”.<sup>1</sup>

Dengan kata lain, Pembelajaran Pendidikan Jasmani yang di aplikasikan melalui kegiatan berolahraga tidak dapat dipandang sebelah mata hanya sebagai sarana penjaga kebugaran fisik semata. Mata pelajaran Pendidikan Jasmani yang hanya memiliki porsi sangat sedikit dalam kurikulum sekolah menjadi permasalahan utama dalam sulitnya memaksimalkan potensi dari pembelajaran pendidikan jasmani itu sendiri. Oleh sebab itu, salah satu menyiasatinya adalah dengan memaksimalkan kegiatan ekstrakurikuler.

Sesuai dengan penelitian yang penulis kaji kali ini, ekstrakurikuler beladiri D-Bogem sebagai salah satu kegiatan keolahragaan yang berada di lingkungan sekolah wajib memiliki fungsi edukasi manfaat yang positif bagi siswa. Ranah yang paling mendekati untuk dijadikan acuan dalam melaksanakan kegiatan dari ekstrakurikuler ini adalah dalam ranah pembelajaran pendidikan jasmani. Dalam ranah pembelajaran pendidikan jasmani yang dikemukakan oleh Sukintaka, bahwa di dalam kegiatan pendidikan jasmani wajib memenuhi empat aspek bagi siswa, yaitu aspek Jasmani, aspek Psikomotorik, aspek Kognitif dan aspek Afektif. Dengan mencakup keempat aspek tersebut sebuah kegiatan dapat disebut sebagai kegiatan pembelajaran

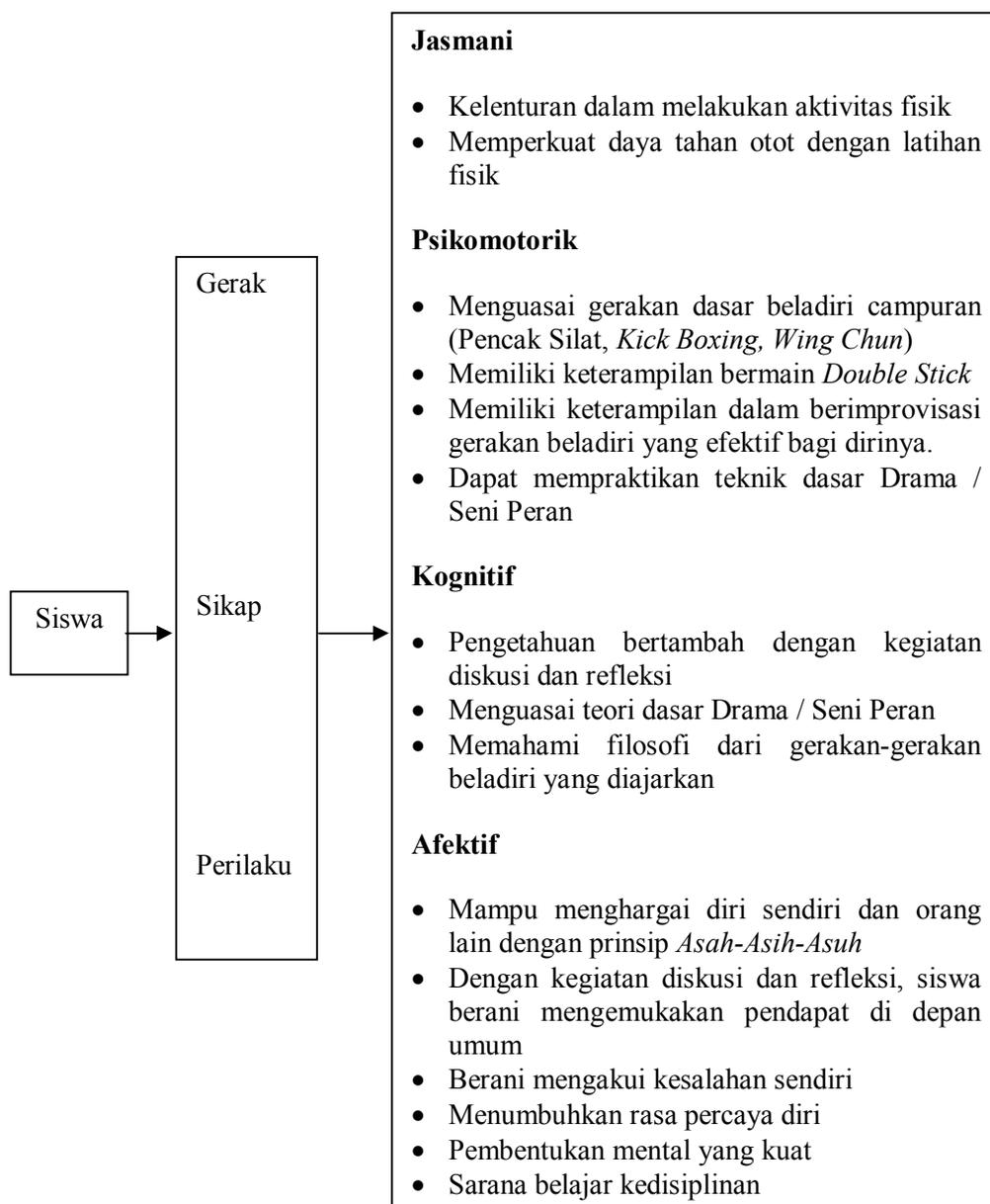
---

<sup>1</sup> Syarifudin dan Abdi Rahmat, “Mengelola Potensi Destruktif Olahraga Ke Arah Pengembangan Kebijakan Olahraga Yang Komprehensif”, *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 16, No. 2, 2010, Jakarta: Kemdikbud, hlm 1

pendidikan jasmani, yang nantinya dapat tercermin dari gerak, sikap, dan perilaku siswa.

#### Skema IV.1

#### Posisi D-Bogem dalam Ranah Pembelajaran Pendidikan Jasmani



Sumber: Diolah Berdasarkan Analisis Penulis, 2012

Berdasarkan skema IV.1 sesuai dengan tema penelitian penulis, dapat dilihat bahwa posisi ekstrakurikuler D-Bogem dalam ranah pembelajaran pendidikan jasmani mencakup keempat aspek yang terdapat dalam konsep pembelajaran pendidikan jasmani. Dalam aspek Jasmani, posisi D-Bogem sebagai kelompok kegiatan yang bergerak di bidang keolahragaan memiliki fungsi untuk melatih kelenturan fisik dalam melakukan aktivitas keseharian, selanjutnya fungsi dari aspek Jasmani yang kedua adalah dapat memperkuat daya tahan otot karena di dalam kegiatannya dalam D-Bogem terdapat latihan fisik serta sanksi yang dibuat di dalam setiap permainannya dapat melatih daya tahan otot siswa.

Kedua, dalam aspek Psikomotorik manfaat yang dapat diberikan oleh ekstrakurikuler D-Bogem bagi siswa adalah para anggota dapat menguasai teknik-teknik dasar beladiri dari Pencak Silat, *Kick Boxing* dan *Wing Chun*. Selain itu, siswa dapat menguasai permainan *Double Stick* dengan terampil. Kemudian setelah dapat menguasai teknik-teknik dasar beladiri, para anggota D-Bogem dapat melakukan improvisasi dalam menciptakan gerakan-gerakan beladiri yang efektif dan sesuai dengan karakter yang dimiliki dirinya.

