

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah sebuah sarana dalam rangka untuk menumbuh kembangkan kemampuan individu supaya nantinya bisa menjadi individu yang mempunyai iman, taqwa, perilaku mulia, berpengetahuan, cakap, kreatif dan mandiri<sup>1</sup>. Dalam pelaksanaannya, kegiatan intrakurikuler dirasa masih kurang dalam perwujudannya mengembangkan potensi dalam diri peserta didik, misalnya dalam masalah pemberian jam mata pelajaran, dalam satu minggu satu mata pelajaran hanya diberikan jam pelajaran sebanyak satu, dua, dan paling banyak hanya tiga jam mata pelajaran dalam satu minggunya. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan pendamping seperti ekstrakurikuler yang bisa membantu untuk memaksimalkan potensi dalam diri peserta didik. Pada praktiknya, masing-masing dari pelaksanaan program kegiatan ekstrakurikuler yang ada di sekolah akan memberikan banyak manfaat yang tidak hanya didapat oleh peserta didiknya tetapi juga terhadap efektivitas dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah.

---

<sup>1</sup> Wina Sanjaya, Kurikulum dan Pembelajaran, (Jakarta: Kencana, 2008), 9–10

Pelaksanaan dari program kegiatan ekstrakurikuler merupakan salah satu bagian dari pengembangan institusi sekolah secara keseluruhan.<sup>2</sup> Kegiatan ekstrakurikuler adalah program kegiatan yang dalam pelaksanaannya dilakukan oleh peserta didik yang berada di luar kelas dan di luar jam pelajaran (kurikulum) dengan tujuan untuk membantu dalam hal mengembangkan potensi Sumber Daya Manusia (SDM) yang dimiliki oleh peserta didik, baik yang berkaitan dengan pengaplikasian ilmu pengetahuan yang telah diperolehnya maupun dalam arti khusus untuk membantu peserta didik dalam hal mengembangkan apa yang menjadi potensi dan bakat dalam dirinya dengan melalui kegiatan-kegiatan wajib maupun pilihan<sup>3</sup>.

Ekstrakurikuler dijadikan tempat oleh siswa untuk dapat mengembangkan kepribadian, kemampuan, bakat, dan belajar hal baru. Mereka dapat memilih ekstrakurikuler yang sesuai dengan bidang yang mereka sukai, di luar bidang akademik. Melalui kegiatan ekstrakurikuler, banyak siswa yang dapat mengikuti pertandingan atau lomba yang diadakan oleh berbagai lembaga. Pada kegiatan perlombaan, para siswa dapat berkomunikasi dengan siswa dari

---

<sup>2</sup> Sudirman Anwar, *Management of Student Development (Perspektif al-Qur'an dan Sunnah)*, (Riau: Yayasan Indragiri, 2015), 46–47.

<sup>3</sup> Eca Gesang Mentari, dkk, *Manajemen Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini Dilengkapi dengan Manajemen Perpustakaan dan Ekstrakurikuler*, (Temanggung: Pustaka Indonesia, 2019), 103

sekolah lain yang membuat relasi mereka menjadi semakin luas dan bertambah pengalaman.<sup>4</sup>

Banyak manfaat yang dapat diperoleh dari kegiatan ekstrakurikuler, seperti membangun karakter, menumbuhkan jiwa berkompetisi, bertanggung jawab, bekerja sama, berusaha maksimal dengan minat yang disukainya, dan sportif.

Pada pelaksanaan ekstrakurikuler, SMA 58 Jakarta memiliki berbagai jenis ekstrakurikuler yang beranekaragam mulai dari Basket, Futsal, Voli, Paskibra, Gulat, Karate, Taekwondo, Tari Saman, English Club, Japanese Club, PMR (Palang Merah Remaja), KIR (Kelompok Ilmiah Remaja), Band, Pramuka dan PLH (pembudidayaan lingkungan hidup). Dari berbagai ekstrakurikuler di sekolah tersebut peneliti melakukan observasi serta wawancara kepada pelatih dari salah satu kegiatan ekstrakurikuler yang ada di hampir seluruh sekolah lain yaitu cabang olahraga permainan bola basket.

