

**MANAJEMEN EKSTRAKURIKULER E-SPORT DI SMA
PANGUDI LUHUR JAKARTA**



Intelligentia - Dignitas

Oleh

HAMAD SANJAYA

1103619001

MANAJEMEN PENDIDIKAN

SKRIPSI

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan
Gelar Sarjana Pendidikan**

PROGRAM STUDI MANAJEMEN PENDIDIKAN

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2024

MANAJEMEN EKSTRAKURIKULER ESPORTS DI SMA PANGUDI LUHUR JAKARTA

(2024)

HAMAD SANJAYA

Program Studi Manajemen Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Jakarta

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui manajemen ekstrakurikuler eSports di SMA Pangudi Luhur Jakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian deskriptif. Dalam mengumpulkan data penelitian, teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi dan studi dokumentasi. Dalam penelitian ini melibatkan guru pendamping, pelatih dan peserta didik ekstrakurikuler eSports SMA Pangudi Luhur Jakarta. Hasil dari penelitian ini adalah; (1) Perencanaan ekstrakurikuler eSports di SMA Pangudi Luhur Jakarta dilakukan pada rapat awal tahun. Pada tahap perencanaan ekstrakurikuler eSports ini melibatkan Kepala Sekolah, Wakabid Kesiswaan, Koordinator Ekstrakurikuler, dan Guru Pendamping. Adapun hal-hal yang ditentukan yaitu seperti jadwal, materi dan kegiatan ekstrakurikuler eSports, (2) Pengorganisasian ekstrakurikuler eSports di SMA Pangudi Luhur Jakarta terdiri dari Guru Pembimbing, Pelatih, Ketua Ekstrakurikuler, Sekretaris dan Anggota, (3) Pelaksanaan ekstrakurikuler eSports di SMA Pangudi Luhur Jakarta dilakukan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan yaitu setiap hari Kamis, setelah jam pulang sekolah yakni pukul 15.00 s.d. selesai. Dalam pelaksanaan ekstrakurikuler eSports terdapat lima sesi, yaitu sesi pembukaan, sesi materi, sesi latihan/match, sesi diskusi dan sesi penutup, (4) Pengawasan ekstrakurikuler eSports di SMA Pangudi Luhur Jakarta dilakukan oleh guru pendamping dan pelatih secara langsung setiap latihan dilaksanakan. Hasil pengawasan yang telah dilakukan oleh Guru pendamping dan pelatih akan dilaporkan secara lisan kepada Koordinator Ekstrakurikuler, Wakabid Kesiswaan dan Kepala Sekolah pada saat rapat evaluasi ekstrakurikuler.

Kata Kunci: Manajemen, Ekstrakurikuler, eSports

eSports Extracurricular Management at SMA Pangudi Luhur Jakarta

(2024)

HAMAD SANJAYA

Education Management Study Program, Faculty of Education

State University of Jakarta

ABSTRACT

This study aims to find out the management of eSports extracurricular at Pangudi Luhur High School Jakarta. This study uses a qualitative approach with a descriptive research method. In collecting research data, the data collection techniques used are interviews, observations and documentation studies. This study involved accompanying teachers, coaches and extracurricular students of eSports at Pangudi Luhur High School Jakarta. The results of this study are; (1) The planning of eSports extracurricular activities at SMA Pangudi Luhur Jakarta was carried out at the beginning of the year. At the eSports extracurricular planning stage, it involves the Principal, Vice President of Student Affairs, Extracurricular Coordinator, and Accompanying Teachers. The things that are determined are such as schedules, materials and extracurricular activities for eSports, 2) The organization of eSports extracurricular activities at Pangudi Luhur High School Jakarta consists of Supervisors, Coaches, Extracurricular Chairmen, Secretaries and Members, (3) The implementation of eSports extracurricular activities at Pangudi Luhur High School Jakarta is carried out according to a predetermined schedule, namely every Thursday, after school hours, namely 15.00 pm to finish. In the implementation of eSports extracurriculars, there are five sessions, namely the opening session, material session, training/match session, discussion session and closing session. 4) Extracurricular supervision of eSports at Pangudi Luhur High School Jakarta is carried out by accompanying teachers and coaches directly every exercise is carried out. The results of the supervision that have been carried out by the accompanying teachers and trainers will be reported orally to the Extracurricular Coordinator, Vice President of Student Affairs and the Principal during the extracurricular evaluation meeting.