Hal lain dari aspek Psikomotorik yang terdapat dalam ekstrakurikuler D-Bogem adalah mereka mampu melakukan teknik-teknik dasar dari pementasan sebuah drama. Teknik dasar seni peran yang harus dikuasai oleh para anggota D-Bogem diantaranya adalah mampu menampilkan raut dan mimik wajah yang ekspresif, serta mampu bersuara lantang dan keras dengan artikulasi yang dapat terdengar jelas. Ketiga,

dalam aspek Kognitif para siswa mendapatkan pemahaman tentang berbagai pengetahuan melalui kegiatan diskusi dan refleksi yang diadakan setelah kegiatan latihan fisik berlangsung. Dalam diskusi tersebut, kemampuan berfikir siswa di didik untuk dapat berfikir kritis dalam memandang sebuah fenomena yang menjadi topik pembahasan. Cara berfikir kritis tersebut nantinya dapat tercermin dari pendapat yang wajib dikemukakan oleh para anggota D-Bogem di setiap kesempatannya.

Aspek Kognitif lain yang bisa diperoleh para anggota D-Bogem adalah dapat memahami teori-teori dasar dari pementasan drama dan konsep seni peran, pemahaman konsep-konsep dasar akan seni peran ini berfungsi sebagai fondasi dasar dari kegiatan drama atau sandiwara kecil yang harus dilakukan para anggota D-Bogem yang akan melakukan aktivitas pertarungan dalam lingkaran. Sesuai dengan bidang ilmu yang ditekuni DN sebagai guru Bahasa dan Sastra Indonesia membuat ia dapat dengan mudah memberikan pemahaman akan konsep dan teori pementasan drama serta seni peran kepada para anggota D-Bogem. Selain itu, aspek Kognitif yang dapat terlihat adalah bagaimana siswa dapat memahami filosofi dari berbagai gerakan beladiri yang diberikan oleh instruktur.

Terakhir, dalam aspek Afektif terlihat dari cara para anggota D-Bogem menghargai diri sendiri dan orang lain dengan filosofi *Asah-Asih-Asuh* yang selalu dipegang teguh oleh setiap anggota D-Bogem. *Asah* dimaknai sebagai sesuatu yang mencakup segala aspek yang berkaitan dengan pengembangan pribadi, seperti bimbingan, proses pendidikan dan berbagai bantuan lain untuk tujuan semacam itu.

Selain itu saling membantu meningkatkan kemampuan bertarung, berakting, melakukan penyembuhan dengan menjadi lawan tarung dan lawan akting dalam drama.

*Asih* dimaknai sebagai aspek yang berkaitan dengan kasih sayang, saling berbagi dan mengasihi kepada sesama, saling memberi dan menerima, perhatian, persahabatan dan saling memberi masukan terhadap kelemahan (biasanya dalam kegiatan diskusi dan refleksi), saling berbagi wawasan mengenai bela diri atau apa saja yang positif. Saling berbagi kelebihan yang dimiliki. Sedangkan *Asuh* mencakup segala aspek yang berkaitan dengan pemeliharaan dan perawatan, dukungan serta bantuan sehingga apa yang sudah di dapatkan tidak lantas disimpan untuk kepentingan sendiri, melainkan setiap anggota wajib bersikap saling asuh kepada anggota yang lain untuk kepentingan dan kebaikan bersama-sama. Serta saling mengingatkan (menegur) untuk selalu menjadi lebih baik dalam bersikap dan bertindak.

Selanjutnya, aspek Afektif dalam D-bogem juga dapat tercermin dalam kegiatan diskusi dan refleksi yang dilaksanakan setelah melakukan kegiatan fisik. Kegiatan diskusi dan refleksi tersebut membuat siswa berani untuk mengemukakan pendapat di depan umum. Dengan kegiatan itu, tidak lagi ada ungkapan 'takut salah' ketika hendak berpendapat. Karena setiap anggota yang hadir wajib mengemukakan pendapat, dan tidak ada pendapat yang dianggap salah, dengan begitu siswa menjadi

terbiasa berani untuk mengemukakan pendapat dan kritiknya secara sopan di dalam sebuah forum maupun dalam pergaulan keseharian.

Adapun aspek Afektif selanjutnya juga terlihat dari permainan *Double Stick*, dengan permainan tersebut yang memiliki aturan bahwa seseorang yang menjatuhkan *Double Stick* diberikan sanksi *push up*, maka dengan diterapkannya perturan tersebut terdapat proses pendidikan untuk dapat mengakui kesalahan sendiri. Pada awalnya memang mereka yang menjatuhkan *double stick* hanya *push up* ketika ada instruktur, namun setelah proses tersebut berjalan, anggota yang menjatuhkan *double stick* ke tanah, tanpa perintah dan pengawasan dari Instruktur dengan kesadaran mereka segera *push up* setelah *double stick* yang dipegangnya jatuh.

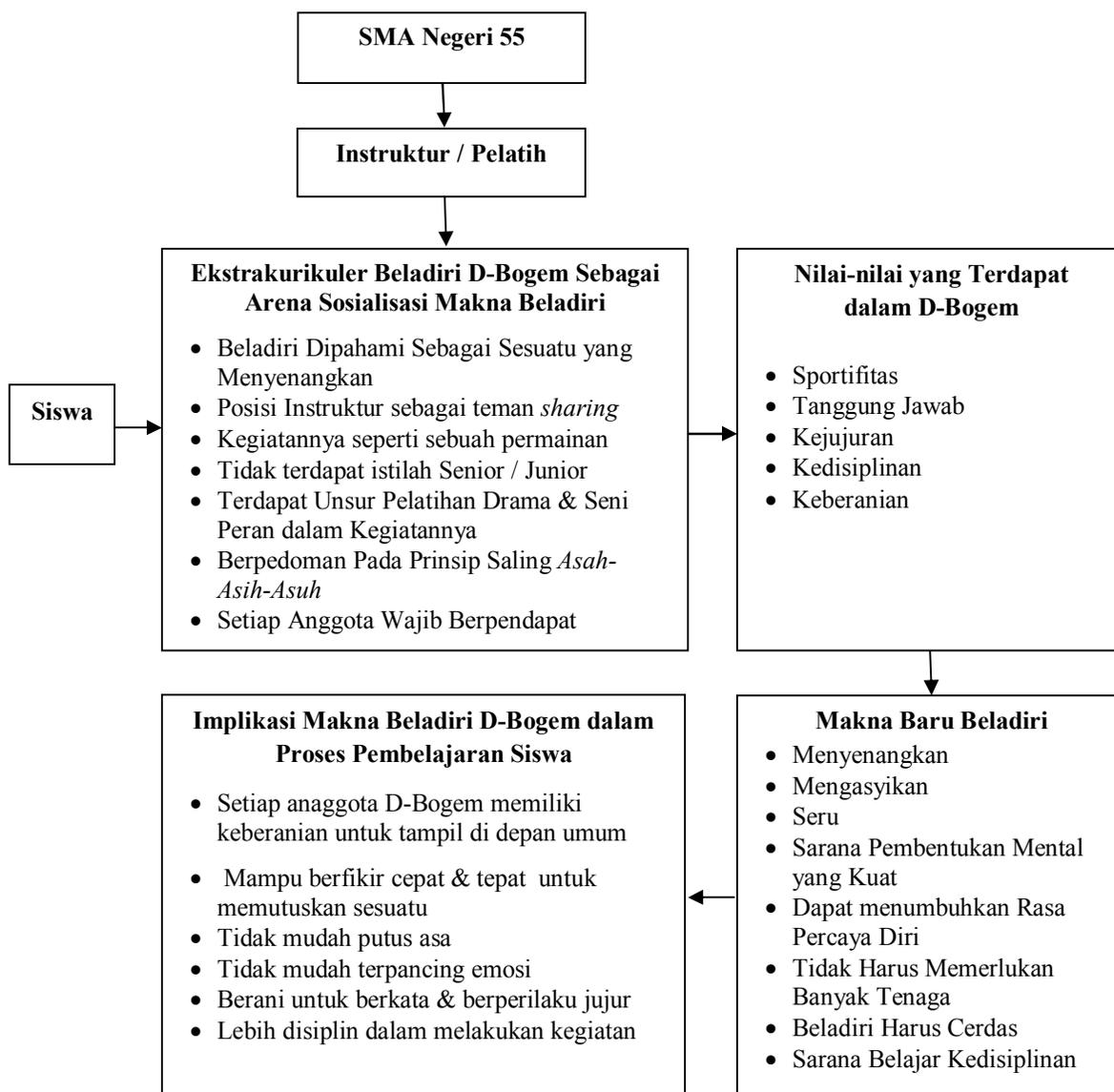
Berani mengakui kesalahan dan berani menanggung resiko akibat dari perbuatan yang dilakukan merupakan proses pendidikan yang dapat dipetik dari kegiatan ini. Hal lain yang diperoleh siswa dari aspek Afektif dalam ekstrakurikuler D-Bogem adalah rasa percaya diri menjadi meningkat, hal tersebut merupakan dampak dari kegiatan refleksi dan diskusi yang dilakukan, selain mengasah aspek Kognitif siswa, dalam kegiatan refleksi dan diskusi anggota yang datang pada saat itu wajib mengemukakan pendapatnya mengenai jalannya latihan pada hari itu, mereka juga diharuskan mengemukakan argumentasi mengenai apa yang mereka dapatkan dari proses latihan yang baru saja berlangsung.