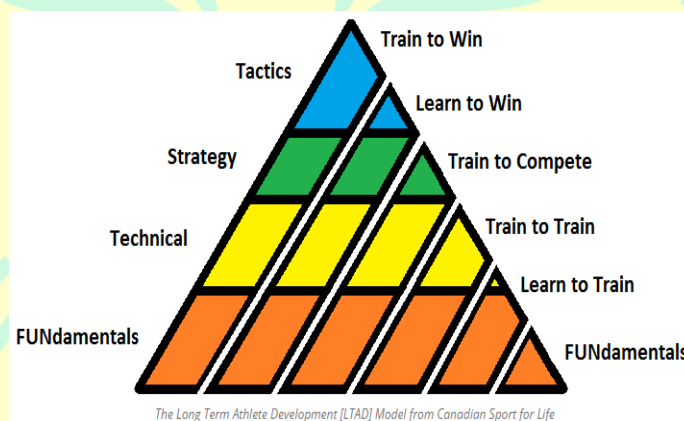
Permainan bola basket merupakan permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing masing regu terdiri dari 5 orang pemain. Tiap regu berusaha memasukkan bola ke dalam keranjang lawan dan mencegah regu lawan memasukkan bola atau membuat angka/skor. Dalam permainan ini kerja sama tim

---

<sup>4</sup> Direktorat SMP, NPK Ekstrakurikuler Basket Jenjang SMP, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi: Direktorat Sekolah Menengah Pertama, 2021

merupakan faktor untuk meraih kemenangan. Kemenangan tersebut perlu adanya keterampilan gerak dalam menguasai teknik-teknik dasar yang baik untuk mencapai hasil yang optimal (Putu;2018)

Kerja sama tersebut harus dilatih terus-menerus dalam waktu bertahun-tahun. Kunci untuk mencapai tujuan dalam permainan bola basket adalah dikerjakan bersama-sama pun belum tentu berhasil, apalagi dikerjakan secara sendiri-sendiri. Agar terbentuk kerja sama yang baik dalam suatu tim sangat dibutuhkan sikap disiplin dan komitmen yang tinggi dari setiap pemain. Komunikasi yang terjalin baik antara pemain dengan pemain lain, pemain dengan pelatih, dan pelatih dengan pemain akan membuat tim menjadi lebih kompak dan solid.



Gambar 1.1 Model Long Term Athlete Development

Gambar 1.1 merupakan gambaran terkait bagaimana harusnya pengembangan atlet dilakukan secara bertahap sesuai dengan kategori levelnya. Setiap level akan membawa pemain melalui teknik pengembangan progresif berdasarkan penguasaan

keterampilan bola basket dan gerakan, Pendekatan penguasaan keterampilan ini memungkinkan pemain untuk mengembangkan literasi fisik, mempelajari kosakata bola basket, dan memperoleh kepercayaan diri yang diperlukan untuk mengoptimalkan potensi bola basket mereka.<sup>5</sup>

Active Start	Males and Females 0 - 6	Learn FUNdamental movements and link them together in play
FUNdamentals	Males 6 - 9 Females 6 - 8	Learn all FUNdamental movement skills and build overall motor skills
Learn to Train	Males 9 - 12 Females 8 - 11	Learn overall sport skills
Train to Train	Males 12 - 16 Females 11 - 15	Build aerobic base, develop speed and strength, further develop and consolidate sport-specific skills
Train to Compete	Males 16 - 23 +/- Females 15 - 21 +/-	Optimize fitness preparation and sport-, individual-, and position-specific skills as well as performance
Train to Win	Males 19 +/- Females 18 +/-	Focus on podium performances
Active for Life	Enter at any age	Smooth transition from an athlete's competitive career to a lifelong physical activity and participation in sport

Gambar 1.2 Table Long Term Athlete Development

Mengacu pada gambar 1.2, penjelasan terkait tingkat level yang dilalui oleh seseorang memiliki tujuan yang berbeda. Jika dilihat berdasarkan jenjang umur untuk level setara dengan anak SMA tergolong pada level *Train to complete*. Level ini mengoptimalkan persiapan kebugaran serta keterampilan bola basket, individu dan posisi tertentu. Rasio latihan dan pertandingan menjadi 50:50. 50% dari waktu yang tersedia dikhususkan untuk pengembangan keterampilan teknis/taktis pemain dan peningkatan kebugaran,