Keyword: Management, Extracurricular, eSports

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN
PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI**

Judul Penelitian : Manajemen Ekstrakurikuler eSports di SMA Pangudi
Luhur Jakarta
 Nama Mahasiswa : Hamad Sanjaya
 NIM : 1103619001
 Program Studi : Manajemen Pendidikan
 Tanggal Ujian : 29 November 2024

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II

Prof. Dr. Wahyu Sri Ambar Arum, M.A
NIP. 196008201993032002

Prof. Dr. Supadi, M.Pd
NIP. 196403032006041001

Panitia Ujian Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Aip Badrujaman, M.Pd (Penanggung Jawab)*		10 Maret 2025
Karta Sasmita, S.Pd, M.Si., Ph.D (Wakil Penanggung Jawab)**		10 Maret 2025
Dr. Desi Rahmawati, M.Pd (Koordinator Program Studi)***		7 Maret 2025
Prof. Dr. Nurhattati, M.Pd (Ketua Penguji)****		3 Maret 2025
Winda Dewi Listyasari, M.Pd., Ph.D (Penguji I)*****		3 Maret 2025
Muhammad Fadholi, S.T. Par, M.M (Penguji II)*****		3 Maret 2025

Catatan:

- * Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- ** Wakil Dekan I
- *** Koordinator Program Studi
- **** Ketua Penguji
- ***** Penguji I
- ***** Penguji II

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Hamad Sanjaya

NIM : 1103619001

Program Studi : Manajemen Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "Manajemen Ekstrakurikuler eSports di SMA Pangudi Luhur Jakarta" adalah:

1. Dibuat dengan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang telah diperoleh dari hasil penelitian/pengembangan pada bulan Maret – Juni 2024.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 27 November 2024

Yang membuat pernyataan,



Hamad Sanjaya



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Hamad Sanjaya
NIM : 1103619001
Fakultas/Prodi : Ilmu Pendidikan / Manajemen Pendidikan
Alamat email : hamadsanjaya18@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul : Manajemen Ekstrakurikuler Esports di SMA
Pangodi Luhur Jakarta


Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta

Penulis


(Hamad Sanjaya .)
nama dan tanda tangan

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warohmatullah Wabarokatuh.

Puji Syukur kehadiran Allah SWT, karena berkat Rahmat dan Karunia-Nya sehingga peneliti dapat merampungkan skripsi dalam keadaan sehat tanpa kurang satupun. Sholawat serta salam semoga tetap tercurah kepada Baginda Nabi Muhammad SAW, kepada keluarga, sahabat dan umatnya hingga akhir zaman.

Adapun skripsi ini dirampungkan dimaksudkan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi sarjana di Program Studi Manajemen Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan pada waktunya tanpa bantuan, motivasi, bantuan, arahan dan partisipasi dari segala pihak yang terlibat. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membimbing dan memberikan saran dalam proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Aip Badrujaman, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta;
2. Bapak Karta Sasmita, M.Si., Ph.D selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta;
3. Ibu Dr. Desi Rahmawati, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Manajemen Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta;
4. Ibu Prof. Dr. Wahyu Sri Ambar Arum, M.A selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan saran dan kritik membangun dalam proses penyusunan proposal skripsi;

5. Bapak Prof. Dr. Supadi, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan saran dan kritik membangun dalam proses penyusunan proposal skripsi;
6. Seluruh dosen dan staf Program Studi Manajemen Pendidikan yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi proses penyusunan proposal skripsi;
7. Kepala SMA Pangudi Luhur Jakarta beserta seluruh jajarannya yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah;
8. Kedua orangtua beserta adik, Mamah, Ayah dan Nadine yang selalu memberikan dukungan moril kepada peneliti bukan hanya saat penyusunan proposal skripsi saja, namun sampai sepanjang hayat;
9. Veda, Laily, Teha, Halim dan David yang selalu memberikan semangat kepada peneliti dalam merampungkan proposal skripsi ini;
10. Teman-teman seperjuangan Program Studi Manajemen Pendidikan Angkatan 2019, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta yang sedang sama-sama berjuang untuk menyelesaikan studi sarjana.

Jakarta, November 2024

Peneliti

DAFTAR ISI

<u>KATA PENGANTAR</u>	viii
<u>DAFTAR ISI</u>	x
<u>DAFTAR TABEL</u>	xiii
<u>BAB I PENDAHULUAN</u>	1
A. <u>Latar Belakang</u>	1
B. <u>Fokus dan Sub Fokus Penelitian</u>	11
C. <u>Pertanyaan Penelitian</u>	11
D. <u>Tujuan Penelitian</u>	12
E. <u>Manfaat Penelitian</u>	12
<u>BAB II KAJIAN PUSTAKA</u>	14
A. <u>Manajemen</u>	14
1. <u>Definisi Manajemen</u>	14
2. <u>Unsur-Unsur Manajemen</u>	15
3. <u>Prinsip-Prinsip Manajemen</u>	16
4. <u>Fungsi-Fungsi Manajemen</u>	17
B. <u>Ekstrakurikuler</u>	26
1. <u>Definisi Ekstrakurikuler</u>	26
2. <u>Tujuan, Fungsi, dan Prinsip Ekstrakurikuler</u>	27
3. <u>Jenis Ekstrakurikuler</u>	30
4. <u>Lingkup Kegiatan Ekstrakurikuler</u>	32
5. <u>Pihak-Pihak yang terkait kegiatan ekstrakurikuler</u>	32
C. <u>Manajemen Ekstrakurikuler</u>	33
1. <u>Perencanaan Ekstrakurikuler</u>	33
2. <u>Pengorganisasian Ekstrakurikuler</u>	35
3. <u>Pelaksanaan Ekstrakurikuler</u>	35
4. <u>Pengawasan Ekstrakurikuler</u>	37
D. <u>Electronic Sports (Esports)</u>	38
1. <u>Definisi eSports</u>	38
2. <u>Kriteria Game dan Perkembangan eSports</u>	39