## **B. Ekstrakurikuler D-Bogem Sebagai Arena Sosialisasi Makna Beladiri yang Menyenangkan**

Sebagai sebuah kelompok ekstrakurikuler, beladiri D-Bogem merupakan salah satu elemen yang dimiliki SMA Negeri 55 sebagai tempat dimana proses pendidikan berlangsung. Dalam perkembangannya kegiatan D-Bogem haruslah dilandasi dengan jenis kegiatan-kegiatan yang memiliki nilai-nilai edukatif guna mendukung proses pendidikan secara total. Sehubungan dengan hal tersebut, dalam sub bab kali ini penulis coba menjelaskan peran Ekstrakurikuler D-Bogem Sebagai Arena Sosialisasi Makna Beladiri yang Menyenangkan.

Seperti yang telah diketahui sebelumnya, ekstrakurikuler D-Bogem memiliki paradigma bahwa kegiatan beladiri merupakan sebuah kegiatan yang bisa dijadikan menyenangkan selayaknya permainan futsal atau basket. Guna mencapai paradigma tersebut, kemudian diciptakanlah kegiatan-kegiatan yang berfokus pada pengembangan diri siswa, kegiatan seperti Drama dan Diskusi merupakan salah satu yang menjadi ciri khas dari D-Bogem. Dalam ranah sosiologis kegiatan yang ada di dalam D-Bogem terdapat sebuah proses sosialisasi, yaitu sosialisasi makna baru beladiri yang menyenangkan dimana Instruktur mencoba untuk menginternalisasikan nilai-nilai beladiri sebagai sesuatu yang menyenangkan kepada para siswa. Untuk konteks penelitian ini penulis menganalogikan ekstrakurikuler sebagai arena sosialisasi seperti kelas di dalam sekolah, dimana agen-agen dari sosialisasi tersebut adalah guru yang berada di kelas tersebut, dan kelas sebagai arena tempat sosialisasi tersebut berlangsung.

**Skema IV.2**  
**Proses Ekstrakurikuler D-Bogem Sebagai Arena Sosialisasi Makna Beladiri yang Menyenangkan**



Sumber: Diolah Berdasarkan Hasil Analisis Penulis, 2012

Berdasarkan sekma IV.2 jika dianalogikan dalam pembelajaran di dalam kelas, dapat dijelaskan bahwa posisi guru sebagai agen sosialisasi di dalam D-Bogem diperankan oleh Instruktur. Dari instruktur yang memiliki makna-makna tersendiri akan beladiri di dalam dirinya kemudian di sosialisasikan kepada siswa melalui ekstrakurikuler D-Bogem, fungsi dari ekstrakurikuler D-Bogem sendiri adalah sebagai arena sosialisasi seperti layaknya ruangan kelas. Dalam proses sosialisasi yang terjadi di dalam arena D-Bogem terdapat karakteristik baru akan beladiri yang berasal dari makna beladiri Instruktur, yaitu bahwa beladiri dipahami sebagai sesuatu yang menyenangkan, kemudian Instruktur diposisikan sebagai teman *sharing*. Lalu kegiatannya dibuat seperti sebuah permainan yang menyenangkan sehingga dapat terus menarik keinginan siswa untuk terus terlibat, tidak terdapatnya istilah Senior / Junior. Serta dengan memasukan unsur Drama dan Diskusi di dalam ekstrakurikuler ini menjadi strategi guna mengubah paradigma beladiri menjadi sesuatu yang menyenangkan.

Nilai-nilai sportifitas, tanggung jawab, kejujuran, kedisiplinan dan keberanian merupakan beberapa nilai yang secara tidak tertulis terdapat dalam D-Bogem dan menjadi salah satu fondasi bagi D-Bogem dalam melakukan kegiatannya. Dari proses sosialisasi yang coba mengubah paradigma beladiri dari pandangan sebelumnya sebagai sesuatu yang keras menjadi kegiatan yang menyenangkan, dengan karakteristik-karakteristik yang ada di atas tersebut. Siswa-siswi yang ada di dalam ekstrakurikuler D-Bogem kemudian memaknai beladiri dengan cara pandang yang

baru. Para siswa memandang beladiri seperti sebuah kegiatan bermain, dimana terdapat unsur menyenangkan, mengasyikan, dan dapat menambah rasa kepercayaan diri serta mentalitas, selain itu mereka juga memaknai dalam kegiatan beladiri haruslah juga menggunakan kecerdasan intelektual, bukan hanya mengandalkan insting dalam melakukan teknik-teknik beladiri.

Proses pembelajaran yang terdapat dalam ekstrakurikuler D-Bogem menekankan bahwa siswa sebisa mungkin dituntut untuk dapat memahami dan mengambil makna dari kegiatan-kegiatan yang dilakukan, tidak hanya sekedar menirukan atau dapat terampil menguasai satu materi melainkan siswa dapat melakukan improvisasi dari materi yang sudah diberikan, baik dalam hal teknik beladiri maupun dalam hal materi Drama atau diskusi. Namun, tuntutan ini juga tidak dipaksakan oleh Instruktur, melainkan melalui proses belajar yang dilakukan anggota secara rutin dan mandiri sehingga mampu menarik minat para anggota untuk mencoba belajar sesuatu yang lainnya.

