

LAMPIRAN

Lampiran 1

AGENDA PENELITIAN

A Agenda Umum

No	Hari	Tanggal	Aktifitas
1.	Senin	8 Oktober 2019	Tahap Pra Lapangan yaitu observasi awal penelitian, serta menyampaikan maksud jika ingin meneliti di SMA 1 PSKD Jakarta kepada kepala sekolah SMA 1 PSKD Jakarta. Kemudian wawancara singkat dengan peserta didik yang mengikuti <i>E-Sports</i>
2	Kamis	24 Oktober 2019	Mengantar surat penelitian dari BAAK ke SMA 1 PSKD Jakarta dan bertemu dengan Ibu Santy selaku Tata Usaha SMA 1 PSKD Jakarta.
3	Senin	5 November 2019	Bertemu dan wawancara singkat Juan Leonard pelatih dari <i>E-Sports</i> .
4	Selasa	26 November 2019	Wawancara dengan Kepala SMA 1 PSKD Jakarta, Pak Ignas
5	Senin	13 Januari 2020	Wawancara dengan wakil kepala sekolah bidang kesiswaan, siswa dan keliling

			sekolah untuk dokumentasi.
6	Jumat	17 Januari 2020	Wawancara dengan peserta didik yang mengikuti <i>E-Sports</i>
7	Senin	20 Januari 2019	Studi dokumentasi mengambil data mengenai Profil sekolah.
8	Rabu	22 Januari 2020	Wawancara dengan Pak Ari selaku wakil kepala sekolah bidang kesiswaan serta Pak Yohannes selaku pembina <i>E-Sports</i> dan keliling sekolah untuk pengamatan dan dokumentasi.
9.	Kamis	23 Januari 2020	Wawancara dengan Juan Leonard pelatih <i>E-Sports</i> serta studi dokumentasi mengenai ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> .

B Agenda Wawancara

No	Tanggal, Waktu, dan Ruangan	Informan	Hal yang di Wawancara
1.	<ul style="list-style-type: none"> • Senin 8 Oktober 2019 • 12.00-13.30 • Ruang E-Sports 	Informan Pendukung/IP 3&4: Peserta Didik yang mengikuti ekstrakurikuler E-Sports	1. Pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> di SMA 1 PSKD Jakarta

2.	<ul style="list-style-type: none"> • Senin 5 November 2019 • 10.30-12.00 • Lobby sekolah 	Key Informant 2: Pelatih Ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>	1. Perencanaan kegiatan Ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> di SMA 1 PSKD Jakarta
3.	<ul style="list-style-type: none"> • Selasa 26 November 2019 • 11.00 – 12. 30 • Ruang Kepala Sekolah SMA 1 PSKD Jakarta 	Informan Pendukung 1: Kepala Sekolah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perencanaan kegiatan Ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> di SMA 1 PSKD Jakarta 2. Pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> di SMA 1 PSKD Jakarta 3. Hambatan serta solusi dari perencanaan dan pelaksanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> di SMA 1 PSKD Jakarta
4.	<ul style="list-style-type: none"> • Jumat 17 Januari 2020 • 09.30-10.30 • Lobby sekolah 	Informan Pendukung 5/IP 5 : Peserta didik yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler	1. Pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> di SMA 1 PSKD Jakarta
5.	<ul style="list-style-type: none"> • Rabu 22 Januari 2020 • 10.30-11.30 • Ruang Wakil Kepala Sekolah 	Informan Pendukung 2: Wakil Kepala Sekolah Bidang Kesiswaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perencanaan kegiatan Ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> di SMA 1 PSKD Jakarta 2. Pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> di SMA 1 PSKD Jakarta 3. Hambatan serta solusi dari perencanaan dan pelaksanaan ekstrakurikuler <i>E-</i>

			<i>Sports</i> di SMA 1 PSKD Jakarta
6.	<ul style="list-style-type: none"> • Rabu 22 Januari 2020 • 13.00-15.00 • SMA 3 PSKD Jakarta 	<p>Informan Kunci 1/ KI 1: Pembina Ekstrakurikuler <i>E-Sports</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perencanaan kegiatan Ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> di SMA 1 PSKD Jakarta 2. Pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> di SMA 1 PSKD Jakarta 3. Hambatan serta solusi dari perencanaan dan pelaksanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> di SMA 1 PSKD Jakarta
7.	<ul style="list-style-type: none"> • Kamis 23 Januari 2020 • 11.00-12.00 • Ruang <i>E-Sports</i> 	<p>Informan Kunci 2/ KI 2: Pelatih Ekstrakurikuler <i>E-Sports</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perencanaan kegiatan Ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> di SMA 1 PSKD Jakarta 2. Pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> di SMA 1 PSKD Jakarta 3. Hambatan serta solusi dari perencanaan dan pelaksanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> di SMA 1 PSKD Jakarta
8.	<ul style="list-style-type: none"> • Kamis 23 Januari 2020 • 12.00-12.30 • Ruang <i>E-Sports</i> 	<p>Informan Pendukung 6/IP 6: Peserta Didik yang mengikuti ekstrakurikuler <i>E-Sports</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> di SMA 1 PSKD Jakarta

C Agenda Observasi

No	Tanggal	Aktifitas
1.	Senin, 8 Oktober 2019	Pengamatan kondisi fisik lingkungan sekolah, ruangan <i>E-Sports</i> dan bertemu dengan kepala sekolah.
2.	Kamis, 24 Oktober 2019	Permohonan izin penelitian skripsi.
3.	Selasa, 26 November 2019	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan pengamatan kegiatan siswa. Melakukan pengamatan ruang, kepala sekolah, wakil kepala sekolah, aula, tata usaha dan melakukan studi wawancara terhadap kepala sekolah. Melakukan pengamatan dan studi dokumentasi visi-misi sekolah, struktur organisasi sekolah.
4.	Senin, 13 Januari 2020	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan pengamatan ruang <i>dance</i>, lapangan, papan perencanaan
5.	Rabu, 22 Januari 2020	<ul style="list-style-type: none"> Pengamatan ruang belajar, perpustakaan, , bangsal, Ruang <i>E-Sports</i>
6.	Kamis, 23 Januari 2020	<ul style="list-style-type: none"> Pengamatan kegiatan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>

D Agenda Studi Dokumentasi

No	Tanggal	Setting
1.	Selasa, 26 November 2019	Dokumentasi lingkungan sekolah SMA 1 PSKD Jakarta dan tata tertib sekolah, struktur organisasi

		sekolah, visi-misi.
2.	Rabu, 13 Januari 2020	Dokumentasi jadwal pelajaran dan kegiatan, papan perencanaan, papan jadwal pertandingan
3.	Senin, 20 Januari 2020	Dokumentasi profil sekolah SMA 1 PSKD
4.	Rabu, 22 Januari 2019	Dokumentasi ruangan belajar, perpustakaan, bangsal
5.	Kamis, 23 Januari 2020	Dokumentasi proposal pengajuan pendanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> , lembar MoU dengan pihak Logitech, daftar anggota ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> .



LAMPIRAN 2

PEDOMAN PENELITIAN

No.	Fokus Penelitian	Sub Fokus
1.	Manajemen Ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>	a. Perencanaan Ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> b. Pelaksanaan Ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> c. Hambatan yang dihadapi dan cara mengatasi hambatan tersebut dalam pengelolaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> di SMA 1 PSKD.



LAMPIRAN 3

KISI-KISI WAWANCARA

NO	SUB FOKUS	PERTANYAAN	KODE
1	A. Perencanaan Ekstrakurikuler E-Sports	Apa yang melatarbelakangi dilaksanakannya ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> ?	A1
		Apa tujuan diadakannya ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> ?	A2
		Apakah pelaksanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> ini dilakukan atas inisiatif sekolah ataukah ada penunjukan dari pihak eksternal?	A3
		Apa saja syarat yang harus dipenuhi sekolah agar dapat menjalankan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> ?	A4
		Bagaimana proses perencanaan dan perizinan pelaksanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> ?	A5
		Siapa saja yang terlibat dalam perencanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> ?	A6
		Kapan kegiatan perencanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> ??	A7
		Adakah kegiatan khusus yang dilakukan untuk mensosialisasikan pelaksanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> ?	A8
		Adakah hambatan dalam proses proses perencanaan ekstrakurikuler?	A9
		Bagaimana cara mengatasi hambatan yang terjadi dalam proses perencanaan ekstrakurikuler?	A10
		Bagaimana gambaran pelaksanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> di SMA 1 PSKD Jakarta?	B1

2.	B. Pelaksanaan Ekstrakurikuler E-Sports	Siapa yang terlibat dan bertanggung jawab terhadap pelaksanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> ?	B2
		Apa saja program-program kegiatan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> ?	B3
		Apa alasan sekolah membuka jalur prestasi dan beasiswa <i>E-Sports</i> ?	B4
		Bagaimana proses seleksi masuk peserta didik baru dengan jalur prestasi <i>E-Sports</i> ?	B5
		Bagaimana proses alokasi sumber daya yang diperlukan dalam ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> ?	B6
		Bagaimana langkah strategis agar pelaksanaan program <i>E-Sports</i> berjalan efektif?	B7
		Adakah sarana dan prasarana khusus yang ditujukan untuk penunjang utama pelaksanaan <i>E-Sports</i> ?	B8
		Adakah hambatan dalam pelaksanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> ?	B9
		Bagaimana cara mengatasi hambatan tersebut?	B10
		Apakah terdapat pengaruh dari ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> dijalankan terhadap sekolah maupun peserta didik?	B11

LAMPIRAN 4**PEDOMAN WAWANCARA**

Identitas Responden :

Kode Informan :

Hari/ Tanggal :

Tempat :

Jabatan :

A. Perencanaan Ekstrakurikuler *E-Sports* di SMA 1 PSKD Jakarta

No	Kode	Pertanyaan
1.	A1	Apa yang melatarbelakangi dilaksanakannya ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> ?
2.	A2	Apa tujuan diadakannya ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> ?
3.	A3	Apakah pelaksanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> ini dilakukan atas inisiatif sekolah ataukah ada penunjukan dari pihak eksternal?
4.	A4	Apa saja syarat yang harus dipenuhi sekolah agar dapat menjalankan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> ?
5.	A5	Bagaimana proses perencanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> ?
6.	A6	Siapa saja yang terlibat dalam perencanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> ?
7.	A7	Kapan kegiatan perencanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> ??

	
8.	A8	Adakah kegiatan khusus yang dilakukan untuk mensosialisasikan pelaksanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> ?
9.	A9	Adakah hambatan dalam proses proses perencanaan ekstrakurikuler?
10.	A10	Bagaimana cara mengatasi hambatan yang terjadi dalam proses perencanaan ekstrakurikuler?

B. Pelaksanaan Ekstrakurikuler *E-Sports* di SMA 1 PSKD Jakarta

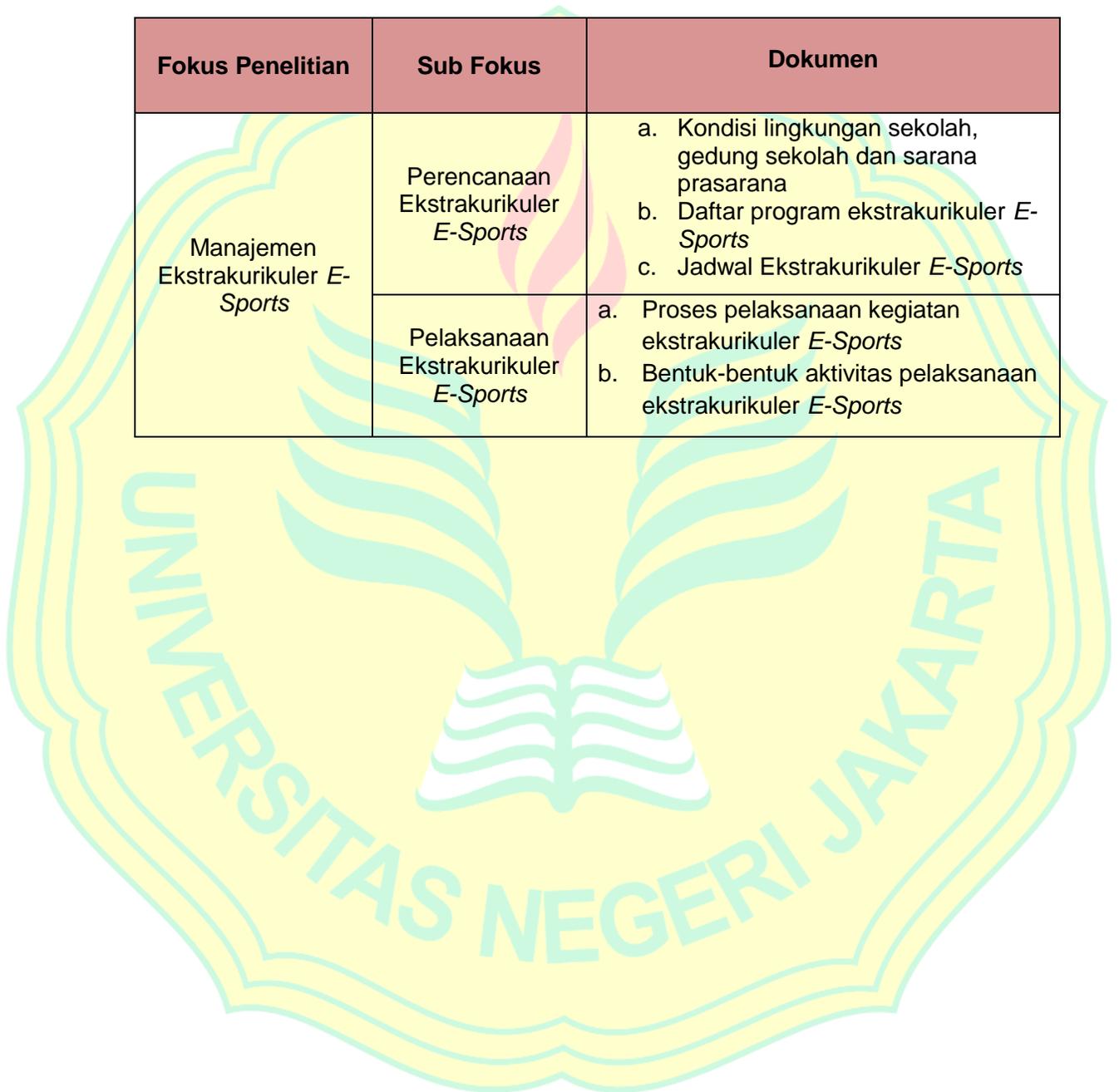
No	Kode	Pertanyaan
1.	B1	Bagaimana gambaran pelaksanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> di SMA 1 PSKD1 Jakarta?
2.	B2	Siapa yang terlibat dan bertanggung jawab terhadap pelaksanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> ?
3.	B3	Apa saja program-program kegiatan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> ?
4.	B4	Apa alasan sekolah membuka jalur prestasi dan beasiswa <i>E-Sports</i> ?
5.	B5	Bagaimana proses seleksi masuk peserta didik baru dengan jalur prestasi <i>E-Sports</i> ?

6.	B6	Bagaimana proses alokasi sumber daya yang diperlukan dalam ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> ?
7.	B7	Bagaimana langkah strategis agar pelaksanaan program <i>E-Sports</i> berjalan efektif?
8.	B8	Adakah sarana dan prasarana khusus yang ditujukan untuk penunjang utama pelaksanaan <i>E-Sports</i> ?
9.	B9	Adakah hambatan dalam pelaksanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> ?
10.	B10	Bagaimana cara mengatasi hambatan tersebut?
11.	B11	Apakah terdapat pengaruh dari ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> dijalankan terhadap sekolah maupun peserta didik?

LAMPIRAN 5

PEDOMAN PENGAMATAN

Fokus Penelitian	Sub Fokus	Dokumen
Manajemen Ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>	Perencanaan Ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>	a. Kondisi lingkungan sekolah, gedung sekolah dan sarana prasarana b. Daftar program ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> c. Jadwal Ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>
	Pelaksanaan Ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>	a. Proses pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> b. Bentuk-bentuk aktivitas pelaksanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>



LAMPIRAN 6

PEDOMAN STUDI DOKUMENTASI

Fokus Penelitian	Sub Fokus	Dokumen
Manajemen Ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>	Perencanaan Ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Dokumentasi lingkungan sekolah, gedung sekolah, dan sarana prasarana sekolah. b. Jadwal Ekstrakurikuler c. Proposal pengajuan pendanaan lomba E-Sports
	Pelaksanaan Ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Materi Latihan <i>E-Sports</i> b. Daftar anggota ekstrakurikuler E-Sports c. Daftar hadir anggota ekstrakurikuler E-Sports d. Daftar prestasi ekstrakurikuler E-Sports e. MoU dengan sponsor f. LPJ proposal pendanaan lomba E-Sports

LAMPIRAN 7**CATATAN LAPANGAN:****CATATAN LAPANGAN NO. 1**

Hari/ Tanggal	: Senin 8 Oktober 2019
Waktu	: 11.00 – 12.00 WIB
Tempat	: Ruang Kepala Sekolah
Narasumber	: Ignas Praditya Putra, S.Sos

A. Setting

Pada hari Senin pukul 11.00 WIB peneliti sampai di SMA 1 PSKD Jakarta yang berlokasi di Jalan Diponegoro 80, Kelurahan Kenari, Kecamatan Senen, Jakarta Pusat. Saat sampai di sekolah peneliti meminta izin kepada satpam yang sedang bertugas. Peneliti menghampiri satpam untuk memberitahukan maksud dan tujuan peneliti, lalu diarahkan ke guru piket dan memberitahukan maksud kedatangan peneliti untuk melakukan penelitian dan bertemu kepala sekolah.