<sup>5</sup> USA Basketball, "Player Development Curriculum" dikutip dari <https://www.usab.com/youth/development/youth-development-player-development-curriculum.aspx> diakses pada tanggal 02 Maret 2023



dengan 50% lainnya dikhususkan untuk kompetisi 5x5 dan latihan yang berorientasi pada tim.<sup>6</sup>

Dalam upaya mendukung peningkatan potensi yang di miliki oleh siswa yang ada di SMA 58 Jakarta. Program ekstrakurikuler basket idealnya dapat mengimplementasikan level *Train to complete* agar siswa dapat memiliki kemampuan yang ditargetkan pada jenjang umur tersebut. Peran pelatih dalam menyediakan menu latihan yang sesuai harus diimbangi dengan kemampuan siswa dalam menyerap dan mengimplementasikan menu latihan yang diberikan. Kunci keberhasilan dari ekstrakurikuler basket dilihat dari bagaimana pelatih dan siswa menjalankan tugasnya masing masing.



Gambar 1.3 Observasi Peneliti

Gambar 1.3 merupakan salah satu bukti observasi yang dilakukan peneliti saat tim basket SMA 58 bertanding di Gor SMANU

---

<sup>6</sup> Ibid,

M.H. Thamrin. Berdasarkan obeservasi dan wawancara, peneliti menemukan masalah yang dialami ekstrakurikuler basket di SMA 58 yaitu adanya gap pengetahuan antara pelatih dengan pemain yang membuat instruksi yang diberikan pelatih kepada pemain saat pertandingan tidak berjalan seperti seharusnya. Hal tersebut berdampak pada cara bermain tim yang kurang kompak dan tim mengalami kekalahan.<sup>7</sup>

Aplikasi *Discord* adalah salah satu aplikasi komunikasi yang dapat digunakan untuk keperluan tersebut. Aplikasi ini memiliki fitur yang cukup lengkap, seperti grup diskusi, panggilan suara, dan fitur lainnya yang dapat memudahkan anggota ekstrakurikuler basket dalam berbagi informasi dan pengetahuan. Selain itu, aplikasi ini juga dapat digunakan sebagai sarana komunikasi dalam kegiatan ekstrakurikuler seperti pemberitahuan latihan, jadwal pertandingan, dan lain sebagainya. Penggunaan aplikasi *Discord* sebelumnya sudah pernah dilakukan pada ekstrakurikuler basket di SMA 58. *Discord* digunakan sebagai media pembelajaran siswa dan tempat pelatih menjelaskan materi secara online. Namun karena tahun ajaran baru dan kompetisi antar SMA baru dibuka lagi pada tahun ini, pelatih fokus pada teknik teknik dasar untuk mengukur kemampuan dasar para siswa yang baru bergabung.

---

<sup>7</sup> Adha Marcelliano, Hasil Wawancara Pribadi, Jakarta, Sabtu, 3 September 2022 pukul 15.30 WIB di Gor SMANU M.H. Thamrin, Jakarta Timur

Menurut jurnal "*The application of Discord as an effort to increase students' wellbeing in physical education learning during the COVID-19 emergency*" Studi ini membahas tentang penggunaan aplikasi *Discord* sebagai upaya untuk meningkatkan kesejahteraan siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani selama masa darurat Covid-19. Dalam situasi pandemi Covid-19, pembelajaran pendidikan jasmani di SMA mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi, mengontrol, mengevaluasi, dan memberikan umpan balik pembelajaran, terutama pada kompetensi dasar yang melibatkan gerakan.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SMA selama masa darurat Covid-19 dengan menerapkan aplikasi *Discord*. Kesejahteraan siswa dalam penelitian ini diukur dengan tiga indikator pencapaian, yaitu: kesesuaian pembelajaran, kepuasan siswa dalam pembelajaran, dan peningkatan hasil belajar.