Dalam konteks yang lain D-Bogem sebagai bagian dari *peer group* siswa, memiliki kelebihan dalam proses sosialisasi makna beladiri yang menyenangkan. Dalam melakukan kegiatannya, siswa memiliki motivasi berlebih dalam setiap melaksanakan kegiatan-kegiatan D-Bogem, dikarenakan dalam *peer group* seorang anak memiliki keinginan untuk dianggap sebagai individu terbaik di antara anggota lain di dalam group yang dalam hal ini adalah D-Bogem. Selain itu, dalam melaksanakan kegiatannya, siswa juga melakukan proses konstruksi terhadap

identitas mereka sebagai anggota D-Bogem, sehingga nilai-nilai yang ada dalam D-Bogem sebisa mungkin coba diinternalisasikan ke dalam setiap perilaku dan sikap mereka baik ketika di dalam D-Bogem maupun di luar D-Bogem. Hal tersebut terjadi karena pada hakikatnya dalam peer group seseorang akan selalu berusaha untuk menjadi bagian yang total dari kelompok tersebut.

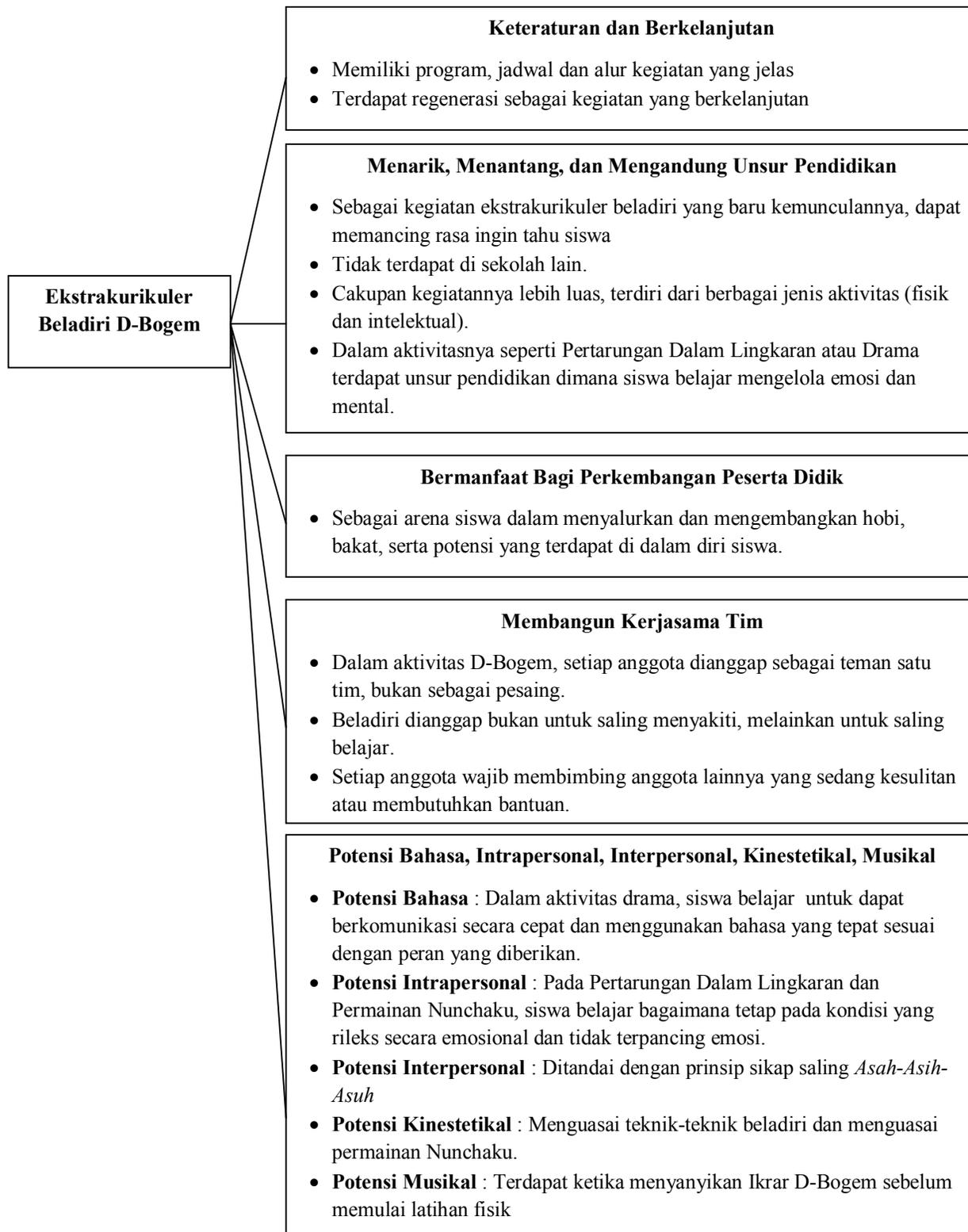
Selain itu proses pembelajaran yang dilakukan instruktur lebih mengarah kepada pencapaian kesadaran diri. Unsur pencapaian kesadaran diri seseorang terletak pada sebuah simbol. Berarti dengan ini anggota ekstrakurikuler D-Bogem dapat belajar terus menerus (berinteraksi atau bersosialisasi) untuk memikirkan objek secara simbolik. Jadi, setelah satu atau dua kali instruktur memberi contoh misalnya dalam hal teknik-teknik beladiri, *double stick* atau dalam pemberian materi-materi dasar pementasan drama. Setelah pelatih memberi contoh, para anggota dilepas begitu saja karena dengan latihan mandiri dengan bimbingan teman sebaya, para anggota akan lebih memiliki rasa keingintahuan yang tinggi. Dengan kata lain, contoh yang diberikan oleh pelatih memberikan sebuah simbol bagi para anggota karena pengalaman yang diberikan tersebut hanya betul-betul dirasakan, dilihat, maupun didengar.

### **C. Ekstrakurikuler D-Bogem Sebagai Arena Pengembangan Potensi Siswa**

Dalam pelaksanaannya sebagai sebuah kelompok ekstrakurikuler, beladiri D-Bogem mampu memenuhi sebagian kebutuhan peserta didik yang mengacu kepada lima unsur prinsip pengembangan kegiatan Ekstrakurikuler.

### Skema IV.3

#### Lima Unsur Prinsip Pengembangan Ekstrakurikuler Beladiri D-Bogem



Sumber: Diolah Berdasarkan Temuan Data dan Analisis Penulis,2012

Dari Skema IV.3 dapat terlihat bahwa dalam melaksanakan kegiatan ekstrakurikulernya, D-Bogem selalu berpegang pada kelima prinsip pengembangan ekstrakurikuler tersebut. Pertama, Keteraturan dan Berkelanjutan. Hal ini dapat terlihat dari kegiatan ekstrakurikuler D-Bogem yang memiliki program yang jelas. Dalam hal ini memiliki artian bahwa ekstrakurikuler ini memiliki jadwal dan alur kegiatan yang jelas, serta sesuai dengan kebutuhan anggotanya sebagai siswa yaitu dapat memperkuat kepribadian serta mental untuk para anggotanya.

Kedua, memiliki unsur Menarik yaitu sesuai dengan kondisi yang terjadi di ekstrakurikuler ini, penamaan kegiatan kelompok ekstrakurikuler ini D-Bogem yang masih sangat asing di telinga mayoritas siswa, membuat rasa ingin tahu dan penasaran siswa menjadi terpancing. Selain itu ekstrakurikuler ini menjadi menarik karena kegiatan ekstrakurikuler ini tidak terdapat di sekolah lain selain di SMA Negeri 55 Jakarta. Tidak hanya dari sisi penamaan yang masih asing terdengar, dalam kegiatannya ekstrakurikuler beladiri ini juga tidak hanya sekedar beraktivitas fisik semata, melainkan ada proses permainan-permainan seperti Drama dan permainan *double stick* yang tidak terdapat dalam ekstrakurikuler beladiri lainnya. Tidak hanya itu aktivitas Diskusi dan Refleksi juga menjadi salah satu faktor mengapa D-Bogem dapat menarik bagi para siswa, dikarenakan kegiatan tersebut memang tidak pernah terdapat sebelumnya dalam ekstrakurikuler yang memiliki *basic* olahraga.