Peneliti kemudian diminta untuk menunggu terlebih dahulu, setelah satu jam peneliti kemudian diarahkan ke ruangan kepala sekolah. Di ruangan kepala sekolah peneliti kemudian mengutarakan maksud dan tujuan kepada kepala sekolah untuk melakukan penelitian skripsi mengenai ekstrakurikuler *E-Sports*.

Setelah wawancara singkat dan perizinan peneliti kemudian diarahkan ke ruangan *E-Sports* oleh kepala sekolah, di ruangan tersebut peneliti mewawancarai dua peserta didik yang mengikuti *E-Sports*.

Mengetahui,

Kepala Sekolah SMA 1 PSKD Jakarta

(Ignas Praditya Putra, S.Sos)



CATATAN LAPANGAN NO 2

Hari/ Tanggal : Kamis 8 Oktober 2019
Waktu : 12.00-13.30
Tempat : Ruang *E-Sports*
Narasumber : Ryan Alexander
 Marcus Bartolomeus

A. Setting

Pada hari yang sama setelah menyampaikan izin penelitian kepada kepala sekolah, kemudian kepala sekolah, Pak Igna mengantar peneliti ke ruangan *E-Sports*. Di ruangan *E-Sports* peneliti bertemu dengan dua orang peserta didik yang mengikuti *E-Sports*, yaitu Ryan dan Marcus dari kelas XI IIS. Ryan dari divisi Mobile Legends dan Marcus dari PUBG, peneliti kemudian mewawancarai mengenai pelaksanaan ekstrakurikuler *E-Sports* di SMA 1 PSKD serta hal-hal positif apa saja yang telah mereka dapatkan selama bermain.

B. Hasil

Peneliti kemudian mendapatkan gambaran tentang *E-Sports* di SMA 1 PSKD, setelah peneliti merasa cukup dengan informasi yang didapat, kemudian peneliti pamit untuk pulang.

CATATAN LAPANGAN NO 3**Hari/ Tanggal : Kamis 24 Oktober 2019****Waktu : 11.00 – 11.30 WIB****A. Setting**

Pada hari Kamis tepatnya pukul 10.00 peneliti sampai di SMA 1 PSKD Jakarta. Peneliti menghampiri satpam sekolah dan memberitahukan bahwa ingin menyerahkan surat penelitian, lalu peneliti diarahkan ke guru piket. Setelah sampai peneliti menyampaikan maksud dan tujuan penelitian kepada guru piket. Lalu peneliti diarahkan menuju ruang tata usaha, peneliti bertemu dengan Ibu Santy untuk menyerahkan surat penelitian dan berbincang mengenai gambaran umum sekolah ini.

CATATAN LAPANGAN NO 4**Hari/ Tanggal : Senin 5 November 2019****Waktu : 10.30 – 12.00 WIB****A. Setting**

Sesampainya di SMA 1 PSKD Jakarta peneliti menghampiri satpam sekolah kemudian diarahkan ke guru piket. Kepada guru piket peneliti menyampaikan bahwa peneliti ingin bertemu dan wawancara dengan Juan Leonard selaku pelatih ekstrakurikuler *E-Sports*. Sebelumnya peneliti telah membuat janji dengan Juan. Setelah setengah jam akhirnya peneliti bertemu dengan Juan Leonard. Peneliti mewawancarai alasan *E-Sports* kemudian dimasukkan dalam ekstrakurikuler sekolah dan juga program pembinaan, bagaimana perencanaannya, siapa saja yang terlibat, hambatan serta solusi dari hambatan tersebut.

Mengetahui,**Pelatih *E-Sports* SMA 1 PSKD**
(Juan Leonard)

CATATAN LAPANGAN NO 5

Hari/ Tanggal : Selasa 26 November 2019
Waktu : 11.00 – 12.30 WIB
Tempat : Ruang Kepala Sekolah
Narasumber : Ignas Praditya Putra, S.Sos

A. Setting

Peneliti sampai di sekolah pukul 11.00, kemudian oleh guru piket, peneliti diberitahukan untuk menunggu. Setelah kira-kira sepuluh menit akhirnya kami diantarkan ke ruang kepala sekolah. Sebelum melakukan wawancara, peneliti menyampaikan maksud dan tujuannya kembali kepada Pak Ignas. Setelah sedikit berbincang-bincang akhirnya peneliti melakukan wawancara kepada Pak Ignas kurang lebih selama satu setengah jam. Peneliti menanyakan mengenai gambaran umum tentang program-program pembinaan di SMA 1 PSKD, kemudian peneliti menanyakan mengenai ekstrakurikuler *E-Sports*. Kepala Sekolah menjelaskan pandangannya tentang industri *E-Sports*. Pak Ignas menuturkan program dari program pembinaan diri ini percaya bahwa minat bakat siswa perlu dikembangkan semaksimal mungkin yang terintegrasikan segala macam kemampuan, pendidikan antara akademik dan non-akademik adalah sesuatu yang tidak terpisahkan. Kepala sekolah sebelumnya melihat bahwa perkembangan *video game* makin lama

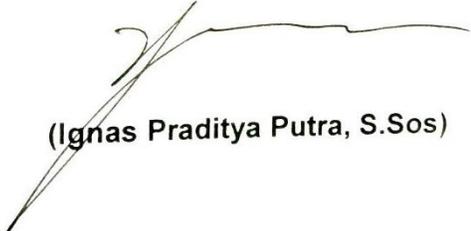
semakin masif, perlembangan internet, teknologi juga menghasilkan permainan yang masif. Kemudian akhirnya mencetuskan untuk memasukkan *E-Sports* agar tidak hanya bermain saja, namun dibina sehingga nantinya dapat menjadi atletnya dan membuat pemahaman kepada orang tua dengan berbagai media bahwa *E-Sports* bukan hanya sekedar bermain *gaming* tapi juga dapat menjadi sesuatu yang bermanfaat.

B. Hasil

Berdasarkan hasil wawancara peneliti mendapat gambaran mengenai latar belakang dan tujuan dimasukkannya *E-Sports* ke dalam program pembinaan sekolah. Latar belakang mengapa *E-Sports* masuk ke dalam program pembinaan sekolah adalah karena melihat industri *E-Sports* yang semakin berkembang pesat serta teknologi, informasi dan komunikasi, diharapkan mampu membina peserta didik setelah lulus dengan keahlian-keahlian khusus. Proses perencanaannya pun dimulai dari inisiatif kepala sekolah supaya *E-Sports* ini terwadahi dan menapat hal-hal positif yang menunjang peserta didik kedepannya.

Mengetahui

Kepala SMA 1 PSKD


(Ignas Praditya Putra, S.Sos)

CATATAN LAPANGAN NO 6

Hari/ Tanggal : **Senin 13 Januari 2020**
Waktu : **09.00 – 10.00 WIB**
Tempat : **Ruang Wakil Kepala Sekolah**
Narasumber : **Arianto Saragih, S.Pd**

A. Setting

Peneliti kemudian kembali lagi untuk melakukan wawancara dengan wakil kepala sekolah untuk meminta izin wawancara mengenai ekstrakurikuler di SMA 1 PSKD. Peneliti sampai disekolah pukul sebelas siang, kemudian oleh guru piket peneliti diarahkan ke ruang wakil kepala sekolah. pada wawancara singkat ini peneliti belum menanyakan mengenai ekstrakurikuler *E-Sports* secara rinci, hanya sebatas garis besar ekstrakurikuler di SMA 1 PSKD.

Di SMA 1 PSKD terdapat sepuluh ekstrakurikuler diantaranya Handball, Hockey, Basket, Igo, *E-Sports*, Critical Thinking Club, Theater, Fotografi/Sinematografi, Dance, dan Ilustrasi. Beliau menuturkan bahwa tujuan yang ingin dicapai dari ekstrakurikuler ini sendiri adalah untuk meningkatkan ketrampilan minat dan bakat siswa dan pentingnya sebuah perencanaan sebelum ekstrakurikuler itu dilakukan untuk meningkatkan penjadwalan, apa yang diharapkan atau tujuan bisa tercapai maksimal. Perencanaan dilakukan saat di awal semester karena penggantian jadwal

satu kali setahun, pihak yang terlibat adalah pembina, kepala sekolah, serta wakil kepala sekolah bidang kesiswaan.

Jadwal dari setiap ekstrakurikuler tergantung dari jenis ekstrakurikulernya. Merencanakan jadwal adalah pembina ekskul, kemudian diberikan ke kepala sekolah dan didiskusikan dengan wakil kepala sekolah, setelah di acc dikembalikan ke pembina ekstrakurikuler atau pelatih ekstrakurikuler. Setiap program pembinaan diri disini atau ekstrakurikuler juga merupakan syarat kenaikan kelas, jadi setiap anak diwajibkan untuk mengikuti ekstrakurikuler. Untuk penilaiannya sendiri ada di pembina/pelatih masing-masing ekstrakurikuler.

B. Hasil

Peneliti kemudian mendapat gambaran mengenai pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler di SMA 1 PSKD, wakil kepala sekolah bidang kesiswaan juga bertanggung jawab atas perencanaan dan pelaksanaan ekstrakurikuler di SMA 1 PSKD.

Mengetahui,

Wakil Kepala Sekolah Bidang Kesiswaan

(Arianto Saragih, S.Pd)

CATATAN LAPANGAN NO 8

Hari/ Tanggal : Jumat 17 Januari 2020
Waktu : 09.30 – 10.30 WIB
Tempat : Lobby SMA 1 PSKD
Narasumber : Vinsensius Adnan Wijaya

Pada pagi itu, peneliti mewawancarai peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler *E-Sports*. Pada pukul 11.00 peneliti sampai di sekolah kemudian memberitahukan kepada guru piket, karena kebetulan pada hari itu sedang pemilihan kepengurusan OSIS yang baru, jadi kami bisa langsung mewawancarai salah satu peserta didik yang mengikuti *E-Sports*. Akhirnya saya mewawancarai vinsen kelas XII yang kebetulan dia juga merupakan peserta didik yang daftar melalui beasiswa program *E-Sports*, awalnya dia dari sekolah di St. Yoseph, kemudian kelas XI dia pindah ke SMA 1 PSKD. Dia mengatakan pindah ke SMA 1 PSKD karena tertarik akan beasiswa yang ditawarkan melalui jalur program *E-Sports*.

Peneliti menanyakan bagaimana proses penerimaan yang dia jalankan, awalnya dia lihat di *facebook* laman SMA 1 PSKD ada beasiswa pendaftaran *E-Sports*, Vinsen mengungkapkan bahwa dia juga mempunyai minat dan hobi pada *E-Sports* dari situlah dia kemudian daftar ke SMA 1 PSKD Jakarta. Setelah bertanya mengenai proses seleksi, pelaksanaan ekstrakurikuler *E-Sport*, peneliti merasa cukup akan informasi yang dibutuhkan, kemudian setelah itu peneliti pamit pulang.

CATATAN LAPANGAN NO 9

Hari/ Tanggal : Rabu 22 Januari 2020
Waktu : 10.00 – 11.30 WIB
Tempat : Ruang Wakil Kepala Sekolah
Narasumber : Arianto Saragih, S.Pd

Pada pagi itu peneliti kembali mendatangi SMA 1 PSKD Jakarta. Peneliti kemudian mengutarakan maksud kepada guru piket untuk menemui Bapak Ari, kemudian guru piket mempersilakan peneliti menunggu untuk dipanggilkan Pak Ari karena sebelumnya telah membuat janji. Tidak berapa lama kemudian kami masuk ke ruangan Pak Ari untuk mewawancarai mengenai perencanaan dan pelaksanaan dari ekstrakurikuler *E-Sports*. Pak Ari ternyata guru baru, jadi saat proses awal perencanaan ekstrakurikuler atau program pembinaan *E-Sports* terbentuk, beliau tidak terlalu tahu, beliau memaparkan mengenai perencanaan setiap awal semester mengenai rencana setiap ekskul Di awal tahun pelajaran. Jadwal dari setiap ekstrakurikuler tergantung dari jenis ekstrakurikulernya Merencanakan jadwal adalah pembina ekskul, kemudian diberikan ke kepala sekolah dan didiskusikan dengan wakil kepala sekolah, setelah di acc dikembalikan ke pembina/pelatih ekstrakurikuler.

Mengetahui,

Wakil Kepala Sekolah Bidang Kesiswaan

(Arianto Saragih, S.Pd)

CATATAN LAPANGAN NO 10

Hari/ Tanggal : Rabu 22 Januari 2020
Waktu : 13.00 – 14.30 WIB
Tempat : SMA 3 PSKD Jakarta
Narasumber : Yohannes P. Siagian, Psi., M.M., MBA

A. Setting

Peneliti pada dua hari sebelumnya sudah melakukan janji dengan Pak Yohannes, beliau sebelumnya adalah kepala sekolah di SMA 1 PSKD Jakarta, kemudian pada pertengahan 2019 beliau digantikan dengan Pak Ignas, yaitu kepala SMA 1 PSKD sekarang, karena hal itu beliau tidak sering berada di SMA 1 PSKD. Jadi peneliti melakukan janji wawancara yang akhirnya bertempat di SMA 3 PSKD Jakarta. Peneliti sampai di tempat pukul 13.00, di arahkan oleh guru piket ke lobby sekolah, tak berapa lama akhirnya peneliti bertemu dengan Pak Yohannes. A

khirnya wawancara peneliti mulai dari sub fokus perencanaan sampai kepada pelaksanaan. Beliau memberikan pandangan mengenai industri *E-Sports* sekarang ini yang begitu pesat sehingga menjadi latar belakang memasukkan *E-Sports* ke dalam ekstrakurikuler atau program pembinaan diri di sekolah. Sekolah sudah seharusnya memproyeksikan sesuatu yang akan besar kedepannya visioner, dengan melihat peluang yang ada latar belakang mengapa *E-Sports* masuk ke dalam program pembinaan sekolah adalah karena melihat industri *E-Sports* yang semakin berkembang pesat serta teknologi, informasi dan komunikasi, diharapkan mampu membina peserta didik setelah lulus dengan keahlian-keahlian khusus

Karena Pak Yohannes juga aktif sebagai pemain *E-Sports* juga maka beliau juga berinisiatif untuk mewadahi hal tersebut di SMA 1 PSKD Jakarta, bersama dengan OSIS, Peserta didik yang lain mereka berdiskusi bersama yang akhirnya terbentuk ekstrakurikuler *E-Sports*.

B. Hasil

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan peneliti mendapatkan gambaran proses awal mula diadakannya ekstrakurikuler *E-Sports* di SMA 1 PSKD. Setelah dirasa cukup peneliti kemudian pamit kepada narasumber.

Mengetahui,

Kepala Sekolah SMA 1 PSKD Jakarta

(Ignas Praditya Putra, S.Sos)



CATATAN LAPANGAN NO 11

Hari/ Tanggal : Kamis 23 Januari 2020
Waktu : 11.00 – 12.00 WIB
Tempat : Ruang *E-Sports*
Narasumber : Juan Leonard

A. Setting

Keesokan harinya peneliti mewawancarai pelatih *E-Sports* yaitu Juan Leonard. Peneliti sampai di SMA 1 PSKD pukul 10.30, sesampainya di sekolah peneliti memberitahukan maksud dan tujuan ke guru piket. Guru piket kemudian mempersilahkan untuk menunggu di lobby, setelah kurang lebih setengah jam, peneliti akhirnya bertemu dengan Juan Leonard, kemudian kami melakukan wawancara di ruangan *E-Sports*. Juan Leonard merupakan alumni dari SMA 1 PSKD Jakarta yang baru lulus tahun 2018, dia juga terlibat dalam awal perencanaan program pembinaan diri *E-Sports*, bagaimana proses pelaksanaan, hambatan-hambatan yang dihadapi serta solusi dari hambatan yang dihadapi tersebut. Peneliti juga berkesempatan untuk mengamati jalannya kegiatan ekstrakurikuler *E-Sports*, mewawancarai peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler dan mendokumentasikan kegiatan ekstrakurikuler *E-Sports* tersebut.