3. <u>Dampak eSports</u>	41
E. <u>Penelitian yang Relevan</u>	41
<u>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</u>	57
A. <u>Tujuan Khusus</u>	57
B. <u>Pendekatan dan Metode Penelitian</u>	57
C. <u>Latar dan Waktu Penelitian</u>	58
D. <u>Data dan Sumber Data</u>	60
E. <u>Teknik Pengumpulan Data</u>	61
F. <u>Analisis Data</u>	63
G. <u>Uji Keabsahan Data</u>	65
<u>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</u>	69
A. <u>Paparan Data</u>	69
1. <u>Gambaran Umum Objek Penelitian</u>	69
2. <u>Gambaran Umum Pertanyaan Penelitian</u>	75
B. <u>Temuan Penelitian</u>	89
1. <u>Perencanaan Ekstrakurikuler eSports</u>	89
2. <u>Pengorganisasian Ekstrakurikuler eSports</u>	91
3. <u>Pelaksanaan Ekstrakurikuler eSports</u>	93
4. <u>Pengawasan Ekstrakurikuler eSports</u>	94
C. <u>Pembahasan Penemuan dikaitkan Justifikasi yang Relevan</u>	96
1. <u>Perencanaan Ekstrakurikuler eSports</u>	96
2. <u>Pengorganisasian Ekstrakurikuler eSports</u>	97
3. <u>Pelaksanaan Ekstrakurikuler eSports</u>	98
4. <u>Pengawasan Ekstrakurikuler eSports</u>	99
D. <u>Keterbatasan Penelitian</u>	101
<u>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN</u>	102
A. <u>Kesimpulan</u>	102
B. <u>Implikasi</u>	104
C. <u>Saran</u>	105
<u>DAFTAR PUSTAKA</u>	107
<u>LAMPIRAN</u>	111

DAFTAR TABEL

<u>Tabel 1 Agenda Penelitian</u>	59
<u>Tabel 2 Informan Penelitian</u>	61



DAFTAR GAMBAR

<u>Gambar 4. 1</u> Perencanaan Ekstrakurikuler <i>eSports</i> SMA Pangudi Luhur Jakarta	78
<u>Gambar 4. 2</u> Pengorganisasian Ekstrakurikuler <i>eSports</i> SMA Pangudi Luhur Jakarta...	80
<u>Gambar 4. 3</u> Pelaksanaan Ekstrakurikuler <i>eSports</i> SMA Pangudi Luhur Jakarta	84
<u>Gambar 4. 4</u> Pengawasan Ekstrakurikuler <i>eSports</i> SMA Pangudi Luhur Jakarta	88



DAFTAR LAMPIRAN

<u>Lampiran 1</u> Agenda Penelitian.....	111
<u>Lampiran 2</u> Pedoman Penelitian.....	114
<u>Lampiran 3</u> Kisi-Kisi Wawancara.....	115
<u>Lampiran 4</u> Pedoman Wawancara.....	119
<u>Lampiran 5</u> Pedoman Pengamatan.....	123
<u>Lampiran 6</u> Pedoman Studi Dokumentasi.....	124
<u>Lampiran 7</u> Catatan Lapangan.....	126
<u>Lampiran 8</u> Hasil Wawancara.....	131
<u>Lampiran 9</u> Klasifikasi Data.....	167
<u>Lampiran 10</u> Reduksi Data.....	206
<u>Lampiran 11</u> Hasil Dokumentasi.....	214
<u>Lampiran 12</u> Identitas Sekolah.....	217
<u>Lampiran 13</u> Struktur Organisasi.....	219
<u>Lampiran 14</u> Daftar Hadir Ekstrakurikuler <i>eSports</i>	220
<u>Lampiran 15</u> Dokumentasi Kerjasama dengan Lembaga <i>eSports</i>	221
<u>Lampiran 16</u> Event Ekstrakurikuler <i>eSports</i>	222
<u>Lampiran 17</u> Sosial Media.....	223
<u>Lampiran 18</u> Surat Izin Penelitian.....	224
<u>Lampiran 19</u> Daftar Riwayat Hidup.....	225