Menantang, yakni dapat dijelaskan bahwa ekstrakurikuler D-Bogem sebagai kelompok ekstrakurikuler yang baru menyajikan beragam aktivitas yang dapat menantang kreativitas para siswa, selain itu kegiatan yang saling berkaitan satu sama lainnya juga menjadi aspek menantang D-Bogem. Hal tersebut dapat terlihat ketika di dalam permainan seperti *double stick* para siswa dituntut untuk dapat mengendalikan diri secara baik. Sedangkan untuk pertarungan dalam lingkaran menantang para siswa untuk dapat melakukan gerakan-gerakan yang efektif guna dapat mengelabui lawan di tempat yang memiliki terbatas. Selanjutnya adalah kegiatan drama, kegiatan ini merupakan kegiatan yang mendapatkan respon sangat positif dari siswa, karena dalam kegiatan ini para siswa sangat tertantang untuk dapat menemukan dialog secara cepat dengan tujuan agar sang lawan kehabisan kata-kata.

Untuk prinsip Mengandung Unsur Pendidikan, satu hal yang dapat di kaitkan dengan ekstrakurikuler D-Bogem adalah bahwa semua kegiatan yang ada di dalamnya memiliki nilai-nilai pendidikan. Seperti bagaimana kita harus dapat berfikir sesuat secara cepat dan tepat, bagaimana dapat mengendalikan emosi ketika menghadapi sesuatu, serta bagaimana memiliki keberanian untuk berkata dan bersikap jujur serta berani mengakui kesalahan diri sendiri. Ketiga, terdapat unsur Bermanfaat Bagi Peserta Didik. Melalui kegiatan Ekstrakurikuler ini diharapkan dapat menyalurkan hobi, bakat, dan minat siswa. Kemudian dengan mengikuti kegiatan Ekstrakurikuler D-Bogem dapat dijadikan bekal yang bermanfaat bagi siswa

untuk melaksanakan kehidupan bermasyarakat baik di sekolah maupun di masyarakat luar sekolah.

Keempat, Membangun Kerjasama Tim. Hal ini dapat terlihat pada saat proses latihan sedang berlangsung, setiap anggota yang ada dianggap sebagai teman satu tim yang apabila salah satu mereka sedang kesulitan dalam melakukan aktivitasnya, maka anggota yang lain wajib untuk membimbing atau membantu mereka yang sedang kesulitan tersebut. Selain itu, kerjasama tim yang baik juga terlihat ketika kegiatan Diskusi dan Refleksi, dalam kegiatan tersebut setiap anggota memberikan saran membangun guna memberikan dorongan untuk sesama anggota agar menjadi lebih baik. Baik dalam hal teknik beladiri maupun untuk hal-hal lain.

Kelima, memiliki unsur pengembangan potensi Bahasa, Intrapersonal, Interpersonal, Kinestetikal dan Musikal. Potensi Bahasa, potensi ini dapat terlihat sangat jelas dalam ekstrakurikuler D-Bogem ketika aktivitas Drama / Sandiwara Kecil. Saat kegiatan ini potensi bahasa siswa sangat berkembang, alasannya adalah ketika tema drama sudah diberikan wasit, maka kedua orang yang sudah berada berhadapan wajib berkomunikasi dengan cepat dan tepat sesuai dengan peran yang disematkannya hingga salah satu dari mereka tidak bisa lagi menjawab perkataan yang dilontarkan lawannya tersebut.

Potensi Intrapersonal (Emosional), potensi ini dapat terlihat ketika anggota D-Bogem melakukan aktivitas pertarungan dalam lingkaran, karena pada prinsipnya dalam D-Bogem di setiap kegiatannya harus dilandasi dengan kondisi yang rileks,

maka ketika pertarungan dalam lingkaran para siswa dituntut untuk tidak emosional terhadap lawannya, dan ketika salah satu dari yang melakukan pertarungan terlihat sudah terpancing untuk bertarung secara emosional maka wasit wajib menghentikan pertarungan tersebut dan akan dimulai lagi ketika keduanya sama-sama telah dalam keadaan yang rileks. Dari penjelasan tersebut dapat terlihat bahwa potensi *Intrapersonal* (emosional) siswa sangat dikembangkan dalam ekstrakurikuler ini.

Potensi *Interpersonal* (Sosial). Ditandai dengan sikap saling *Asah-Asih-Asuh* yang dipegang teguh oleh setiap anggota D-Bogem. Dalam kegiatan yang dilaksanakan oleh D-Bogem setiap anggota wajib saling menghormati, selain itu tidak adanya istilah senior dan junior membuat hubungan sosial antar sesama anggota menjadi lebih hangat, bahkan begitu pula kepada instruktur. Ekstrakurikuler yang diikuti oleh kelas X, XI dan XII ini membuat lenyapnya jarak sosial yang sebelumnya sangat kental dirasakan. Kegiatan Diskusi dan Refleksi yang ada juga mendidik para anggota D-Bogem untuk saling menghormati dan menghargai setiap orang yang memberikan pendapatnya, begitu pula ketika ada yang berbeda pendapat dengan mereka, kritik dan saran yang ada juga dimaknai sebagai sesuatu yang dapat membangun guna kebaikan untuk kedepannya.

Potensi *Kinestetikal*. Sebagai kelompok ekstrakurikuler beladiri, potensi kinestetikal merupakan salah satu potensi terbesar yang dapat dikembangkan. Selain dapat menguasai teknik-teknik beladiri dan menguasai permainan *double stick*. Siswa juga mampu menguasai teknik-teknik dalam drama atau seni peran. Potensi

*Musikal.* Telihat ketika anggota D-Bogem mengucapkan Ikrar D-Bogem dalam bentuk nyanyian.

Berdasarkan aplikasi lima unsur prinsip pengembangan yang terdapat pada Ekstrakurikuler Beladiri D-Bogem menjadi suatu bukti bahwa sasaran pengembangan Ekstrakurikuler dapat tercapai. Prinsip kegiatan Ekstrakurikuler salah satunya dalam mengembangkan potensi-potensi siswa sangat membantu proses pembelajaran siswa secara menyeluruh. Melalui pengembangan D-Bogem diharapkan dapat menjadi ajang berekspresi dan berkreasi secara positif sesuai dengan bakat dan minat peserta didik.

### **1. Arena Pengembangan Prestasi Siswa**

Kegiatan ekstrakurikuler beladiri D-Bogem yang di dalamnya terdapat banyak aktivitas beragam jenis dari mulai aktivitas yang bersifat fisik maupun aktivitas diskusi menjadi salah satu arena siswa dalam mengembangkan prestasinya. Setelah mengikuti kegiatan ekstrakurikuler D-Bogem menurut hasil temuan lapangan yang penulis dapatkan dari para informan menyatakan bahwa terdapat perubahan yang dapat dirasakan ketika pembelajaran di dalam kelas. Mereka yang terlibat di dalam D-Bogem merasakan bahwa melalui ekstrakurikuler yang mereka ikuti tersebut dapat menambah semangat dan rasa percaya diri dalam proses pembelajaran di kelas. Dampak dari hal tersebut adalah meningkatnya nilai yang mereka peroleh di dalam mata pelajaran.