B. Setting

Setelah selesai melakukan wawancara peneliti meminta izin kepada Juan untuk mengambil mendokumentasikan ruangan *E-Sports* dan mendokumentasikan hal-hal yang berkaitan dengan *E-Sports*. Peneliti mendapat

dokumen-dokumen yang dibutuhkan seperti absensi, materi yang dipelajari, serta lembar MoU dengan Logitech. Setelah dirasa cukup dengan jawaban dan dokumen yang didapat kemudian peneliti pamit pulang.

Mengetahui,

Pelatih *E-Sports* SMA 1 PSKD



(Juan Leonard)



CATATAN LAPANGAN NO 11

Hari/ Tanggal : Kamis 23 Januari 2020
Waktu : 12.00 – 12.30 WIB
Tempat : Ruang *E-Sports*
Narasumber : Timothy Adipati

Pada hari yang sama setelah mewawancarai Juan, peneliti turut mewawancarai peserta didik yang mengikuti E-Sports sekaligus *Critical Thinking Club* yaitu Timothy Adipati kelas XII MIA. Peneliti mencoba mencari tahu pengaruh positif dari *E-Sports* yang dirasakan oleh responden. Menurut penuturannya secara tidak langsung *E-Sports* juga sedikit menambah kemampuan bahasa inggrisnya dan beberapa pengaruh positif lainnya. Peneliti hanya mewawancarai singkat saja karena setelah itu responden harus latihan karate.

Mengetahui,

(Timothy Adipati)

LAMPIRAN 8

HASIL WAWANCARA

Identitas Responden : Yohannes P. Siagian, Psi., M.M., MBA

Kode Informan : Informan Kunci / KI 1

Hari/ Tanggal : Rabu, 22 Januari 2020

Tempat : SMA 3 PSKD Jakarta

Jabatan : Pembina *E-Sports* SMA 1 PSKD

A. Perencanaan Ekstrakurikuler *E-Sports* di SMA 1 PSKD Jakarta

No	Pertanyaan
1.	<p>Apa yang melatarbelakangi dilaksanakannya ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>?</p> <p>Jawab:</p> <p>Industri <i>E-Sports</i> berkembang drastis, <i>demand</i> tinggi, banyak sekali perusahaan-perusahaan yang masuk ke dalam industri digital, kemudian orang yang <i>supply</i> di bidang tersebut rendah. <i>E-Sports</i> bukan hanya sebuah kompetisi <i>game</i>, dunia sekarang ini berkembang ke arah digital. Pada saat ekonomi dasar telah masuk ke dalam dunia digital, maka ekonomi atas pun juga. Sehingga akan dibutuhkan sumber daya yang memang kompeten dalam dunia digital. <i>E-Sports</i> adalah pintu masuk dunia digital. Perusahaan-perusahaan non-teknologi melihat potensial <i>market</i> di dunia <i>E-Sports</i> besar sehingga mereka mencoba untuk masuk, namun mereka tidak mengerti, sehingga mereka membutuhkan orang-orang yang memang paham dan kompeten mengasai bidang itu untuk menjembatani hal ini. Karena kemudian <i>demand</i> akan orang-orang yang kompeten di bidang ini sangat tinggi, dan saya juga aktif di dunia <i>E-Sports</i> dan juga sebagai kepala sekolah,</p>

	<p>kenapa gak saya coba untuk membuat hal tersebut di sekolah saya, yang dimana terlihat jelas akan fenomena tersebut.</p>
2.	<p>Apa tujuan diadakannya ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>?</p> <p>Jawab:</p> <p>Industri <i>E-Sports</i> berkembang sangat pesat, ada <i>demand</i> untuk <i>staff qualified</i> di setiap perusahaan yang berhubungan dengan <i>E-Sports</i>. <i>E-Sports</i> adalah pintu masuk dunia digital, saat mereka berkembang di <i>E-Sports</i> mereka akan bisa melangkah ke bagian lain dalam dunia digital, maka dari itu kami mencoba mulai dari sekolah.</p> <p>Kemudian kami mau membina anak-anak kita suatu <i>skill set</i>, pada saat dia lulus dari SMA <i>skill set</i> itu bisa diimplementasikan. Menjawab tantangan global yang sedang berlangsung saat ini, kemudian agar sekolah kita unik karena menjadi sekolah pertama yang memasukkan <i>E-Sports</i> ke dalam program pembinaan di sekolah. kita mau anak-anak terbiasa untuk mencoba kegiatan baru.</p> <p>Saya belajar dari banyak hal dari basket strategi, kompetisi, bagi saya, saya lebih banyak belajar dari dunia <i>game</i>, olahraga daripada belajar dari kelas. Yang paling penting sekarang adalah <i>soft skill</i> seperti <i>problem solving, decision maker, leadership, teamwork, mentality, communication</i>, dan lain sebagainya yang semuanya bisa didapat dengan salah satunya di pertandingan. Kenapa kita buat program-program seperti ini, karena hal ini terbukti membuat siswa efektif, lebih berprestasi, siswa berkualitas. Kemudian yang terakhir ya kita mau aja.</p>
3.	<p>Apakah pelaksanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> ini dilakukan atas inisiatif sekolah ataukah ada penunjukan dari pihak eksternal?</p> <p>Jawab:</p> <p><i>E-Sports</i> ini merupakan inisiatif dari sekolah, saya waktu itu sebagai kepala sekolah mempunyai inisiatif untuk mengadakan program</p>

	pembinaan ini dan serta berdiskusi bersama anak-anak.
4.	<p>Apa saja syarat yang harus dipenuhi sekolah agar dapat menjalankan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>?</p> <p>Jawab:</p> <p>Dari sisi fasilitas, internet diatas standar yang sangat penting untuk menjalankan <i>E-Sports</i> ini, perangkat komputer, ruangan yang memadai, kemudian menganalisis hal positif yang ditimbulkan dari <i>E-Sports</i>, apa mampu menyalurkan minat dan bakat buat anak-anak, ada ga hal positif yang didapat. Untuk soal perizinan tidak masalah, saya yang mengusulkan sebagai kepala sekolah, untuk izin ke yayasan pun juga tidak masalah. Karena sekolah kita pun unik, sekolah yang di <i>design</i> untuk mencoba hal-hal baru.</p>
5.	<p>Bagaimana proses perencanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>?</p> <p>Jawab:</p> <p>Inisiatif kan juga dari saya. Anak-anak saya selalu libatkan, dalam <i>decision making</i>, diskusi awal dengan anak-anak, pengurus MPK/OSIS. Secara teori anak-anak bukan hanya duduk yang kita mandatkan, tapi juga berkembang dengan <i>exposure</i>, pengalaman, dan kesempatan untuk berekspreimen dengan wewenang, jati diri, <i>power of voice</i>. Jadi di sekolah kita terlibat dengan semua aspek, rapat kenaikan ikut rapat, karena anak akan mempunyai info yang guru tidak punya misalnya mereka mempunyai sudut pandang yang berbeda dalam melihat keadaan temannya. Anak dilibatkan mereka lebih tau apa yang mereka mau, dan lakukan, diskusi rutin yang diadakan. Minimal sebulan sekali saya saat menjadi kepala sekolah berdiskusi dengan OSIS /MPK seperti apa yang mau kita tambah semester depan, apa yang mau kita buat kebetulan pada saat itu <i>E-Sports</i>.</p> <p>Kemudian kita lihat latar belakang seperti pasar <i>E-Sports</i>,</p>

	<p>kebutuhan, minat dan bakat siswa-siswa, sehabis itu saya juga diskusikan dengan guru-guru, kemudian kita cari tempat, menetapkan jadwal menetapkan jenis apa saja, karena saya juga pemain aktif jadi saya juga ikut melatih, kemudian mencoba memanfaatkan media yang sekolah kita punya, mencari sponsor atau partnership kemudian akhirnya bisa berjalan.</p>
6.	<p>Siapa saja yang terlibat dalam perencanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>?</p> <p>Jawab:</p> <p>Saya juga aktif di <i>E-Sports</i> juga pemain professional <i>E-Sports</i>, Saya sebagai kepala sekolah, pengurus MPK/OSIS, peserta didik yang mempunyai minat, kemampuan di bidang tersebut, kemudian guru-guru juga.</p>
7.	<p>Kapan kegiatan perencanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>??</p> <p>Jawab:</p> <p>Setiap awal tahun pelajaran, bersama dengan para pelatih untuk merumuskan apa yang harus dilakukan, kemudian didiskusikan dengan Kepala sekolah.</p>
8.	<p>Adakah kegiatan khusus yang dilakukan untuk mensosialisasikan pelaksanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>?</p> <p>Jawab:</p> <p><i>Advertising</i> gratis yang kita dapat cukup menguntungkan, karena diliput dari tv juga saat menjadi sekolah pertama yang memasukkan <i>E-Sports</i> ke dalam sekolah. Web sekolah juga merupakan hal yang wajib bagi orang-orang yang ingin tahu tentang sekolah jadi kita juga memanfaatkan website sekolah kita, sosial media kita, kemudian mengikuti turnamen, datang ke acara-acara yang berhubungan dengan <i>E-Sport</i>.</p>
9.	<p>Adakah hambatan dalam proses proses perencanaan ekstrakurikuler?</p>

	<p>Jawab:</p> <p>Karena kita menjadi pertama yang memasukkan program ini ke sekolah, jadi tidak ada contoh untuk bagaimana dan seperti apa nanti hal ini akan berjalan. Kita lihat ada peluang yang coba kita ingin isi dengan hal tersebut, kemudian masalah pendanaan, sekolah PSKD adalah sekolah pelayanan, bukan sekolah profit, kita menagih uang sekolah sesuai dengan kesanggupan peserta didik, memang setiap tahun defisit, jadi setiap tahun kita mencari cara untuk menutupi itu. Kita juga masih mengerjakan semua sendiri dan dibarengi dengan banyak <i>trial and error</i>.</p>
10.	<p>Bagaimana cara mengatasi hambatan yang terjadi dalam proses perencanaan ekstrakurikuler?</p> <p>Jawab:</p> <p><i>Trial and error</i>. Misalnya kita coba aplikasikan konsep yang ada pada basket kita <i>port</i> kemudian kita masukkan di <i>E-Sport</i>. Misalnya, di basket kita konsepnya 2 jam sehari, kemudian besok latihan lagi. Kita tau di basket ada latihan-latihan tertentu yang memperbaiki refleks atau <i>highlight coordination</i> kemudian kita coba di <i>E-Sports</i>, ternyata tidak cocok kemudian coba hal lain lagi. Sampai saat ini belum ada <i>best practice</i> untuk <i>E-Sports</i>, misal di basketkan ada untuk latihan dasar paling bagus untuk lay up udah ada, di <i>E-Sports</i> masih belum ada cara latihan untuk bermain dengan benar. Masih sedikit yang tau bagaimana cara pegang mouse, posisi duduk yang benar, jadi bisa dibilang <i>E-Sports learning and experimenting</i>. Banyak-banyak diskusi dengan orang-orang yang ahli di <i>E-Sports</i>,</p> <p>Kebetulan posisi saya waktu itu buatnya kan lagi <i>booming</i> banget akhirnya banyak kenalan dengan orang-orang di bidang <i>E-Sports</i> kemudian saya berenti dari PSKD dan pindah ke tim <i>E-Sports</i> yaitu <i>eForce</i> beberapa bulan jadi <i>vice president</i> kemudian berhenti jadi saya</p>

	<p>sudah cukup kenal dengan orang-orang <i>E-Sports</i> di dalam ataupun diluar negeri dan karena yang saya pegang sekolah dan bukan tim profesional orang jadi mau lebih cerita. Jadi mereka (orang-orang <i>E-Sports</i>) lebih terbuka dan kami bisa lebih berdiskusi. Ya sebut aja seperti <i>Custom learning</i>, yang bisa dipake kita pake, yang tidak kita modifikasi.</p>
--	--

B. Pelaksanaan Ekstrakurikuler *E-Sports* di SMA 1 PSKD Jakarta

No	Pertanyaan
1.	<p>Bagaimana gambaran pelaksanaan <i>E-Sports</i> di SMA 1 PSKD1 Jakarta?</p> <p>Jawab:</p> <p>Jadi pas diawal kita mempunyai divisi Counter Strike GO, Mobile Legend, PUBG, DOTA, Overwatch, namun sekarang ga semua jalan karena tergantung dari anak-anaknya dan yang lagi <i>booming</i>. Sebenarnya sama dengan kegiatan-kegiatan lainnya. Kita latihan setelah jam pelajaran sesuai dengan jadwal, di awal kita akan belajar tentang <i>basic</i> bermain <i>game</i> tersebut, setelah <i>basic</i> kemudian kita atur strategi, <i>gameplay</i>, dan sampai seterusnya adalah <i>improving</i>.</p> <p>Pada awalnya semua anak-anak selalu ke ruangan <i>E-Sports</i>, hal ini bikin mengganggu tim <i>E-Sports</i> sendiri, akhirnya kita buat peraturan yang boleh masuk kesini adalah anak-anak <i>E-Sports</i> saja, kemudian abak-anak yang nilainya belum tuntas atau kurang dilarang untuk ikut latihan sampai nilai-nilai mereka tuntas. Disini semua diwajibkan <i>balance</i> antara akademik mereka dan juga kegiatan mereka. Sekolah memberikan deadline kepada peserta didik diawal tahun memberikan deadline project, dalam tiga tahun peserta didik jika tidak selesai kenapa tidak selesai. Di sekolah kita, anak yang menentukan nilainya sendiri, mereka akan remedial sampe nanti mereka mencapai nilai-nilai mereka tuntas. Contoh</p>

	<p>kamu buat makalah apa, bikinnya seperti apa, bobot nilainya berapa, ini buat nilai akhir ya, misal siswa bilang bobotnya 20% itu tidak cukup, jadi tambahkan aspek lain seperti ini. Guru hanya menilai apa yang mereka ajukan dan kerjakan</p>
2.	<p>Siapa yang terlibat dan bertanggung jawab terhadap pelaksanaan <i>E-Sports</i>?</p> <p>Jawab: Pembina, pelatih dan kepala sekolah.</p>
3.	<p>Apa saja program-program kegiatan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>?</p> <p>Jawab: Untuk divisi yang ada kita <i>Mobile Legend</i>, <i>Counter Strike Go</i>, <i>Overwatch</i>, <i>PUBG</i>. Untuk menentukan program-program apa yang mau kita pelajari ini sebenarnya sifatnya tentatif, ini sesuatu yang berubah terus. Seperti misalnya hari ini kita belajar A beberapa hari kemudian yang kita butuhkan B jadi seperti itu. Karena di <i>E-Sports</i> ini setiap waktu dan permainan berbeda.</p>
4.	<p>Apa alasan sekolah membuka jalur prestasi dan beasiswa <i>E-Sports</i>?</p> <p>Jawab: <i>Honestly</i> dari jalur ini kita jarang banget nemuin yang jago banget atau kaya banget, biasanya kita nemu anak yang mempunyai bakat dan kemampuan yang harus dibantu untuk sekolah. Kenapa buka beasiswa supaya bisa bantu lebih banyak orang, <i>like</i> cara untuk promosi sekolah juga, mencari <i>spotlight</i>, dan cari anak-anak yang memang mau serius, komitmen untuk dibina supaya kedepannya dia punya <i>skill</i> ini.</p>
5.	<p>Bagaimana proses seleksi masuk peserta didik baru dengan jalur prestasi <i>E-Sports</i>?</p> <p>Jawab: <i>Basicnya</i> sama, pertama tes tertulis kemudian wawancara,</p>