Selain itu menurut jurnal "*Students' Acceptance of Discord as an Alternative Online Learning Media*" merupakan sebuah studi yang bertujuan untuk mengetahui penerimaan mahasiswa terhadap penggunaan *Discord* sebagai media pembelajaran alternatif. Data diperoleh dengan menggunakan kuesioner sederhana dan *teknologi acceptance model* (TAM) digunakan untuk mengeksplorasi pengalaman dan penerimaan mahasiswa terhadap aplikasi ini. Hasil



penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mengkonfirmasi bahwa *Discord* adalah media alternatif yang menguntungkan karena antarmuka pengguna yang menarik, kelengkapan fitur, dan kemudahan penggunaan. Oleh karena itu, aplikasi ini yang awalnya ditujukan untuk pengalaman gaming team-speak dan team-chat, dapat dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif, terutama selama pandemi Covid-19, dan diterima dengan baik oleh sebagian besar mahasiswa.

Berdasarkan uraian tersebut, Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait pemanfaatan proses *Knowledge sharing* menggunakan aplikasi *Discord* dalam membantu mengatasi kesenjangan pengetahuan antar pelatih dengan pemain pada ekstrakurikuler basket di SMA 58 Jakarta. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan gambaran terkait proses *Knowledge sharing* dengan menggunakan media *Discord* pada ekstrakurikuler basket.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan umum penelitian ini adalah:

- a) Langkah apa saja yang dapat ditempuh untuk memanfaatkan *Discord* sebagai wadah *Knowledge sharing* pada ekstrakurikuler basket?

- b) Apakah *Discord* dapat meminimalisir kesenjangan antara penyampaian instruksi pelatih dengan keterbatasan pengetahuan siswa?
- c) Bagaimana proses *Knowledge sharing* pada pemanfaatan *Discord* dapat diterapkan pada kegiatan ekstrakurikuler basket?

### C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini bertujuan pada bagaimana proses pemanfaatan *Discord* dapat diterapkan pada kegiatan ekstrakurikuler basket dalam upaya meminimalisir kesenjangan pengetahuan yang terjadi pada anggota ekstrakurikuler basket di SMA Negeri 58 Jakarta. Dengan ruang lingkup sebagai berikut

1. Fokus pembahasan : Pemanfaatan *Discord* sebagai media *Knowledge sharing* materi bola basket
2. Jenis media : Media berbasis jaringan
3. Sasaran : Anggota ekstrakurikuler basket
4. Tempat : SMA 58 Jakarta

Hasil penelitian ini dapat membantu mengatasi masalah pengoptimalan lingkungan belajar dan komunikasi antar anggota pada kegiatan ekstrakurikuler basket.

#### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana Proses Pemanfaatan *Knowledge sharing* menggunakan aplikasi *Discord* dalam mewadahi kegiatan Ekstrakurikuler Basket di SMA Negeri 58 Jakarta?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan Pemanfaatan Proses *Knowledge sharing* Menggunakan Aplikasi *Discord* pada Ekstrakurikuler Basket di SMA Negeri 58 Jakarta. Diharapkan penelitian ini memberikan gambaran dalam pemanfaatan *Discord* sebagai media yang mewadahi *Knowledge sharing* pada ekstrakurikuler basket.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan menjadi bahan rujukan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan Pemanfaatan Proses *Knowledge sharing* Menggunakan Aplikasi *Discord*.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Peneliti

Sebagai salah satu syarat kelulusan dari Universitas Negeri Jakarta, Fakultas Ilmu Pendidikan dengan Program Studi Teknologi Pendidikan untuk jenjang S1. Selain itu, sebagai bahan referensi untuk penelitian sejenis yang akan datang.

### b. Bagi siswa

penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi serta meningkatkan pengetahuan siswa. Penelitian ini juga dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda serta alat bantu untuk dapat mengatasi masalah yang di alami agar tidak terjadi permasalahan yang sama di kemudian hari

### c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah dalam meningkatkan fasilitas untuk siswa dan sebagai referensi metode yang dapat dimanfaatkan dan di terapkan pada lingkungan sekolah sekaligus sebagai pemberi warna baru pada proses peningkatan kemampuan siswa