Para anggota D-Bogem yang menjadi informan dalam penelitian ini beranggapan bahwa meningkatnya semangat belajar menjadikan setiap pelajaran yang mereka ikuti berjalan lebih menyenangkan. Salah satu dampak yang mereka rasakan langsung adalah ketika terdapat sesi diskusi dalam pelajaran di kelas, beberapa siswa yang aktif dalam D-Bogem menyatakan bahwa sebelumnya mereka tidak memiliki keberanian untuk menyatakan pendapat di depan umum, namun setelah aktif di dalam D-Bogem mereka merasakan perubahan yang sangat besar yaitu tidak lagi takut untuk menyatakan pendapat dan tidak takut salah dalam berpendapat, karena mereka sudah dapat menganggap bahwa kesalahan merupakan satu hal yang wajar dalam proses pembelajaran.

Sebagai pembuktian lain bahwa ekstrakurikuler D-Bogem dapat mengembangkan prestasi siswa, salah satu indikator yang dapat dilihat adalah bahwa kelompok ekstrakurikuler ini dapat meraih Juara I dalam lomba Teater se-Jakarta Selatan pada acara FLS2N (Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional) serta Juara II lomba Teater se-DKI Jakarta di Museum Fatahillah pada awal tahun 2012. Dalam kedua kompetisi tersebut, D-Bogem memainkan sebuah pementasan Drama yang di dalamnya terdapat unsur-unsur teknik beladiri, sehingga unsur D-Bogem sebagai sebuah ekstrakurikuler beladiri tidak ditinggalkan. Prestasi yang diperoleh ini dapat dijadikan salah satu indikator keberhasilan ekstrakurikuler D-Bogem yang memiliki tujuan untuk mengubah paradigma beladiri menjadi sesuatu yang menyenangkan untuk siswa.

**Gambar IV.1**  
**Anggota dan Instruktur D-Bogem Saat Menjuarai Perlombaan Teater**



Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2012

Prestasi yang diperoleh dalam bidang teater tersebut tidak lepas dari kegiatan yang ada di dalam D-Bogem yaitu pelatihan Drama, dimana setiap siswa D-Bogem wajib mampu melaksanakan teknik-teknik dasar dari drama atau seni peran. Sehingga ketika mereka ikut dalam kompetisi teater tersebut mampu mendapatkan prestasi yang telah disebutkan di atas.

## **2. Arena Pengembangan Kompetensi Sosial**

Ekstrakurikuler D-Bogem sebagai bagian dari proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah dapat menjadi salah satu arena siswa dalam mengembangkan kompetensi sosial yang dimilikinya. Sebagai kelompok ekstrakurikuler beladiri, D-Bogem tidak hanya terdapat aktivitas ketangkasan fisik, namun aktivitas-aktivitas yang ada di dalamnya memiliki nilai-nilai pendidikan yang dapat mengembangkan kompetensi sosial. Berikut ini penulis berikan gambaran nilai-nilai pengembangan Kompetensi Sosial apa saja yang terdapat dalam anggota D-Bogem.

**Tabel IV.1**  
**Kompetensi Sosial Siswa Dalam Aktivitas D-Bogem**

<b>Jenis Aktivitas</b>	<b>Kompetensi Sosial Ideal Siswa dalam D-Bogem</b>	<b>Kompetensi Sosial Tidak Ideal Siswa dalam D-Bogem</b>
Doa (Awal dan Akhir kegiatan)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rendah Hati</li> <li>• Tidak ada yang pantas disembongkan dari diri.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hanya formalitas sebuah kegiatan</li> </ul>
Permainan <i>Nunchaku / Double Stick</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak Mudah Marah</li> <li>• Lebih Fokus</li> <li>• Cepat dan Tepat dalam Mengambil Keputusan</li> <li>• Berani Mengakui Kesalahan Sendiri</li> <li>• Sportifitas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hanya sebuah permainan biasa untuk bersenang-senang.</li> <li>• Agar dapat pamer keahlian ke teman di luar D-Bogem</li> </ul>
Drama	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lebih percaya diri untuk tampil di depan umum</li> <li>• Cepat dan tepat dalam mengambil keputusan, khususnya dalam berkomunikasi atau debat.</li> <li>• Dapat bersikap tenang dalam situasi yang menegangkan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Untuk <i>lucu-lucuan</i> saja.</li> <li>• Hiburan untuk diri sendiri.</li> </ul>
Pertarungan Dalam Lingkaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cepat dan tepat dalam mengambil tindakan.</li> <li>• Lebih mampu mengontrol emosi.</li> <li>• Lebih fokus dalam menghadapi sesuatu.</li> <li>• Mampu mengatasi tekanan mental</li> <li>• Berani untuk jujur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ajang pamer kemampuan teknik beladiri.</li> <li>• Sarana belajar menghindar dari pukulan.</li> </ul>
Diskusi dan Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghargai dan toleransi terhadap pendapat dan pemikiran yang berbeda.</li> <li>• Saling berbagi solusi dan informasi</li> <li>• Berani mengemukakan Pendapat (Rasa Kepercayaan Diri)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hanya formalitas sebuah kegiatan</li> </ul>

Sumber: Diolah Berdasarkan Temuan Data dan Hasil Analisis Penulis, 2012

Data tabel IV.1 menggambarkan bahwa dalam aktivitas yang dilakukan ekstrakurikuler D-Bogem memiliki aspek-aspek yang dapat kompetensi sosial siswa,

namun tidak semua anggota kemudian dapat memaknai dan menerapkannya ke dalam sebuah tindakan yang terwujud dalam kompetensi sosial yang berkembang lebih baik. Aktivitas pertama yang dilakukan adalah *Doa*. Dalam aktivitas doa, kompetensi sosial ideal yang terdapat pada siswa D-Bogem adalah sikap rendah hati, dalam artian siswa tidak memiliki sifat sombong. Seperti yang diungkapkan oleh PT, bahwa kegiatan doa baginya memberikan pelajaran bahwa sebagai manusia tidak ada yang bisa disombongkan, baik kepada sesama manusia apalagi terhadap Tuhan, oleh sebab itu ia selalu khuyuk setiap kegiatan doa dilakukan pada awal dan akhir.

Senada dengan pernyataan PT, bagi JD dan AWL kegiatan doa merupakan aspek yang penting dalam D-Bogem, karena menurutnya ketika berdoa mereka dapat belajar untuk dapat bersikap ikhlas kepada Tuhan, sehingga apa yang akan mereka dapatkan nantinya bukanlah sesuatu untuk dapat menyombongkan diri ke teman yang lain. Sedangkan untuk kompetensi sosial tidak ideal yang ada pada siswa D-Bogem dapat dilihat dari pernyataan DK yang menyatakan bahwa doa hanyalah sebuah formalitas belaka, karena menurutnya kegiatan doa sudah sering dilakukan dalam banyak hal, dari saat memulai pelajaran di kelas maupun ketika mengakhiri pembelajaran di kelas, namun menurutnya kegiatan tersebut hanya sebatas pelengkap kegiatan dan formalitas. Ia mengatakan bahwa hal tersebut ia kemukakan bukan karena ia menganggap tidak penting kegiatan berdoa, melainkan bahwa kegiatan doa yang selama ini ia lihat di sekolah banyak yang dijalani dengan tidak serius oleh siswa.