	<p>kemudian tes khusus <i>E-Sports</i>. Ketika di daerah sana banyak yang daftar sampai misalnya 8 orang maka kita minta orang untuk menyeleksi disana, tapi jika cuma satu atau dua orang mereka datang ke Jakarta seleksi barengan. Indikator yang kita nilai pasti dari akademiknya, <i>attitude</i> latar belakang, <i>personality</i>.</p> <p>Tes khusus untuk <i>E-Sports</i> mereka menunjukkan video kemampuan, karena dalam <i>game</i> kemungkinan bisa jadi joki, jadi kita minta main bareng sambil webcam atau kita minta mereka datang langsung main sama kita di tempat kita. Atau misalnya saya punya kenalan dikota itu, saya minta dia ke tempat ini ketemu sama dengan Pak A, kemudian saya minta Pak A untuk lihat cara permainan dia. Pada umumnya sebenarnya semua harus datang untuk main sama kita karena ekosistem <i>E-Sports</i> lebih <i>toxic</i> karena orangnya lebih banyak, lebih <i>toxic</i>.</p> <p>Yang kita nilai dan pertimbangkan pertama mekanik, cara dia memegang handphone misalnya atau cara dia memainkan <i>mouse</i> atau <i>keyboard</i> pergerakan fisiknya bagaimana dia mengelola <i>interface</i> nya dalam <i>game</i>. Kedua <i>skill</i> dalam <i>game</i>, <i>timing</i> permainannya. Ketiga kerjasama, keempat pengetahuan akan gamenya, kelima <i>attitude</i>, keenam akademik, <i>personality</i>, ketujuh kecocokan dengan tim kita, dan juga kebutuhan dalam tim. Kedelapan melihat kebutuhan keluarganya, ketika ada anak yang benar-benar ingin beasiswa dan ingin sekolah, dia akan melompati anak yang skillnya lebih tinggi dan bisa sekolah sendiri. Karena sekolah kita ini adalah sekolah pelayanan, bukan sekolah profit.</p>
6.	<p>Bagaimana proses alokasi sumber daya yang diperlukan dalam <i>E-Sports</i>?</p> <p>Jawab:</p> <p>Kalo bicara soal itu, misalnya untuk kebutuhan fasilitas saat ini sudah memadai, jika untuk pendanaan misalnya ikut lomba, ikut kegiatan soal <i>E-Sports</i> anak-anak buat proposal ke kepala sekolah nanti kepala</p>

	sekolah yang acc.
7.	<p>Bagaimana langkah strategis agar pelaksanaan program <i>E-Sports</i> berjalan efektif?</p> <p>Jawab:</p> <p>Kita lihat media yang sekarang menjadi sarana dalam pemasaran supaya kita dapat sponsor misalnya atau partnership, memaksimalkan sosial media kita salah satunya. Mengembangkan suatu platform agar orang-orang tertarik akan hal ini.</p>
8.	<p>Adakah sarana dan prasarana khusus yang ditujukan untuk penunjang utama pelaksanaan <i>E-Sports</i>?</p> <p>Jawab:</p> <p>Untuk secara khusus tidak ada, standarnya yaitu Internet yang memadai, perangkat komputer dan penunjang-penunjang di dalamnya.</p>
9.	<p>Adakah hambatan dalam pelaksanaan <i>E-Sports</i>?</p> <p>Jawab:</p> <p>pendanaan yang paling utama dalam hal ini.</p>
10.	<p>Bagaimana cara mengatasi hambatan tersebut?</p> <p>Jawab:</p> <p>Kita lihat media yang sekarang menjadi sarana dalam pemasaran supaya kita dapat sponsor misalnya atau partnership, memaksimalkan sosial media kita salah satunya. Mengembangkan suatu platform agar orang-orang tertarik akan hal ini.</p>
11.	<p>Apakah terdapat pengaruh dari ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> dijalankan terhadap sekolah maupun peserta didik?</p> <p>Jawab:</p> <p>Untuk sekolah kita bisa liat <i>exposure</i> media tinggi banget, kemudian jadi ada donatur dan kerjasama nambah, anak-anak yang terlibat lebih cepat, <i>softskill</i> mereka berkembang lebih bagus, akademik meningkat,</p>

kepercayaan diri meningkat.

Jadi waktu itu salah satu anak *E-Sports*, Ryan pas masuk anti social banget, *he has communication problem, cant speak with people*, awal-awal dia belum lancar untuk berkomunikasi dengan orang. Setelah masuk *E-Sports* selama beberapa bulan menjadi lebih percaya diri, dia terpaksa untuk berkomunikasi. Saya inget pertama kali dia ngomong, jadi kalo di *E-Sports* dia kan juga harus komunikasi dengan orang karena juga bermain dalam tim, walaupun digital tapi kalo di *E-Sports* kan seperti kita sedang di medan tiga dimensi. Diem-diem, kemudian suatu waktu saat dia sedang main, player yang dia mainkan mati, kemudian tiba-tiba dia teriak "HEI MAJU!" kemudian saya sebagai pembina bersama kedua pelatih yang lain cukup kaget, dia bisa ngomong ternyata, dalam game itu kemudian dia mulai terbiasa, dia tau mana yang bener, lama-kelamaan dari hal itu dia kemudian terbiasa juga berbicara dengan orang lain.

Self-positive meningkat, cenderung menghindari semua hal yang negatif, kemudian minat dan bakat tersalurkan jadi mereka tidak memainkannya dengan sembarangan atau sesuka waktu, karena ada kewajiban dan konsekuensi yang mereka jalankan.

Informan Kunci 1
Pembina Ekstrakurikuler E-Sports

(Yohannes P. Siagian, Psi., M.M., MBA)

HASIL WAWANCARA

Identitas Responden : Juan Leonard
 Kode Informan : Informan Kunci 2 / KI 2
 Hari/ Tanggal : Kamis, 23 Januari 2020
 Tempat : Ruang *E-Sports*
 Jabatan : Pelatih *E-Sports* SMA 1 PSKD

A. Perencanaan Ekstrakurikuler *E-Sports* di SMA 1 PSKD Jakarta

No	Pertanyaan
1.	<p>Apa yang melatarbelakangi dilaksanakannya ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>?</p> <p>Jawab:</p> <p>Karena disini jatohnya sebagai akademik, akademik itu kan bisa berupa apa saja. Seharusnya kan pendidikan itu dimana anaknya apalagi SMA nanti kedepannya bakal milih jalan kita masing-masing kedepannya gimana terus ujung-ujungnya kehidupan itu yang bakal kita jalanin. Kaya misalnya ada anak-anak memang pengen masuk ke dunia <i>E-Sports</i> atau menjadi profesional <i>E-Sports</i> gitu kenapa ngga, dan juga kita bisa lihat sekarang banyak banget turnamen-turnamen yang gede justru kaya <i>changes</i>-nya untuk apa namanya anak-anaknya yang memang benar-benar serius untuk masuk ke dalam dunia <i>E-Sports</i> yang lebih tinggi gitu karena mereka udah tau <i>basic-basic</i> utamanya sama <i>basic</i> bawahnya udah ada yang udah kita pelajari disini. Mereka yang bener-bener masuk ke dalam dunia <i>E-Sports</i> ngga kaget lagi, profesional yang udah ada kan bener-bener kaya atlet lah gitu jadi mereka ga kaget. Awalnya liat dari perkembangan teknologi, perkembangan teknologi itu kan semakin berkembang, selalu ada barang-barang baru yang diciptakan, ketika 2016 itu <i>E-Sports</i> di luar negeri di Eropa dan Amerika itu berkembang, dan turnamen-turnamennya besar,</p>

	<p>jadi kita ngeliat potensi-nya itu pengen nge-<i>push</i> di bidang itu besar sekali, kenapa kita gak dari awal.</p> <p>Akhirnya sama kak joy juga kita obrolin segala macam, dampak positif dan negatifnya pasti sama OSIS kita obrolin. Kita mampu ga kita ngembangin <i>E-Sports</i> terutama menjadi sekolah pertama kali di Indonesia. Dan dimana stigma orang tua yang bermain <i>game</i> itu membuang-buang waktu segala macam harus diberikan pengertian bahwa <i>E-Sports</i> bukan hanya permainan, kalo emang mau serius kita bisa nyari pelatih kebutuhan yang kamu perlu sehingga kamu bisa <i>improve</i> lebih jauh dibanding dengan bermain <i>game</i> aja, akhirnya kita cari-cari partnership dan 2016 akhir baru terlaksana.</p>
2.	<p>Apa tujuan diadakannya ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>?</p> <p>Jawab:</p> <p>Kita ingin <i>push</i> murid-murid untuk gacuma di satu bidang aja, kita bisa liat di SMA-SMA yang lain nge-<i>push</i> diakademiknya, UN itu menjadi penentu dimana mereka akan menjadi orang yang berhasil atau tidak, stigma tersebut masih ada sampai sekarang, kita ingin membuat stigma tersebut bisa dibilang bukan dihilangkan tapi disingkirkan. Anak-anak yang memang tidak memiliki apa namanya potensi di bidang akademik saja, tapi bisa berkembang di bidang yang lain bahkan mungkin <i>dance</i>, <i>E-Sports</i> atau misalkan dan sebagainya. Jadi kita tujuannya adalah untuk mengembangkan dan jika ada memang yang ingin terjun langsung ke dunia <i>E-Sports</i> mereka bisa memiliki bekal dan sudah mengetahui tentang bidang <i>E-Sports</i> sebelum mereka terjun ke dalam bidang tersebut. Jadi sebenarnya sekolah ini kita memberikan pembekalan terhadap mereka supaya ketika mereka masuk ke dalam bidang tersebut mereka tidak kaget lagi.</p>
3.	<p>Apakah pelaksanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> ini dilakukan atas inisiatif sekolah ataukah ada penunjukan dari pihak eksternal?</p>

	<p>Jawab:</p> <p>Ya, ini inisiatif dari kepala sekolah sebelumnya <i>si</i>, dia kan juga aktif di <i>E-Sports</i>. Ngobrol-ngobrol juga bareng anak-anak yang lain waktu itu. Kebetulan waktu itu kakak-kakak kelas saya.</p>
4.	<p>Apa saja syarat yang harus dipenuhi sekolah agar dapat menjalankan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>?</p> <p>Jawab:</p> <p>Ada orang-orangnya yang memang minat di bidang itu, ruangan, terus komputer, internet, itu paling. Dan juga tujuan utama dari <i>E-Sports</i> sendiri itu apa, gamungkin kalo mau bikin sesuatu tanpa ada tujuan dan hal positif yang akan di dapat.</p>
5.	<p>Bagaimana proses perencanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>?</p> <p>Jawab:</p> <p>Ini juga inisiatif dari kepala sekolah juga bersama dengan murid-murid, dan Kak Joy juga melihat perkembangan dan <i>opportunity</i> nya <i>gede</i> jadi dibuatlah <i>E-Sports</i>. Jadi kita ngeliat potensi nya itu <i>pengen nge-push</i> yang bidangnya itu besar sekali, kenapa kita tidak dari awal. Akhirnya sama kak joy juga kita obrolin segala macam, dampak positif dan negatifnya pasti sama OSIS kita obrolin kita mampu ga kita ngembangin <i>E-Sports</i> terutama menjadi sekolah pertama kali di indonesia. Dan dimana stigma orang tua yang bermain <i>game</i> itu membuang-buang waktu segala macam harus diberikan pengertian bahwa <i>E-Sports</i> bukan hanya permainan, <i>kalo</i> emang mau serius kita bisa nyari pelatih kebutuhan yang kamu perlu sehingga kamu bisa improve lebih jauh dibanding dengan bermain game aja, akhirnya kita cari <i>partnership</i> dan 2016 akhir baru terlaksana. Akhirnya kita bisa dapet <i>partnership</i> yaitu BENQ, MSI, BIGFenix, dari <i>partnership</i> itu kita sama-sama ada feedback yang diberikan dari masing-masing pihak.</p>
6.	<p>Siapa saja yang terlibat dalam perencanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>?</p>

	<p>Jawab: Kepala sekolah, OSIS, guru-guru juga</p>
7.	<p>Kapan kegiatan perencanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>??</p> <p>Jawab: Awal tahun pelajaran biasanya.</p>
8.	<p>Adakah kegiatan khusus yang dilakukan untuk mensosialisasikan pelaksanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>?</p> <p>Jawab: Kita ikut workshop-workshop dari Hybrid yang misalkan dari tim-tim <i>E-Sports</i> yang mau mengembangkan <i>E-Sports</i> secara lebih luas lagi dan lebih spesifik ke sekolah-sekolah atau ikut acara-acara di bidang <i>E-Sports</i>, ikut turnamen-turnamen <i>E-Sports</i>, karena kita juga menjadi salah satu tempat <i>pioneer</i> dalam workshop tersebut. Jadi dari seringnya kita ikut-ikutan acara kita jadi kenalan sama orang-orang yang udah profesional di <i>E-Sports</i> dan kita kasih tau kalo kita dari SMA 1 PSKD. Manfaatin sosial media yang kita punya dari <i>web</i> sekolah, instagram, twitter.</p>
9.	<p>Adakah hambatan dalam proses perencanaan ekstrakurikuler?</p> <p>Jawab: Yang masih jadi <i>problem</i> itu masih stigma-negatif yang masih banyak akan <i>E-Sports</i>. Sebenarnya tiap tahun masalahnya beda, kadang dari kebutuhan <i>game</i> nya. Kita kan juga menyesuaikan tim kita dengan <i>game</i> yang memang sedang <i>in</i>, jadi itu tergantung nantinya gimana.</p>
10.	<p>Bagaimana cara mengatasi hambatan yang terjadi dalam proses perencanaan ekstrakurikuler?</p> <p>Jawab: Edukasi ke orang tua dan orang-orang lainnya kalo <i>game</i> ini tidak buang-buang waktu, ketika bisa di <i>manage</i> dan gak sekedar main itu bisa jadi hal yang besar manfaatnya. Jadi atlet <i>E-Sports</i>, jadi <i>creative team</i>, jadi kita ingin</p>

	menekankan beda antara main aja sama ketika dibina.
--	---

B. Pelaksanaan Ekstrakurikuler *E-Sports* di SMA 1 PSKD Jakarta

No	Pertanyaan
1.	<p>Bagaimana gambaran pelaksanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> di SMA 1 PSKD1 Jakarta?</p> <p>Jawab:</p> <p>Kita biasa latihan senin, rabu, jumat jam 4-6. Kegiatan-kegiatan program pembinaan disini itu masuk kedalam nilai rapot dan juga penentuan kenaikan kelas. Jadi kan disini sistemnya bebas namun bertanggung jawab, mereka boleh memilih kegiatan apapun dengan syarat antara kegiatan dengan akademiknya harus balance. Di awal semester pertama kita liat kan game-game apa yang bagus untuk <i>E-Sports</i> terus basic-basic apa yang harus dipelajari, tertata dulu semuanya baru bisa dijalanin, kalo gada basicnya ujung-ujungnya main doang gada apa-apa gada pembinaan yang lebih.</p> <p>Kita liat itu dari cara bermain pengetahuan tentang game itu gimana, apakah dia udah tau <i>basic gamenya</i> gimana, udah tau cara main yang bener gimana. Kita lebih latih lagi dengan strategi bermain sama coba beberapa <i>game</i> dan <i>postioning</i>. Kita juga sparing untuk turnamen, ngetes nih tapi ga main di <i>public</i> main di sparing. Jadi kaya komunitas itu jadi naungan kita untuk butuh sparing atau mengembangkan skil</p> <p>Kadang juga kita latihan via chat, misalnya udah <i>ready</i> belum bisa <i>online</i> bisa <i>offline</i>, tergantung materi yang dikasih. Misalkan mereka izin ngerjain tugas itu gamasalah, yang kita liat itu dari kehadiran sama perkembangan skill mereka. Disini kita juga ada peraturan untuk <i>E-Sports</i>, ruangan ini yang boleh bermain hanya anak <i>E-Sports</i>, kita gamau semua</p>

	<p>ikut-ikutan main terus semuanya nanti malah keganggu akademik mereka dan tim kita, jadi ini khusus untuk anak <i>E-Sports</i> dan latihan. Kedua, ketika mereka nilainya belum tuntas mereka ga akan dibolehin ikut latihan sampai nanti mereka tuntas, kalo banyak yang emang nilainya belum tuntas terus jadi sedikit yang latihan yaudah gapapa yang penting mereka tuntasin akademik mereka dul, jadi kita ga akan latihan atau ikut turnamen yang sifatnya team.</p>
2.	<p>Siapa yang terlibat dan bertanggung jawab terhadap pelaksanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>?</p> <p>Jawab: Kepala Sekolah, Pembina, Pelatih, waka kesiswaan</p>
3.	<p>Apa saja program-program kegiatan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>?</p> <p>Jawab: Kita ada PUBG, Mobile Legend, Overwatch, CS GO, tapi sekarang yang lagi aktif Mobile Legend sama PUBG soalnya diliat juga dari anak-anaknya. Untuk program kita memang selalu menargetkan dalam setahun kita minimal ikut dua turnamen kejuaraan. Kita beberapa kali juga ikut turnamen pas dan juara 2 untuk <i>game DOTA2</i> di turnamen Sovereign, Turnamen Technofest juara 1, game Overwatch itu kita pernah sampai peringkat 4 di liga Australia Flaktest Gaming</p>
4.	<p>Apa alasan sekolah membuka jalur prestasi dan beasiswa <i>E-Sports</i>?</p> <p>Jawab: Kita juga mau membantu dan membina anak-anak yang memang punya kemauan untuk sekolah dan yang <i>commit</i>, serius untuk bidang ini. Sekolah ini kan sekolah pelayanan, sekolah yang membantu anak-anak yang punya minat, bakat, dan semangat untuk sekoalh. Nantinya kan ketika mereka sudah pro dalam bidang ini ketika udah lulus mereka punya <i>skill</i> yang bisa mereka pake.</p>

5. Bagaimana proses seleksi masuk peserta didik baru dengan jalur prestasi *E-Sports*?

Jawab:

Awalnya pasti tes tertulis, kemudian wawancara, setelah itu masuk ke tes khusus *E-Sports*. Per-*game* itu beda-beda, tergantung dari kebutuhan tim yang udah ada dengan kebutuhan anak ini bisanya di tim apa tapi kalo misalkan untuk dia bisa mobile legend bagus terus di pubg mobile juga bagus cuman rank di PUBG mobilnya mungkin dibawah ML, beasiswa di bawah Mobile Legend.

Untuk cara seleksinya, misalnya untuk Mobile Legend, pertama dari rolenya dia, kalo dia main *tank* gimana permainannya, terus *pick hero* nya dia gimana, ngambil comment atau bagaimana dia berkomunikasi, *positioning* mereka di game, kalo dia ngeboosting mendapat kaya dia sampe *rank* tertentu dengan dibantu temen-temennya kan keliatan banget gitu kaya dia main sama orang lain udah beda *feelnya*. Jadi kita menilai untuk dia cocok bermain dalam tim tersebut apakah dia tepat mendapatkan beasiswa itu tergantung dari *gameplay*nya. Terus sebelum itu kita minta dia *record* satu *gameplay* ngasih tiga best hero untuk kita coba kombinasiin sama tim kita

Setelah dari sisi *gameplay*, kita bakal diskusi bersama tim (pembina, pelatih) dia cocok ga? dia main di *role* ini posisi ini kalo emang cocok kita masukin, diliat dari minimum *ranknya* sama *rank* sebelumnya misalkan dia *improve* dari *rank* sebelumnya awalnya segini, misalnya *legend* trs di rank baru *current season* legend cuma *legend 1*. Kira-kira cocok ga sama *gameplay* kita. Sehabis diskuis itu terus ngomong ke kepala sekolah tentang anak tersebut, ini anak diterima atau nggaknya, jika diterima kemudian kasih tau ke anak tersebut, orang tua dipanggil kemudian langsung mengurus pemberkasan.

6.	<p>Bagaimana proses alokasi sumber daya yang diperlukan dalam ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>?</p> <p>Jawab:</p> <p>Sekolah ini juga muridnya juga tidak terlalu banyak karena supaya guru-guru bisa lebih memperhatikan dan fokus ke personal setiap murid-muridnya jadi lebih hafal. Jadi kalo untuk kekurangan orang dalam tim kita solusinya kira-kira ada yang bisa masuk ga ke tim ini, kalo emang gada coba di game lain, jadi ga cuma satu game yg bisa di-<i>impriove</i>. Misalnya lain lagi untuk periperhal atau alat-alat yang kita butuhkan, kita ngomong ke kepala sekolah kaya mengajukan <i>kita</i> butuh ini, misalnya ada nanti dicariin.</p>
7.	<p>Bagaimana langkah strategis agar pelaksanaan program <i>E-Sports</i> berjalan efektif?</p> <p>Jawab:</p> <p>Selalu evaluasi dari tahun-tahun sebelumnya yang kurang apa. Misalnya masalahnya karena kehambat jadwal latihan dan juga anak2nya tugasnya keteteran, kira-kira tahun ini kita mau pake strategi yang sama apa tidak, kalo misalkan begitu kita bisa pake <i>game</i> ini deh, soalnya <i>game</i> ini pertama gampang, ga lama-lama juga, efektif juga sama anak-anak sekarang untuk mengejar ketertinggalan juga dalam tugas dan juga bisa mengembangkan skill mereka nih.</p>
8.	<p>Adakah sarana dan prasarana khusus yang ditujukan untuk penunjang utama pelaksanaan <i>E-Sports</i>?</p> <p>Jawab:</p> <p>Paling WiFi yang penting, yang jaringannya cepat, perangkat komputer, kabel-kabel penghubung, ruangan. Itu aja paling</p>
9.	<p>Adakah hambatan dalam pelaksanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>?</p> <p>Jawab:</p> <p>Hambatan dari muridnya sendiri <i>deadline</i> tugas-tugas yang kadang</p>

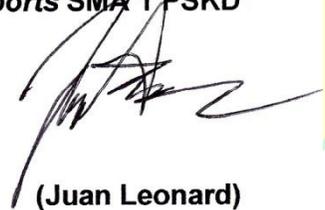
	<p>mereka belum tuntasin, jadinya latihan di hold dulu komitmen mereka untuk bisa manage tugas-tugasnya atau kemauan dia untuk latihan, dipush untuk latihan. Juga stigma orang tua akan <i>E-Sports</i> itu cukup menjadi pr.</p>
10.	<p>Bagaimana cara mengatasi hambatan tersebut?</p> <p>Jawab:</p> <p>Pertama kita kasih <i>warning</i> tentang komitmen dan konsekuensi, karena mereka harus imbang. Kedua meyakinkan orang tua, karena mereka melihat hanya sebatas <i>game</i>, memberikan pengarahan dan <i>knowledege</i> tentang dunia <i>E-Sports</i>. Kita ada tindakan persuasif ketika ada orang tua yang memang ingin membicarakan tentang akademik dan latihan <i>E-Sports</i> anaknya, kita jelaskan pelan-pelan dan juga kita kasih <i>warning</i> juga ke anak tersebut. Kita kasih penjelasan bahwa dunia <i>E-Sports</i> bukan hanya <i>game</i>, ini <i>softskillnya</i> keterampilan bermain, kecepatan tangan, berkomunikasi, <i>attitude</i> juga. <i>Nah</i> cara penilaiannya itu menggunakan turnamen, apakah mereka mentalnya siap, apakah mereka cukup kuat menerima kekalahan. Di dunia nyata apa namanya itu direalisasikan juga, karena ketika kita kerja misalkan ada yang ngomongin kita dan segala macam, apakah bisa kita <i>handle</i> atau kuat kitanya. Itu bener-bener kita latih.</p>
11.	<p>Apakah terdapat pengaruh dari ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> dijalankan terhadap sekolah maupun peserta didik?</p> <p>Jawab:</p> <p>Meningkat <i>skill</i> bermainnya itu pasti. Merubah anak yang tadinya introvert ketika dimasukkan ke dalam tim yang akhirnya bisa berkomunikasi, jadi gampang bermain berbaur dan sebagainya. Jadi bukan hanya melihat dari <i>skill</i> gaya bermainnya tp juga dari sisi keterampilan-keterampilan lain yang berkrmbang juga, kemampuan berkomunikasi.</p> <p>Mengikuti turnamen kita jadi mempelajari <i>venue</i> atau mental</p>

turnamen di depan banyak orang, *pressure*-nya gimana. Ketika harus di satu game dikomen banyak orang itu *kan* *pressuren*ya besar banget, jadi mempelajari mental kompetitif bisa dibilang.

Kemudian jadi media promosi sekolah. Mengembangkan *skill* anak-anak yang juga ingin terjun ke dunia *E-Sports*, di dunia profesional dan juga *improve attitude* dan juga mental mereka dibanding profesional *player* yang udah ada, membangun kebersamaan kekeluargaan dengan satu pemain dengan pemain yang lain, membangun koneksi dengan pemain pro *E-Sports*, untuk saya seacara tidak langsung saya bisa lebih tau akan dunia IT.

Informan Kunci 2

Pelatih *E-Sports* SMA 1 PSKD



(Juan Leonard)

HASIL WAWANCARA

Identitas Responden : Ignas Praditya Putra, S.Sos
 Kode Informan : Informan Pendukung 1 / IP 1
 Hari/ Tanggal : Selasa 26 November 20
 Tempat : Ruang Kepala Sekolah
 Jabatan : Kepala SMA 1 PSKD

A. Perencanaan Ekstrakurikuler *E-Sports* di SMA 1 PSKD Jakarta

No	Pertanyaan
1.	<p>Apa yang melatarbelakangi dilaksanakannya ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>?</p> <p>Jawab:</p> <p>Program pembinaan diri kita percaya bahwa minat bakat siswa perlu dikembangkan semaksimal mungkin yang terintegrasikan segala macam kemampuan, pendidikan antara akademik dan non-akademik integral yang tidak terpisahkan. Ekstrakurikuler ini bukan ekstra tambahan, program pembinaan muncul menjadi bagian yang tidak terpisahkan. Sekolah memproyeksikan sesuatu yang akan besar kedepannya, Kepala sekolah sebelumnya, perkembangan <i>video game</i>, digital, teknologi makin lama semakin masif, perkembangan internet juga menghasilkan permainan yang masif multiplayer tanpa batasan, dari situ muncul turnamen-turnamen antarnegara, muncul dari kebiasaan main bareng. Hal-hal seperti basket, bola yang orang-orang gemari kemudian menjadi ekstrakurikuler di sekolah yang nantinya mereka bisa menjadi atlet, sama seperti <i>E-Sports</i>. <i>E-Sports</i> istilah <i>sport</i> ke dalam bahasa indonesia menurut saya belum dapat diterjemahkan dengan baik, <i>sport</i> itu bukan hanya sekedar olahraga, olahraga jika dibahasa inggriskan ada <i>exercise</i>, <i>training</i>, <i>work out</i>, tapi jika <i>sport</i> ini fokus utamanya bukan</p>

	<p>di olahraga namun di kompetisi industri. Makanya disebut <i>E-Sports</i> yang dimainkan dengan media elektronik.</p> <p>Permainan kompetitif yang sangat digemari orang, dan industri yang sekarang bisa dibilang sangat besar. Namanya sekolah harus melihat kedepan, visioner, kita akan ketinggalan ketika kita berkuat pada yang sekarang-sekarang. Kedepannya kita mau apa, kita persiapin dari sekarang. Kepala sekolah sebelumnya melihat peluang tersebut, akhirnya mencetuskan untuk memasukkan <i>E-Sports</i> agar tidak hanya bermain saja, dan kita juga buat pemahaman kepada orang tua dengan berbagai media bahwa <i>E-Sports</i> bukan hanya sekedar bermain <i>game</i> tapi juga dapat menjadi atlet kedepannya. Industri ini akan menjadi besar nantinya, asosiasi-asosiasi <i>E-Sports</i> bermunculan dimana-mana. <i>Gaming</i> tapi juga dapat menjadi sesuatu yang bermanfaat. Hal ini juga menjadi tantangan bagi pendidikan, memberikan pengertian ke orang-orang bahwa <i>E-Sports</i> bukan sekedar bermain juga masih sulit, jadi dengan keadaan tersebut bergerak pelan-pelan agar dapat mencapai tujuan dari <i>E-Sports</i> di SMA 1 PSKD ini.</p>
2.	<p>Apa tujuan diadakannya ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>?</p> <p>Jawab:</p> <p>Program <i>E-Sports</i> mau kita kaya <i>scouting</i> atlet, ini sudah dijalankan di basket, basket karena sudah lama bertahun-tahun, jaringannya sudah sangat luas, pencariannya sudah keluar kota. <i>E-Sports</i> juga mau seperti itu, kita mau mencari potensi kemudian membina dan melatih supaya bisa melahirkan atlet-atlet <i>E-Sports</i>, mencari potensi-potensi dalam bidang ini sekaligus membantu mereka yang tidak mampu sekolah untuk sekolah bersamaan dengan minat dan bakat yang dia punya.</p>
3.	<p>Apakah pelaksanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> ini dilakukan atas inisiatif</p>

	<p>sekolah ataukah ada penunjukan dari pihak eksternal?</p> <p>Jawab:</p> <p>Ya ini merupakan inisiatif kepala sekolah sebelumnya jadi dapat dibidang ini merupakan inisiatif sekolah</p>
4.	<p>Apa saja syarat yang harus dipenuhi sekolah agar dapat menjalankan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>?</p> <p>Jawab:</p> <p>Disetujui kepala sekolah, tapi ini kan inisiatif kepala sekolah jadi syaratnya mungkin dari sisi fasilitas yang harus dipenuhi. Ruangan, peserta didik yang ikut, kemudian internet, perangkat komputer, dan juga paling penting adalah latar belakang yang kuat dan tujuannya itu sendiri.</p>
5.	<p>Bagaimana proses perencanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>?</p> <p>Jawab:</p> <p>Itu kepala sekolah sebelumnya kan pada saat itu yang buat, saya kurang tau prosesnya gimana. Tapi kalo misalnya untuk proses pengajuan kegiatan atau misalnya hal-hal yang dibutuhkan dari anak-anak proses pengajuannya dengan buat proposal ke kepala sekolah, dilihat berapa banyak yang mau ikut, misalnya itu kalo kegiatan baru. Anak-anak apakah itu bagian, anggota, atau koordinator dari OSIS atau bukan itu akan mengusulkannya kepada OSIS, abis itu OSIS ngebahas, kemudian dibuat proposalnya lalu diajuin ke kepala sekolah. Kemudian presentasi, terus kepala sekolah nanti yang menyetujui atau tidak.</p>
6.	<p>Siapa saja yang terlibat dalam perencanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>?</p> <p>Jawab:</p> <p>Kalo perencanaan <i>E-Sports</i> awalnya gimana saya kurang tau. Tapi kalo untuk perencanaan setiap awal tahun itu kepala sekolah, pelatih/pembina, wakil kepala sekolah.</p>
7.	<p>Kapan kegiatan perencanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>??</p>

	<p>Jawab: Awal tahun ajaran baru.</p>
8.	<p>Adakah kegiatan khusus yang dilakukan untuk mensosialisasikan pelaksanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>?</p> <p>Jawab: Memberikan pengertian ke guru, pihak yayasan akan hal ini mungkin. Karena <i>E-Sports</i> seperti yang saya bilang tadi stigma hanya sebuah permainan ini masih sangat kuat.</p>
9.	<p>Adakah hambatan dalam proses perencanaan <i>E-Sports</i>?</p> <p>Jawab: tidak ada.</p>
10.	<p>Bagaimana cara mengatasi hambatan yang terjadi dalam proses perencanaan ekstrakurikuler?</p> <p>Jawab: Koordinasi yang baik dengan guru, OSIS/MPK, pelatih/pembina.</p>

B. Pelaksanaan Ekstrakurikuler *E-Sports* di SMA 1 PSKD Jakarta

No	Pertanyaan
1.	<p>Bagaimana gambaran pelaksanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> di SMA 1 PSKD 1 Jakarta?</p> <p>Jawab: Sama seperti ekstrakurikuler yang lainnya, di <i>E-Sports</i> ada divisi PUBG, CSGO, Mobile Legend, Overwatch. Biasanya hari senin, rabu, jumat, setiap anak latihan berdasarkan divisi mereka, nanti pelatih yang kasih arahan untuk hari itu mau latihan pake cara gimana, atau strategi seperti apa.</p>
2.	Siapa yang terlibat dan bertanggung jawab terhadap pelaksanaan

	<p>ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>?</p> <p>Jawab: Kepala sekolah, pembina/pelatih, wakasek kesiswaan.</p>
3.	<p>Apa saja program-program kegiatan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>?</p> <p>Jawab: Program-program mereka kan tergantung <i>game</i>-nya, itu pelatih yang lebih tau soal itu. Kalo tentang target-target apa saja mereka selalu menargetkan dalam setahun ikut turnamen.</p>
4.	<p>Apa alasan sekolah membuka jalur prestasi dan beasiswa <i>E-Sports</i>?</p> <p>Jawab: <i>E-Sports</i> itu kan termasuk sport yang mahal, kalo misalnya ada anak-anak yang ternyata punya kemampuan dibidang <i>E-Sports</i> tapi gapunya biaya, sekolah ingin memfasilitasi itu. Program <i>E-Sports</i> mau kita kaya <i>scouting</i> atlet, ini sudah dijalankan di basket, basket karena sudah lama bertahun-tahun, jaringannya sudah sangat luas, pencariannya sudah keluar kota. <i>E-Sports</i> juga mau seperti itu, kita mau mencari potensi kemudian membina dan melatih suoaya bisa melahirkan atlet-atlet <i>E-Sports</i>, mencari potensi-potensi dalam bidang ini sekaligus membantu mereka yang tidak mampu sekolah untuk sekolah bersamaan dengan minat dan bakat yang dia punya.</p>
5.	<p>Bagaimana proses seleksi masuk peserta didik baru dengan jalur prestasi <i>E-Sports</i>?</p> <p>Jawab: Seperti pada umumnya pertama mereka tes tertulis tentang pengetahuan, tes wawancara, kemudian setelah tes umum mereka akan tes mengenai seputar <i>E-Sports</i> dan itu pelatih dan pembina yang akan menilai.</p>
6.	<p>Bagaimana proses alokasi sumber daya yang diperlukan dalam</p>