Kedua, permainan Nunchaku / *Double Stick*. Dalam permainan ini, kompetensi sosial ideal yang terdapat pada siswa D-bogem adalah dapat mengendalikan diri terutama emosi dengan baik. DK dan JD mengatakan bahwa apabila dalam melakukan permainan Nunchaku mereka tidak dapat mengendalikan emosi, maka kemungkinan salah satu sisi Nunchaku dapat mengenai tubuh menjadi lebih besar. Selain itu lebih lanjut dikatakan oleh PT, dalam permainan Nunchaku nilai yang terdapat di dalamnya adalah bagaimana dirinya dapat mengakui kesalahan yang dilakukan sendiri. Ketika ia memainkan Nunchaku dan kemudian Nunchaku tersebut terjatuh ke tanah, maka ia wajib menerima sanksi berupa *push up*.

Praktik ini menurut PT dapat mendidik untuk berani mengakui kesalahannya sendiri dan siap untuk menerima sanksi. Nilai kejujuran juga tergambar ketika tidak ada yang mengawasi, PT mengatakan bahwa ketika ia menjatuhkan Nunchaku, ia segera melakukan *push up* tanpa melihat ada atau tidaknya orang yang mengawasi. Sedangkan untuk kompetensi sosial tidak ideal yang terdapat dalam anggota D-Bogem dapat dilihat dari pernyataan AWL, ia hanya menganggap permainan Nunchaku sebagai sebuah permainan biasa tanpa terdapat nilai-nilai yang dapat di ambil sebagai pelajaran di dalamnya. Menurutnya, sebagai seorang perempuan permainan Nunchaku merupakan permainan yang cukup berat untuk dimainkan, maka dari itu ketika ia sudah memiliki sedikit kemampuan bermain Nunchaku, ia menjadikan kemampuan memainkan Nunchaku sebagai modal untuk pamer keahlian kepada teman di luar D-Bogem, khususnya kepada temannya sesama perempuan.

Ketiga, Drama. Dalam drama yang berlangsung sebelum melakukan pertarungan dalam lingkaran kompetensi sosial ideal yang terdapat adalah bagaimana siswa mampu memiliki rasa percaya diri yang besar dan mampu mengatasi tekanan. Hal tersebut diambil dari pernyataan AWL yang mengatakan bahwa dengan kegiatan Drama, dirinya menjadi lebih percaya diri khususnya ketika ia berinteraksi dengan teman-temannya, hal tersebut merupakan akibat dari kegiatan drama yang tak jarang menuntut dirinya untuk berteriak di tengah lapangan dan disaksikan oleh banyak orang, sehingga ia lebih lanjut mengatakan hal tersebut kemudian memberikan dampak pada dirinya yang tidak lagi mudah minder ketika berinteraksi dengan teman-temannya.

Lain lagi dengan PT, yang menyatakan bahwa kegiatan drama dalam D-Bogem membuat dirinya belajar bagaimana cara mengambil keputusan yang cepat dan tepat dalam berkomunikasi, lebih lanjut ia mengatakan bahwa hal tersebut wajib dilakukan guna menghindari lawan menguasai dialog yang sedang berlangsung dalam drama tersebut. Karena apabila salah satu orang yang sedang drama tersebut tidak bisa lagi 'membalas' dialog lawannya, maka orang tersebut dijatuhkan sanksi berupa *push up*. Sedangkan JD beranggapan bahwa kegiatan drama memberikan dirinya pelajaran untuk dapat bersikap tenang dalam situasi yang menegangkan, menurutnya apabila dalam drama tersebut ia panik maka menurutnya tidak akan dapat membalas dialog lawan bicara dengan baik dan mengakibatkan dirinya terkena hukuman.

Namun, dibalik aspek kompetensi ideal yang terdapat pada diri siswa dalam aktivitas drama ini, terdapat pula siswa yang kompetensi sosialnya tidak terpengaruh

dan berkembang ketika mengikuti drama salah satunya adalah DK, ia menjelaskan bahwa drama hanyalah hiburan untuk diri sendiri dan hanyalah sebagai arena untuk *lucu-lucuan* semata. Karena dalam ekstrakurikuler D-Bogem yang merupakan sebuah kegiatan beladiri, drama diperlukan guna mencairkan suasana sebelum ketegangan dalam pertarungan.

Keempat, aktivitas Pertarungan Dalam Lingkaran. DK mengatakan bahwa aktivitas yang dilakukan ini dapat menjadi sarana belajar siswa untuk memiliki kecepatan dan ketepatan dalam mengambil sebuah tindakan. Hal tersebut merupakan satu hal yang sangat penting karena menurutnya dalam ruang lingkaran yang hanya mempunyai diameter sekitar 2 meter tersebut, ia dan siswa lain yang menjadi lawan bertarungnya harus mampu melakukan gerakan-gerakan yang efektif guna mendapatkan point terbanyak dari sang lawan, dimana tindakan-tindakan yang diambil haruslah secara cepat dan tepat. Sementara AWL menganggap kegiatan pertarungan dalam lingkaran membuat dirinya lebih mampu untuk mengontrol emosi dan membuat dirinya lebih fokus dalam menghadapi sesuatu, ia juga menambahkan bahwa jika dalam pertarungan sudah melibatkan emosi yang berlebihan dan kehilangan fokus, maka yang terjadi hanya membuat dirinya terkena hukuman *push up*, sehingga sangat dibutuhkan pengendalian emosi dalam melakukan pertarungan lingkaran.

Sedangkan JD mengungkapkan bahwa pertarungan lingkaran di dalam D-Bogem memberikan dirinya pelajaran bagaimana mengatasi tekanan terutama tekanan mental. Karena di dalam pertarungan lingkaran menurutnya apabila mentalnya sudah

*down* terlebih dahulu, maka teknik-teknik beladiri yang dikuasai tidak akan berjalan efektif, begitu juga dalam kehidupan sehari-hari ia mengatakan ketika dalam situasi tertentu mentalnya sudah *down*, maka kemampuan yang dimilikinya tidak akan dapat keluar secara maksimal. Selain itu, JD juga mengatakan bahwa pertarungan dalam lingkaran mengajarkan dirinya untuk berani jujur, ia mencontohkan ketika dirinya terkena pukulan dari lawannya, namun wasit tidak melihat, ia harus mengakui bahwa lawan tadi berhak mendapatkan point karena telah berhasil mengenai bagian-bagian tubuhnya yang menghasilkan point untuk lawannya tersebut.

Untuk kompetensi tidak ideal yang ada pada aktivitas pertarungan dalam lingkaran ini dapat tercermin dari pernyataan PT yang menjadikan aktivitas pertarungan dalam lingkaran sebagai ajang untuk membuktikan sekaligus pamer kemampuan teknik beladiri kepada lawan. Ia beranggapan bahwa ketika dirinya mampu bertarung dan menghindari pukulan dengan baik di dalam lingkaran, maka ia memiliki kelebihan dari teman yang lain. Hal tersebut ia anggap tidak salah jika dirinya memamerkan kemampuan yang dimilikinya tersebut kepada teman di luar ekstrakurikuler D-Bogem.

Terakhir, aktivitas Diskusi dan Refleksi. Pada aktivitas ini PT dan AWL memiliki anggapan bahwa kegiatan yang dilakukan dapat memupuk rasa percaya diri yang tinggi serta sikap toleransi kepada pendapat yang berbeda. PT dan AWL menambahkan bahwa dengan peraturan yang mewajibkan setiap siswa D-Bogem untuk mengemukakan pendapat serta kritik membangun untuk sesama anggota, mereka yang pada awalnya tidak memiliki keberanian untuk mengemukakan

pendapat di depan umum ‘terpaksa berani’ untuk berpendapat dan memberikan kritik. Proses yang berlangsung tersebut kemudian membuat mereka yang awalnya ‘terpaksa berani’ tersebut akhirnya menjadi terbiasa dan memiliki keberanian untuk mengemukakan pendapat. Berbeda dengan PT dan AWL, JD mengemukakan bahwa kegiatan refleksi dan diskusi merupakan ajang berbagi solusi dari setiap masalah yang dihadapi oleh sesama anggota D-Bogem, selain itu dengan diskusi juga dapat menjadi ajang untuk bertukar informasi tentang banyak hal yang sebelumnya mereka tidak ketahui.

Untuk kompetensi sosial tidak ideal yang terdapat pada siswa dapat dilihat dari pernyataan DK yang menganggap kegiatan diskusi dan refleksi hanya sebagai kegiatan formalitas, atau hanya kegiatan mengulang kembali apa yang sudah terjadi selama kegiatan latihan fisik. Menurutnya kegiatan ekstrakurikuler D-Bogem sebagai kelompok beladiri, hanya bertumpu pada aktivitas ketangkasan fisik, kegiatan di luar hal-hal fisik dianggapnya hanyalah sebagai kegiatan pelengkap dan formalitas agar D-Bogem tidak berjalan statis dan membosankan.

#### **D. Problematika Ekstrakurikuler D-Bogem Sebagai Arena Sosialisasi**

Kegiatan ekstrakurikuler beladiri D-Bogem yang keberadaannya terbilang masih dini di SMA Negeri 55, memiliki beberapa hal ketidaksesuaian dengan tujuan yang ingin dicapai oleh ekstrakurikuler ini sebelumnya. Dalam penelitian yang penulis lakukan, terdapat beberapa fakta-fakta yang tidak mencerminkan tujuan ekstrakurikuler D-Bogem sebagai sebuah ekstrakurikuler beladiri yang tidak hanya

memiliki fokus pada pembinaan fisik dan Psikomotorik, melainkan kepada banyak aspek lain seperti afektif dan kognitif siswa.

Sebagai sebuah arena sosialisasi, keberadaan D-Bogem hanyalah salah satu dari sekian banyak arena sosialisasi siswa dimana mereka dapat terlibat. Tidak dapat dipungkiri bahwa nilai-nilai edukatif yang ingin di sosialisasikan Instruktur (DN) melalui ekstrakurikuler D-Bogem kepada siswa tidak lantas kemudian dapat langsung diterima dan berhasil mengubah kepribadian serta tindakan siswa sebagai seorang individu secara total. Terdapat seleksi nilai-nilai yang di anut siswa di dalam dirinya, dimana siswa hanya akan mengambil nilai-nilai dalam D-Bogem yang dianggap sesuai dengan kebutuhan dirinya. Siswa sebagai individu yang berada pada banyak arena sosialisasi seperti lingkungan kelas pada sekolah, lingkungan bermain dan lingkungan di dalam keluarga memiliki otonomi sendiri dalam menentukan tindakan yang akan dilakukannya. Sehingga, konsep diri siswa sebagai manusia yang otonom tidak lantas secara cepat dapat mengalami perubahan seperti apa yang menjadi tujuan dari ekstrakurikuler D-Bogem.

Selain itu, karena faktor usia keberadaan yang terbilang masih baru, kegiatan yang dilakukan dalam D-Bogem seringkali masih mengalami perubahan-perubahan dalam tempo yang cukup singkat, hal ini menurut pengamatan penulis membuat siswa menjadi tidak terlalu fokus dalam melakukan satu kegiatan. Dampaknya yang dapat terlihat adalah siswa hanya melakukan proses Imitasi atau hanya dalam tahapan *Play Stage*, dimana siswa hanya melakukan proses meniru yang dalam hal ini adalah

meniru apa yang diberikan dan di contohkan Instruktur, tidak ada pemaknaan lebih mendalam mengenai satu aktivitas yang dilakukan.

Padahal peran Instruktur yang sesungguhnya menjadi program D-Bogem hanyalah memberikan dasar-dasar baik dari teknik-teknik beladiri maupun dalam aktivitas lainnya, siswa diharapkan dapat melakukan eksplorasi dalam setiap kegiatan yang dilakukan. Hal yang terjadi ketika siswa hanya sampai pada proses meniru Instruktur, tujuan D-Bogem dimana siswa dapat melakukan eksplorasi teknik beladiri, teknik permainan Nunchaku dan drama menjadi berjalan sangat lambat. Dengan hanya meniru Instruktur proses menemukan makna pada siswa juga memerlukan waktu yang cukup lama.

Dampak lain yang dapat terlihat dari fakta bahwa siswa yang hanya melakukan proses meniru Instruktur dapat dilihat pada tabel IV.1. Pada tabel tersebut terdapat kompetensi tidak ideal pada siswa yang ikut dalam ekstrakurikuler D-Bogem, salah satu penyebab mengapa hal itu dapat muncul dalam diri siswa karena dalam beberapa kegiatan yang ada, siswa hanya melakukan proses imitasi dan melakukan seleksi nilai yang mereka anggap benar dan berguna untuk dirinya. Oleh sebab itu apa yang menjadi tujuan D-Bogem tidak dapat tercapai dalam waktu yang singkat.

Dari penjelasan yang penulis kemukakan di dalam Bab ini, secara keseluruhan berbicara mengenai ekstrakurikuler D-Bogem sebagai arena sosialisasi yang. Pertama, Ekstrakurikuler D-Bogem dalam Ranah Pembelajaran Pendidikan Jasmani, pada bagian ini ekstrakurikuler D-Bogem memiliki beberapa aspek yang sesuai dengan konsep dalam ranah pendidikan Jasmani. Dalam praktiknya D-Bogem

memiliki empat aspek yang sesuai dengan model pembelajaran pendidikan jasmani, diantaranya adalah ranah Jasmani, Kognitif, Psikomotorik dan Afektif.

Kedua, Ekstrakurikuler D-Bogem Sebagai Arena Sosialisasi Makna Beladiri yang Menyenangkan. Sebagai sebuah kegiatan ekstrakurikuler, ekstrakurikuler D-Bogem menjadi arena dalam sosialisasi makna beladiri menyenangkan. Beladiri yang menyenangkan tersebut kemudian memiliki implikasi bagi proses pembelajaran siswa secara keseluruhan, salah satunya adalah D-Bogem mampu mengendalikan emosinya secara baik serta memiliki keberanian untuk mengemukakan pendapatnya di depan umum.

Ketiga, Ekstrakurikuler Sebagai Arena Pengembangan Potensi Siswa memiliki peranan yang sesuai dengan prinsip pengembangan ekstrakurikuler. Potensi-potensi yang dapat tersalurkan dalam D-Bogem seperti potensi Bahasa, Intrapersonal, Interpersonal, Kinestetikal, dan Musikal menjadi satu suatu bukti bahwa sasaran pengembangan Ekstrakurikuler dapat tercapai. Prinsip kegiatan Ekstrakurikuler salah satunya dalam mengembangkan potensi-potensi siswa sangat membantu proses pembelajaran siswa secara menyeluruh dan memiliki peran sebagai arena pengembangan prestasi siswa dan pengembangan kompetensi sosial siswa. Terakhir, Problematika Ekstrakurikuler D-Bogem Sebagai Arena Sosialisasi. Menjelaskan bahwa dalam perkembangannya D-Bogem tidak dapat secara penuh dapat mengubah konsep diri siswa sebagai individu yang otonom. Posisi D-Bogem hanyalah salah satu dari sekian banyak arena sosialisasi yang melibatkan siswa di dalamnya.