	<p>ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>?</p> <p>Jawab:</p> <p>Untuk hal-hal yang dibutuhkan dalam <i>E-Sports</i> ini sendiri prosesnya pasti pengajuan ke saya sebagai kepala sekolah. Mereka (peserta didik) membuat proposal yang menjelaskan tentang maksud dan tujuan kemudian anggaran yang diperlukan, setelah itu disetujui atau tidak oleh kepala sekolah.</p>
7.	<p>Bagaimana langkah strategis agar pelaksanaan program <i>E-Sports</i> berjalan efektif?</p> <p>Jawab:</p> <p>Memaksimalkan media yang ada sehingga kita bisa dilihat pihak luar, memberikan kebebasan dan konsekuensi atau tanggung jawab kepada peserta didik agar imbang antara akademiknya dan kegiatannya.</p>
8.	<p>Adakah sarana dan prasarana khusus yang ditujukan untuk penunjang utama pelaksanaan <i>E-Sports</i>?</p> <p>Jawab:</p> <p>Untuk secara khusus tidak ada, yang paling penting adalah jaringan internet yang bagus yang paling penting, selebihnya perangkat komputer yang menunjang <i>E-Sports</i> ini kemudian ruangan yang memadai.</p>
9.	<p>Adakah hambatan dalam pelaksanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>?</p> <p>Jawab:</p> <p>Peserta didik yang <i>commit</i> dan bertanggung jawab.</p>
10.	<p>Bagaimana cara mengatasi hambatan tersebut?</p> <p>Jawab:</p> <p>Ada aturan dimana mereka harus tuntas terlebih dahulu semua nilai-nilainya baru mereka bisa ikut latihan lagi, aturan ini dapat dijalankan oleh mereka, karena mereka kan juga mempunyai minat di <i>E-Sports</i> jadi mau</p>

	tidak mau, suka tidak suka mereka harus nyeimbangin keduanya.
11.	<p>Apakah terdapat pengaruh dari ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> dijalankan terhadap sekolah maupun peserta didik?</p> <p>Jawab:</p> <p>Kita bicara hal positif dari <i>E-Sports</i>, kemampuan manusia dibagi menjadi kognitif, afektif, psikomotorik. Psikomotorik dari <i>E-Sports</i> psikomotori seseorang akan lebih baik karena melatih refleks. Afektif, namanya afektif belajar agar atlet berjiwa sportif. Kognitif, setiap pemain dalam tim ada <i>skill-skill</i> yang harus dipahami untuk menjadi strategi dalam bertanding. Kemudian sekolah mendapat <i>Spotlight</i> karena menjadi sekolah pertama yang memasukkan program <i>E-Sports</i> ke dalam sekolahnya, <i>E-Sports</i> juga menjadi sarana marketing untuk sekolah. dari hal itu kita kemudian dapat sponsor dan <i>partnership</i>.</p>

Informan Pendukung 2
Kepala SMA 1 PSKD

(Ignas Praditya Putra, S.Sos)

HASIL WAWANCARA

Identitas Responden : Arianto Saragih, S.Pd
 Kode Informan : Informan Pendukung 2/IP 2
 Hari/ Tanggal : Rabu 22 Januari 2020
 Tempat : Ruang Wakil Kepala Sekolah
 Jabatan : Wakil Kepala Sekolah Bidang Kesiswaan

A. Perencanaan Ekstrakurikuler *E-Sports* di SMA 1 PSKD Jakarta

No	Pertanyaan
1.	<p>Apa yang melatarbelakangi dilaksanakannya ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>?</p> <p>Jawab: Zaman sekarang penuh dengan teknologi, jadi apa salahnya <i>E-Sports</i> masuk ke dalam program pembinaan dalam pendidikan, sebagai suatu tantangan pendidikan juga.menggabungkan <i>soft-skill</i> mereka dengan pengetahuan.</p>
2.	<p>Apa tujuan diadakannya ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>?</p> <p>Jawab: Untuk menyalurkan dan meningkatkan minat, bakat, serta kemampuan peserta didik itu sendiri.</p>
3.	<p>Apakah pelaksanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> ini dilakukan atas inisiatif sekolah ataukah ada penunjukan dari pihak eksternal?</p> <p>Jawab: Ya, inisiatif kepala sekolah sendiri. Bapak Yohannes, kepala sekolah sebelumnya.</p>
4.	<p>Apa saja syarat yang harus dipenuhi sekolah agar dapat menjalankan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>?</p> <p>Jawab: Berawal dari perencanaan yang telah dibuat dari kepala sekolah</p>

	sebelumnya membuat perencanaan dulu baru sarana dan prasarananya.
5.	<p>Bagaimana proses perencanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>?</p> <p>Jawab:</p> <p>saya kurang tahu bagaimana awalnya, karena saya masuk disini setelah <i>E-Sport</i> ini sudah ada. Jika kita bicara perencanaan setiap awal tahun itu yang merencanakan jadwal itu pembina/pelatih ekstrakurikuler setelah itu mungkin akan dikasih kepada kepala sekolah dan diskusikan lagi dengan wakil kepala sekolah, kemudian di acc dan dikembalikan lagi ke pembina/pelatih ekstrakurikuler.</p>
6.	<p>Siapa saja yang terlibat dalam perencanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>?</p> <p>Jawab:</p> <p>Itu juga saya tidak tahu bagaimana. Tapi jika tentang perencanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> yang dilakukan di setiap awal tahun pelajaran yaitu pembina ekskul, kepala sekolah, dan wakil kepala sekolah juga ikut serta</p>
7.	<p>Kapan kegiatan perencanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>?</p> <p>Jawab:</p> <p>Di awal tahun pelajaran. Jadwal dari setiap ekstrakurikuler tergantung dari jenis ekstrakurikulernya Merencanakan jadwal adalah pembina ekskul, kemudian diberikan ke kepala sekolah dan didiskusikan dengan wakil kepala sekolah, setelah di acc dikembalikan ke pembina/pelatih ekstrakurikuler. Setiap program pembinaan diri disini atau ekstrakurikuler juga merupakan syarat kenaikan kelas, jadi setiap anak diwajibkan untuk mengikuti ekstrakurikuler. Untuk penilaiannya sendiri ada di pembina/pelatih masing-masing ekstrakurikuler.</p>
8.	<p>Adakah kegiatan khusus yang dilakukan untuk mensosialisasikan pelaksanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>?</p> <p>Jawab:</p> <p>Memanfaatkan sosial media yang kita punya sebagai juga salah satu</p>

	promosi sekolah. Waktu itu ada stasiun tv jika tidak salah jak-tv meliput tentang <i>E-Sports</i> , dari hal ini merupakan salah satu cara mensosialisasikan <i>E-Sports</i>
9.	Adakah hambatan dalam proses perencanaan ekstrakurikuler? Jawab: Proses perencanaan saat awal tahun menurut saya tidak ada, justru saat pelaksanaan terdapat hambatan
10.	Bagaimana cara mengatasi hambatan yang terjadi dalam proses perencanaan ekstrakurikuler? Jawab: Hambatan dan solusi itu terjadi saat sudah berjalan biasanya.

B. Pelaksanaan Ekstrakurikuler E-Sports di SMA 1 PSKD Jakarta

No	Pertanyaan
1.	<p>Bagaimana gambaran pelaksanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> di SMA 1 PSKD1 Jakarta?</p> <p>Jawab: Pelaksanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> dilaksanakan biasanya hari Senin, Rabu, Jumat, yang diajarkan itu tergantung dari pelatih atau pembinanya. Dalam ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> ada peraturan dimana hanya anak <i>E-Sports</i> yang boleh masuk ke ruangan itu, pada waktu itu pembinanya marah-marah karena banyak yang ke ruangan <i>E-Sports</i>. Kemudian jika ada siswa yang tugas/project nya belum selesai, atau nilainya ada yang belum tuntas mereka tidak diperbolehkan untuk mengikuti <i>E-Sports</i> tersebut. Nilai program pembinaan diri juga menjadi syarat kenaikan kelas dan masuk ke dalam nilai rapot, untuk minimal nilainya adalah B, jika ada yang kurang maka wajib menuntaskan nilai tersebut.</p>

2.	<p>Siapa yang terlibat dan bertanggung jawab terhadap pelaksanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>?</p> <p>Jawab: Kepala Sekolah, pembina/pelatih, wakil kepala sekolah bidang kesiswaan</p>
3.	<p>Apa saja program-program kegiatan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>?</p> <p>Jawab: Ada divisi Mobile Legend, PUBG, CS GO, DOTA 2. Mengikuti turnamen-turnamen kejuaraan <i>E-Sports</i>.</p>
4.	<p>Apa alasan sekolah membuka jalur prestasi dan beasiswa <i>E-Sports</i>?</p> <p>Jawab: Untuk menambah siswa, menyamakan persepsi siswa dengan kepala sekolah tentang pandangan akan <i>E-Sports</i> ke depannya, juga sebagai media promosi bagi ke sekolah. Untuk pemberian beasiswa dilihat dari kemampuan pengetahuan dan kemampuan finansialnya.</p>
5.	<p>Bagaimana proses seleksi masuk peserta didik baru dengan jalur prestasi <i>E-Sports</i>?</p> <p>Jawab: Seleksi awalnya sama yaitu seleksi tes tertulis, tes wawancara, kemudian tes di bidang <i>E-Sports</i> . Untuk tes dalam bidang <i>E-Sports</i> itu pelatih dan pembina yang mengetahui.</p>
6.	<p>Bagaimana proses alokasi sumber daya yang diperlukan dalam ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>?</p> <p>Jawab: Prosesnya jika ingin membutuhkan sesuatu misalnya pendanaan mereka akan mengajukan ke kepala sekolah, dengan membuat proposal.</p>
7.	<p>Bagaimana langkah strategis agar pelaksanaan program <i>E-Sports</i> berjalan efektif?</p> <p>Jawab:</p>

	<p>Pertama harus direncanakan dengan baik, kemudian dilaksanakan sesuai perencanaan. Manajemen waktu yang baik antara ekstrakurikuler dan akademik.</p>
8.	<p>Adakah sarana dan prasarana khusus yang ditujukan untuk penunjang utama pelaksanaan <i>E-Sports</i>?</p> <p>Jawab: Internet yang memadai, perangkat komputer, ruangan khusus yang memadai.</p>
9.	<p>Adakah hambatan dalam pelaksanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>?</p> <p>Jawab: Untuk sekarang WiFinya agak lambat, ada beberapa anak yang belum tuntas tugas, jadi dia tidak diperbolehkan ikut latihan. Dia pintar di <i>E-Sports</i> tapi dia di akademik kurang, jadi dia tertinggal di pelajaran dan itu mempengaruhi tim <i>E-Sportsnya</i> dan juga akademiknya. Pada waktu awal-awal banyak siswa yang selain tim <i>E-Sports</i> itu masuk ke ruangan <i>E-Sport</i>, itu tim <i>E-Sports</i> terganggu.</p>
10.	<p>Bagaimana cara mengatasi hambatan tersebut?</p> <p>Jawab: Dibuat peraturan ada peraturan di <i>E-Sports</i> bahwa untuk siswa yang nilainya kurang, dia tidak diperbolehkan latihan, selain anak <i>E-Sports</i> dilarang masuk ruanagn <i>E-Sports</i> .</p>
11.	<p>Apakah terdapat pengaruh dari ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> dijalankan terhadap sekolah maupun peserta didik?</p> <p>Jawab: Sekolah menjadi terkenal akan <i>E-Sport</i>, dapat menjadi media pemasaran sekolah. Peserta didik menjadi tersalurkan minat dan bakat.</p>

Informan Pendukung 2
Wakil Kepala Sekolah bidang Kesiswaan

(Arianto Saragih, S.Pd)



HASIL WAWANCARA

Identitas Responden : Ryan Alexander
 Kode Informan : Informan Pendukung 3/IP 3
 Hari/ Tanggal : Senin 8 Oktober 2019
 Tempat : Ruang *E-Sports*
 Jabatan : Peserta Didik

A. Pelaksanaan Ekstrakurikuler *E-Sports* di SMA 1 PSKD Jakarta

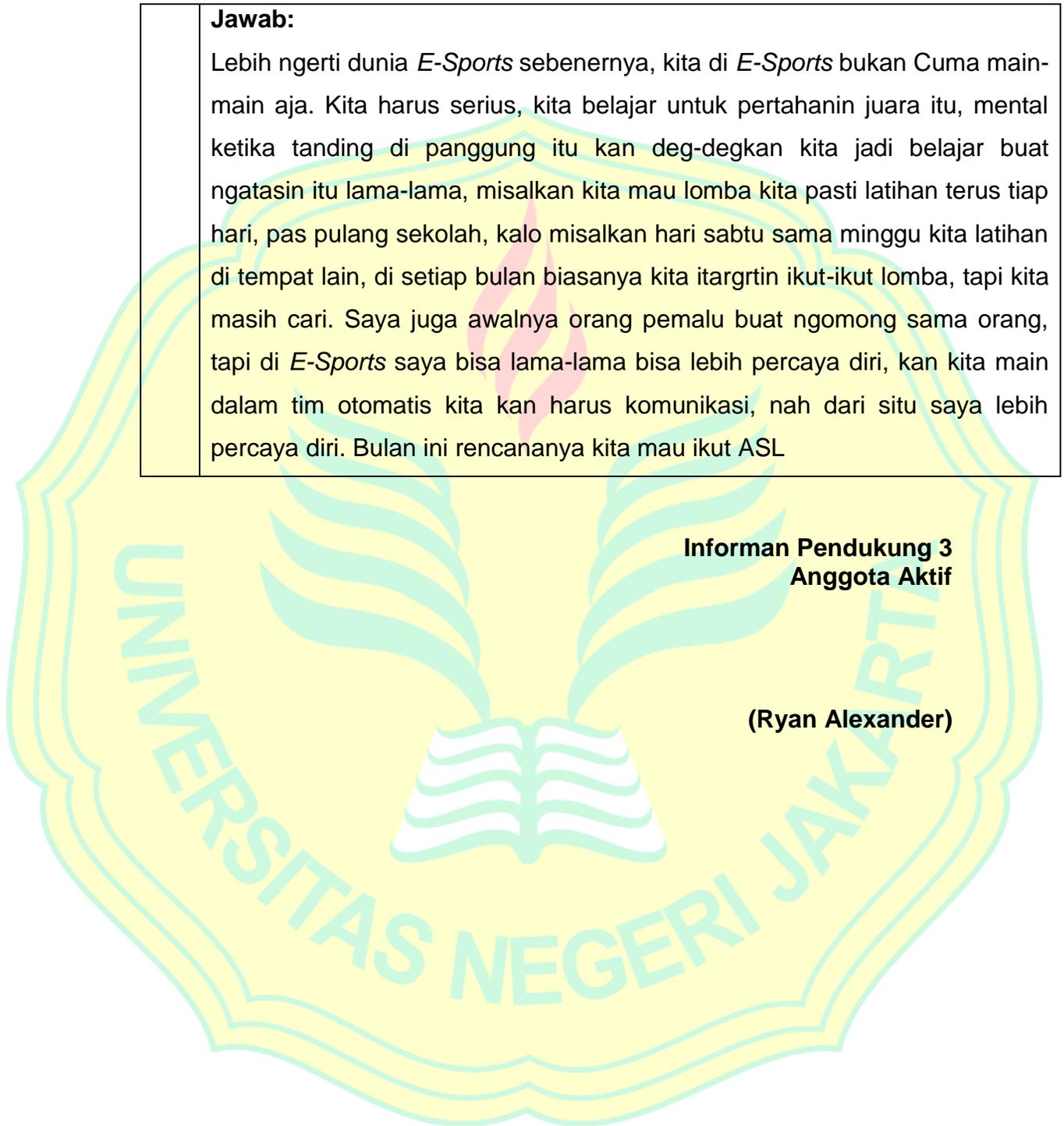
No	Pertanyaan
1.	<p>Bagaimana gambaran pelaksanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> di SMA 1 PSKD1 Jakarta?</p> <p>Jawab:</p> <p>Sejak ikut <i>E-Sports</i> kita juga ketat juga, ga cuma main-main terus, disini juga untuk ngerjain tugas, tapi kita juga jadwal latihan, setiap divisi biasanya di kasih materi, strateginya, terus nanti setelah kita melakukan strategi itu atau main bareng kita diskusi, kita latihan sepulang sekolah. Ada empat divisi CS GO, ML, PUBG, DOTA2. Kita juga kadang misal banyak peminat sama cocok di <i>E-Sports nih</i>, kita bisa tambahin tergantung nanti pelatih. Sekarang yang lagi berjalan ML sama PUBG yang lain lagi proses. Kalo ML sama PUBG kita latihannya bareng. Kita waktu itu ikut turnamen di SMA 68, kita Cuma lolos di 8 besar, ada di OXA Gameplays tapi <i>online</i>, kita juara 4. Turnamen-turnamen yang udah kita menangi itu pertama Juara I Teknofest 2018, Sovereign Tarakanita <i>E-Sports</i> juara 2 tahun 2018 itu untuk game DOTA, kalo Overwatch kita main di liga Australia Flaktest Gaming dapet peringkat 4.</p>
2.	<p>Apakah terdapat pengaruh dari ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> dijalankan terhadap sekolah maupun peserta didik?</p>

Jawab:

Lebih ngerti dunia *E-Sports* sebenarnya, kita di *E-Sports* bukan Cuma main-main aja. Kita harus serius, kita belajar untuk pertahanin juara itu, mental ketika tanding di panggung itu kan deg-degkan kita jadi belajar buat ngatasin itu lama-lama, misalkan kita mau lomba kita pasti latihan terus tiap hari, pas pulang sekolah, kalo misalkan hari sabtu sama minggu kita latihan di tempat lain, di setiap bulan biasanya kita itargetin ikut-ikut lomba, tapi kita masih cari. Saya juga awalnya orang pemalu buat ngomong sama orang, tapi di *E-Sports* saya bisa lama-lama bisa lebih percaya diri, kan kita main dalam tim otomatis kita kan harus komunikasi, nah dari situ saya lebih percaya diri. Bulan ini rencananya kita mau ikut ASL

**Informan Pendukung 3
Anggota Aktif**

(Ryan Alexander)



HASIL WAWANCARA

Identitas Responden : Marcus Bartolomeus
 Kode Informan : Informan Pendukung 4/IP 4
 Hari/ Tanggal : Senin 8 Oktober 2019
 Tempat : Ruang *E-Sports*
 Jabatan : Peserta Didik

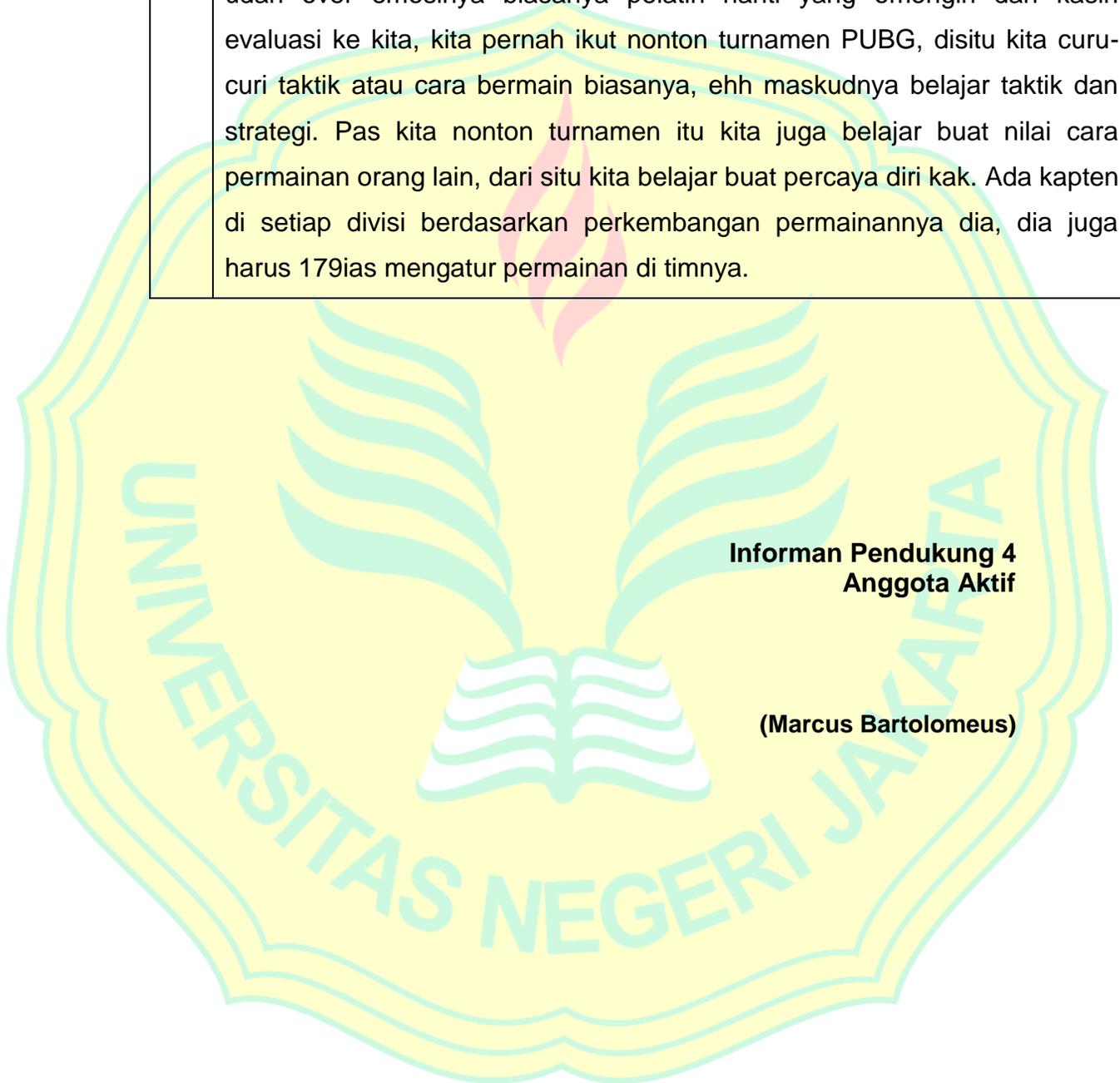
B. Pelaksanaan Ekstrakurikuler *E-Sports* di SMA 1 PSKD Jakarta

No	Pertanyaan
1.	<p>Bagaimana gambaran pelaksanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> di SMA 1 PSKD1 Jakarta?</p> <p>Jawab:</p> <p>E-Sports itu olahraga, kaya basket kan olahraga dengan fisik, E-Sports kita juga butuh strategi dan E-Sports adalah sebuah kompetisi kan. Kita ada larangan selama misalnya seminggu gaboleh latihan karena tugas-tugas atau nilai-nilai kita ada yang belum tuntas. Kita banyak ikut turnamen, tapi belum banyak yang menang <i>sih</i> kak. Waktu itu ikut turnamen di SMA 68, kita Cuma lolos di 8 besar, ada di OXA Gameplays tapi <i>online</i>, kita juara 4. Turnamen-turnamen yang udah kita menengin itu pertama Juara I Teknofest 2018, Sovereign Tarakanita E-Sports juara 2 tahun 2018 itu untuk game DOTA, kalo Overwatch kita main di liga Australia Flaktest Gaming dapet peringkat 4.</p>
2.	<p>Apakah terdapat pengaruh dari ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> dijalankan terhadap sekolah maupun peserta didik?</p> <p>Jawab:</p> <p>Selama saya ikut E-Sports untuk akademik saya, ngga sih ngga terganggu</p>

karena kan kita juga di pantau, tugas-tugas apa yang belum, atau nilai-nilai apa yang belum tuntas, kita juga konsen sama tugas-tugas. Misalkan kita udah over emosinya biasanya pelatih nanti yang omongin dan kasih evaluasi ke kita, kita pernah ikut nonton turnamen PUBG, disitu kita curu-curi taktik atau cara bermain biasanya, ehh maksudnya belajar taktik dan strategi. Pas kita nonton turnamen itu kita juga belajar buat nilai cara permainan orang lain, dari situ kita belajar buat percaya diri kak. Ada kapten di setiap divisi berdasarkan perkembangan permainannya dia, dia juga harus 179ias mengatur permainan di timnya.

**Informan Pendukung 4
Anggota Aktif**

(Marcus Bartolomeus)



HASIL WAWANCARA

Identitas Responden : Vinsensius Adnan Wijaya
 Kode Informan : Informan Pendukung 5/IP 5
 Hari/ Tanggal : Jumat 17 Januari 2020
 Tempat : Lobby Sekolah
 Jabatan : Peserta Didik

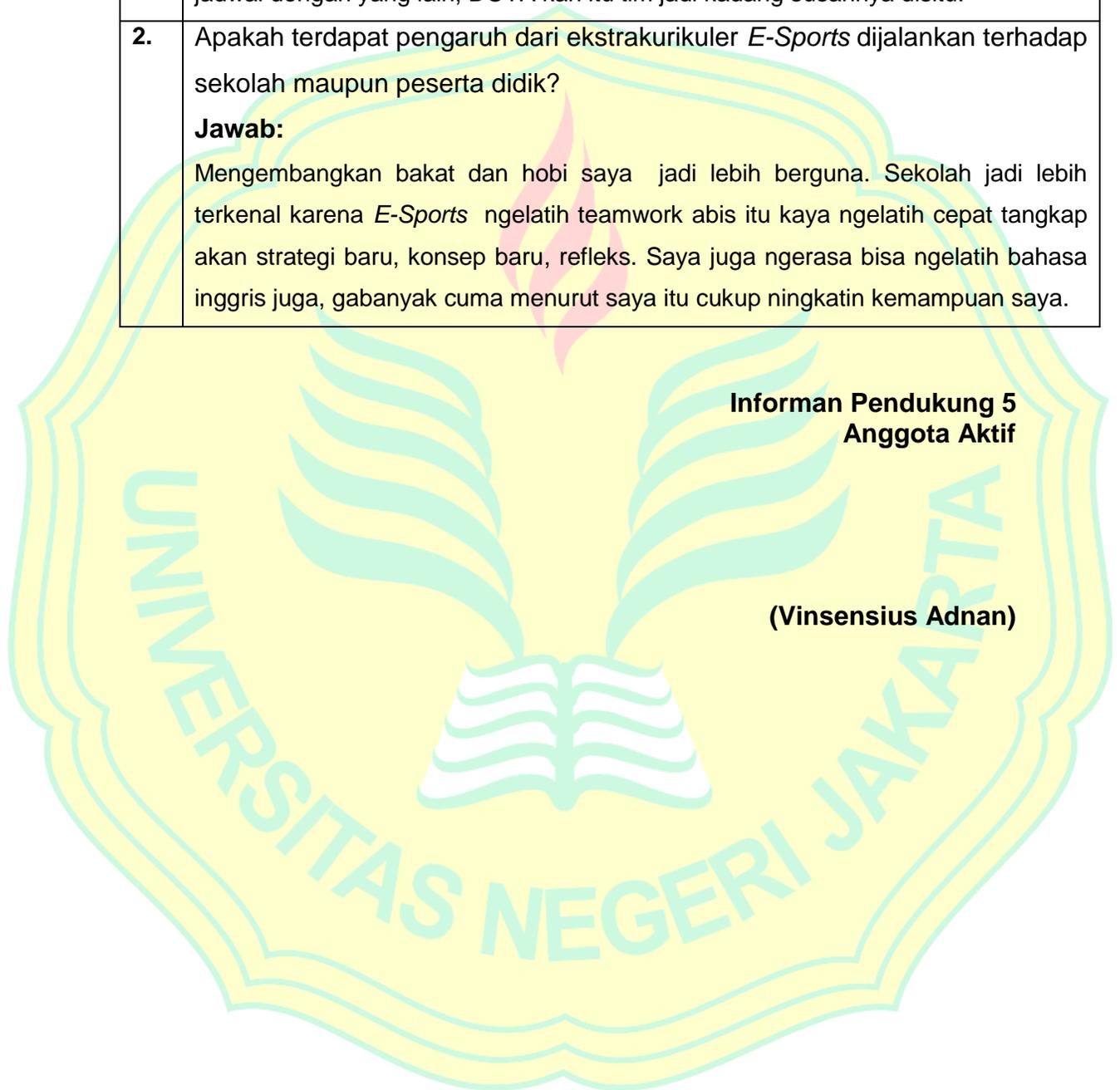
B. Pelaksanaan Ekstrakurikuler *E-Sports* di SMA 1 PSKD Jakarta

No	Pertanyaan
1.	<p>Bagaimana gambaran pelaksanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> di SMA 1 PSKD1 Jakarta?</p> <p>Jawab:</p> <p><i>E-Sports</i> itu kan berkembang sekarang-sekarang ini, karena juga sekolah ini mempunyai hal yang berbeda dengan sekolah yang lain, jadi sekolah ini juga punya sesuatu yang lain. <i>Games</i> itu kan dinilai orang gada manfaatnya disini kita ngasih tau <i>E-Sports</i> itu ada manfaatnya. Kita biasa latihansehabis pulang sekolah setiap Senin, Rabu, Jumat. Sehabis tanding biasanya kita ngebahas atau evaluasi turnamen kemarin, di-<i>replay</i> untuk bisa dipelajari apa yang salah nanti di perbaiki, terus nanti harus pake strategi apa.</p> <p>disini kan juga beasiswa lewat program <i>E-Sports</i>, nah saya siswa pindahan. Saya dulu sekolah di St. Yoseph, saya juga punya hobi dan minat di <i>E-Sports</i> kan, terus saya lihat di facebook SMA 1 PSKD ada beasiswa pendaftaran <i>E-Sports</i>, saya ajak juga teman saya.</p> <p>Proses seleksinya waktu itu ada tes tertulis pengetahuan, tes wawancara, sama tes <i>gaming</i>. Saya ke ruangan <i>E-Sports</i> dan langsung main dua <i>game</i>, saya main DOTA. Disitu dilihat gaya bermainnya, terus ranknya, terus penggunaan</p>

	<p>hero nya, macem-macem.</p> <p>kalo misalkan hambatan kalo lagi ngelaksanain biasanya nyocokkin jadwal dengan yang lain, DOTA kan itu tim jadi kadang susahny disitu.</p>
2.	<p>Apakah terdapat pengaruh dari ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> dijalankan terhadap sekolah maupun peserta didik?</p> <p>Jawab:</p> <p>Mengembangkan bakat dan hobi saya jadi lebih berguna. Sekolah jadi lebih terkenal karena <i>E-Sports</i> ngelatih teamwork abis itu kaya ngelatih cepat tangkap akan strategi baru, konsep baru, refleks. Saya juga ngerasa bisa ngelatih bahasa inggris juga, gabanyak cuma menurut saya itu cukup ningkatin kemampuan saya.</p>

**Informan Pendukung 5
Anggota Aktif**

(Vinsensius Adnan)



HASIL WAWANCARA

Identitas Responden : Timothy Adipati
 Kode Informan : Informan Pendukung 6/IP 6
 Hari/ Tanggal : Kamis 23 Januari 2020
 Tempat : Lobby Sekolah
 Jabatan : Peserta Didik

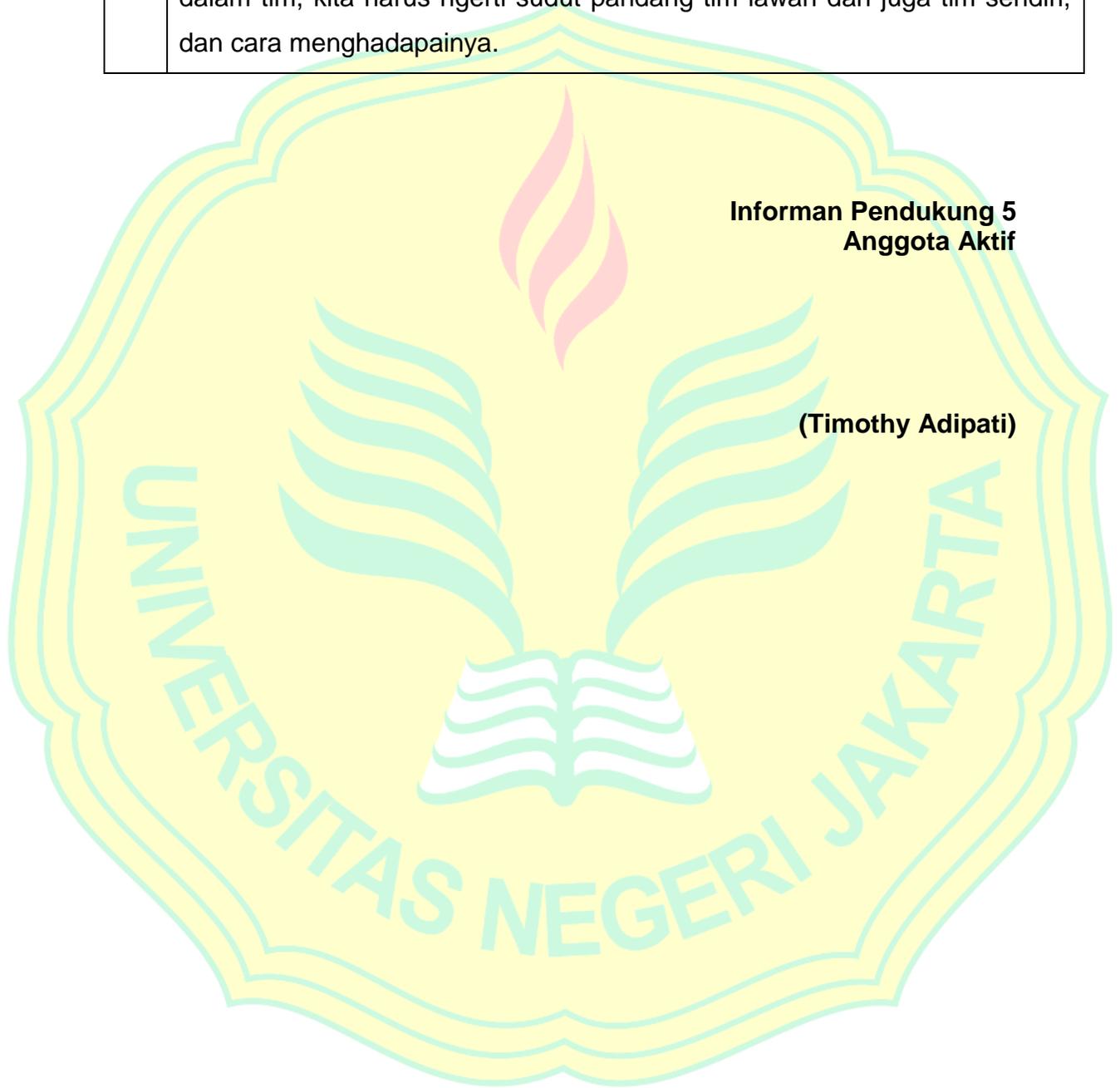
B. Pelaksanaan Ekstrakurikuler *E-Sports* di SMA 1 PSKD Jakarta

No	Pertanyaan
1.	<p>Bagaimana gambaran pelaksanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> di SMA 1 PSKD1 Jakarta?</p> <p>Jawab:</p> <p>Kalo main gaboleh sampe lebih dari tiga jam, kalo udah empat jam harus keluar dulu, liat pemandangan, buat nyegerin mata. Pas main kita dikasih tau misalnya hari ini kita coba pake cara yang ini gitu kak.</p>
2.	<p>Apakah terdapat pengaruh dari ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> dijalankan terhadap sekolah maupun peserta didik?</p> <p>Jawab:</p> <p>Skill bahasa inggris, kita belajar strategi, grafik kita bisa mengukur keadaan lawan seperti apa. Enam turnamen pernah saya ikuti, saya kan juga ikut klub <i>Critical Thinking Club</i> baru tahun ini baru lima bulan, CTC ini <i>partnership</i> sama GeoLife. Saya jelasin sedikit tentang CTC ini, di CTC ngajar prinsip-prinsip <i>critical thinking</i>, kita harus mengkaji lebih dalam, liat prinsip-prinsipnya. Jadi misalkan antara CTC dan <i>E-Sports</i> ada hal-hal yang bisa didapat. Di <i>E-Sports</i> saya belajar sedikit bahasa Inggris jadi saya pake ketika pas latihan CTC. Di <i>E-Sports</i> kita belajar strategi, grafik kita bisa mengukur keadaan lawan seperti apa. Di CTC yang bisa diambil ke <i>E-</i></p>

Sports adalah cara sudut pandang, kita harus bisa liat segala hal dari berbagai sudut pandang berbagai perspektif, apalagi dalam permainan dalam tim, kita harus ngerti sudut pandang tim lawan dan juga tim sendiri, dan cara menghadapainya.

**Informan Pendukung 5
Anggota Aktif**

(Timothy Adipati)



Lampiran 9

KLASIFIKASI DATA

No	Sub Fokus	Pertanyaan Penelitian	Informan	Kode	Hasil Wawancara	Pengamatan	Studi Dokumentasi
1.	Perencanaan Ekstrakurikuler E-Sports	Apa yang melatarbelakangi dilaksanakannya ekstrakurikuler E-Sports?	KI1	AI	Industri <i>E-Sports</i> berkembang sangat pesat, ada <i>demand</i> untuk <i>staff qualified</i> di setiap perusahaan yang berhubungan dengan <i>E-Sports</i> . <i>E-Sports</i> adalah pintu masuk dunia digital, saat mereka berkembang di <i>E-Sports</i> mereka akan bisa melangkah ke bagian lain dalam dunia digital, maka dari itu kami mencoba mulai dari sekolah. Industri <i>E-Sports</i> berkembang drastis, <i>demand</i> tinggi, banyak sekali		

				<p>perusahaan-perusahaan yang masuk ke dalam industri digital, kemudian orang yang <i>supply</i> di bidang tersebut rendah. <i>E-Sports</i> bukan hanya sebuah kompetisi <i>game</i>, dunia sekarang ini berkembang ke arah digital. Sehingga akan dibutuhkan sumber daya yang memang kompeten dalam dunia digital. <i>E-Sports</i> adalah pintu masuk dunia digital.</p>	
			KI2	<p>Awalnya liat dari perkembangan teknologi, perkembangan teknologi itu kan semakin berkembang, selalu ada barang-barang baru yang diciptakan, ketika 2016 itu <i>E-Sports</i> di luar negeri di</p>	

				<p>Eropa dan Amerika itu berkembang, dan turnamen-turnamennya besar, jadi kita ngeliat potensi-nya itu pengange-<i>push</i> di bidang itu besar sekali, kenapa kita gak dari awal.</p>		
			IP1	<p>Sekolah memproyeksikan sesuatu yang akan besar kedepannya, Kepala sekolah sebelumnya, perkembangan <i>video game</i>, digital, teknologi makin lama semakin masif, perkembangan internet juga menghasilkan permainan yang masif multiplayer tanpa batasan, dari situ muncul turnamen-turnamen antarnegara, muncul dari</p>		

				<p>kebiasaaan main bareng. Namanya sekolah harus melihat kedepan, visioner, kita akan ketinggalan ketika kita berkuat pada yang sekarang-sekarang. Kedepannya kita mau apa, kita persiapin dari sekarang. Kepala sekolah sebelumnya melihat peluang tersebut, Industri ini akan menjadi besar nantinya, asosiasi-asosiasi <i>E-Sports</i> bermunculan dimana-mana. <i>Gaming</i> tapi juga dapat menjadi sesuatu yang bermanfaat.</p>	
			IP2	<p>Zaman sekarang penuh dengan teknologi, jadi apa salahnya <i>E-Sports</i> masuk ke</p>	

No	Sub Fokus	Pertanyaan Penelitian	Informan	Kode	Hasil Wawancara	Pengamatan	Studi Dokumentasi
					dalam program pembinaan dalam pendidikan, sebagai suatu tantangan pendidikan juga.menggabungkan <i>soft-skill</i> mereka dengan pengetahuan.		
		Apa tujuan diadakannya ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> ?	K11	A2	Kemudian kami mau membina anak-anak kita suatu <i>skill set</i> , pada saat dia lulus dari SMA <i>skill set</i> itu bisa diimplementasikan. Menjawab tantangan global yang sedang berlangsung saat ini, kemudian agar sekolah kita unik karena menjadi sekolah pertama yang memasukkan <i>E-Sports</i> ke dalam program pembinaan di sekolah. kita		

				<p>mau anak-anak terbiasa untuk mencoba kegiatan baru. Yang paling penting sekarang adalah <i>soft skill</i> seperti <i>problem solving, decision maker, leadership, teamwork, mentalitiy, communication</i>, dan lain sebagainya yang semuanya bisa didapat dengan salah satunya di pertandingan. Kenapa kita buat program-program seperti ini, karena hal ini terbukti membuat siswa efektif, lebih berprestasi, siswa berkualitas. Kemudian yang terakhir ya kita mau aja.</p>	
			KI2	<p>Kita ingin <i>push</i> murid-murid untuk gacuma di satu bidang</p>	

				<p>aja. Jadi kita tujuannya adalah untuk mengembangkan dan jika ada memang yang ingin terjun langsung ke dunia <i>E-Sports</i> mereka bisa memiliki bekal dan sudah mengetahui tentang bidang <i>E-Sports</i> sebelum mereka terjun ke dalam bidang tersebut. Jadi sebenarnya sekolah ini kita memberikan pembekalan terhadap mereka supaya ketika mereka masuk ke dalam bidang tersebut mereka tidak kaget lagi.</p>	
			IP1	<p>Program <i>E-Sports</i> mau kita kaya <i>scouting</i> atlet, ini sudah dijalankan di basket, basket karena sudah lama bertahun-</p>	

				<p>tahun, jaringannya sudah sangat luas, pencariannya sudah keluar kota. <i>E-Sports</i> juga mau seperti itu, kita mau mencari potensi kemudian membina dan melatih supaya bisa melahirkan atlet-atlet <i>E-Sports</i>, mencari potensi-potensi dalam bidang ini sekaligus membantu mereka yang tidak mampu sekolah untuk sekolah bersamaan dengan minat dan bakat yang dia punya.</p>		
			IP2	<p>Untuk menyalurkan dan meningkatkan minat, bakat, serta kemampuan peserta didik itu sendiri.</p>		

No	Sub Fokus	Pertanyaan Penelitian	Informan	Kode	Hasil Wawancara	Pengamatan	Studi Dokumentasi
		Apakah pelaksanaan ekstrakurikuler E-Sports ini dilakukan atas inisiatif sekolah ataukah ada penunjukan dari pihak eksternal?	KI1	A3	E-Sports ini merupakan inisiatif dari sekolah, saya waktu itu sebagai kepala sekolah mempunyai inisiatif untuk mengadakan program pembinaan ini dan serta berdiskusi bersama anak-anak.		
	KI2		ini inisiatif dari kepala sekolah sebelumnya yang juga aktif di E-Sports. Berdiskusi juga dengan siswa-siswa yang lain.				
	IP1		Ya ini merupakan inisiatif kepala sekolah sebelumnya jadi dapat dibilang ini merupakan inisiatif sekolah				

No	Sub Fokus	Pertanyaan Penelitian	Informan	Kode	Hasil Wawancara	Pengamatan	Studi Dokumentasi
			IP2		Ya, inisiatif kepala sekolah sendiri. Bapak Yohannes, kepala sekolah sebelumnya.		
		Apa saja syarat yang harus dipenuhi sekolah agar dapat menjalankan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> ?	KI1	A4	Dari sisi fasilitas, internet diatas standar yang sangat penting untuk menjalankan <i>E-Sports</i> ini, perangkat komputer, ruangan yang memadai, kemudian menganalisis hal positif yang ditimbulkan dari <i>E-Sports</i> , apa mampu menyalurkan minat dan bakat buat anak-anak, ada ga hal positif yang didapat. Untuk soal perizinan tidak masalah, saya yang mengusulkan sebagai kepala		

				sekolah, untuk izin ke yayasan pun juga tidak masalah. Karena sekolah kita pun unik, sekolah yang di <i>design</i> untuk mencoba hal-hal baru.	
		KI2		4Ada orang-orangnya yang memang minat di bidang itu, ruangan, terus komputer, internet, itu paling. Dan juga tujuan utama dari <i>E-Sports</i> sendiri itu apa, gamungkin kalo mau bikin sesuatu tanpa ada tujuan dan hal postif yang akan di dapat.	
		IP1		Disetujui kepala sekolah, tapi ini kan inisiatif kepala sekolah jadi syaratnya mungkin dari sisi fasilitas yang harus	

					dipenuhi. Ruangan, peserta didik yang ikut, kemudian internet, perangkat komputer, dan juga paling penting adalah latar belakang yang kuat dan tujuannya itu sendiri		
			IP2		Berawal dari perencanaan yang telah dibuat dari kepala sekolah sebelumnya membuat perencanaan dulu baru sarana dan prasarananya		
No	Sub Fokus	Pertanyaan Penelitian	Informan	Kode	Hasil Wawancara	Pengamatan	Studi Dokumentasi
		Bagaimana proses perencanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> ?	KI1	A5	Inisiatif kan juga dari saya. Anak-anak saya selalu libatkan, dalam <i>decision making</i> , diskusi awal dengan anak-anak, pengurus MPK/OSIS. Kemudian kita lihat		1. Materi ekstrakurikuler E-Sports 2. Proposal turnamenr E-Sports

				<p>latar belakang seperti pasar <i>E-Sports</i>, kebutuhan, minat dan bakat siswa-siswa, sehabis itu saya juga diskusikan dengan guru-guru, kemudian kita cari tempat, menetapkan jadwal menetapkan jenis apa saja, karena saya juga pemain aktif jadi saya juga ikut melatih, kemudian mencoba memanfaatkan media yang sekolah kita punya, mencari sponsor atau partnership kemudian akhirnya bisa berjalan.</p>	4. Rencana Anggaran Belanja Ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>
		<p>Bagaimana proses perencanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>?</p>	K12	<p>Ini juga inisiatif dari kepala sekolah juga bersama dengan murid-murid, dan Kak Joy juga melihat perkembangan dan</p>	

				<p><i>opportunity</i>-nya <i>gede</i> jadi dibuatlah <i>E-Sports</i>. Akhirnya sama kak joy juga kita obrolin segala macam, dampak positif dan negatifnya pasti sama OSIS kita obrolin kita mampu ga kita ngembangin <i>E-Sports</i> terutama menjadi sekolah pertama kali di indonesia, akhirnya kita cari <i>partnership</i> dan 2016 akhir baru terlaksana</p>	
		<p>Bagaimana proses perencanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>?</p>	IP1	<p>Itu kepala sekolah sebelumnya kan pada saat itu yang buat, saya kurang tau prosesnya gimana. Tapi kalo misalnya untuk proses pengajuan kegiatan atau misalnya hal-hal yang dibutuhkan dari anak-anak proses pengajuannya</p>	<p>Proposal Turnamen E-Sports dan Laporan Pertanggung Jawaban</p>

				<p>dengan buat proposal ke kepala sekolah, dilihat berapa banyak yang mau ikut, misalnya itu kalo kegiatan baru. Anak-anak apakah itu bagian, anggota, atau koordinator dari OSIS atau bukan itu akan mengusulkannya kepada OSIS, abis itu OSIS ngebahas, kemudian dibuat proposalnya lalu diajuin ke kepala sekolah. Kemudian presentasi, terus kepala sekolah nanti yang menyetujui atau tidak</p>	
			IP2	<p>saya kurang tahu bagaimana awalnya, karena saya masuk disini setelah <i>E-Sport</i> ini sudah ada. Jika kita bicara</p>	

					<p>perencanaan setiap awal tahun itu yang merencanakan jadwal itu pembina/pelatih ekstrakurikuler setelah itu mungkin akan dikasih kepada kepala sekolah dan diskusikan lagi dengan wakil kepala sekolah, kemudian di acc dan dikembalikan lagi ke pembina/pelatih ekstrakurikuler.</p>		
No	Sub Fokus	Pertanyaan Penelitian	Informan	Kode	Hasil Wawancara	Pengamatan	Studi Dokumentasi
			KI1		<p>Saya juga aktif di <i>E-Sports</i> juga pemain professional <i>E-Sports</i>, Saya sebagai kepala sekolah, pengurus MPK/OSIS, peserta didik yang mempunyai minat, kemampuan di bidang</p>		

		Siapa saja yang terlibat dalam perencanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> ?			tersebut, kemudian guru-guru juga.		
			KI2	A6	Kepala sekolah, OSIS, guru-guru juga		
			IP1		Kalo perencanaan <i>E-Sports</i> awalnya gimana saya kurang tau. Tapi kalo untuk perencanaan setiap awal tahun itu kepala sekolah, pelatih/pembina, wakil kepala sekolah.		
			IP2		Itu juga saya tidak tahu bagaimana. Tapi jika tentang perencanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> yang dilakukan di setiap awal tahun pelajaran yaitu pembina ekskul, kepala sekolah, dan wakil kepala sekolah juga ikut serta		

No	Sub Fokus	Pertanyaan Penelitian	Informan	Kode	Hasil Wawancara	Pengamatan	Studi Dokumentasi
			KI1		Setiap awal tahun pelajaran, bersama dengan para pelatih untuk merumuskan apa yang harus dilakukan, kemudian didiskusikan dengan Kepala sekolah		c
		Kapan kegiatan perencanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> ?	KI2	A7	Awal tahun pelajaran biasanya.		
	IP1		Awal tahun ajaran baru				
	IP2		Di awal tahun pelajaran. Jadwal dari setiap ekstrakurikuler tergantung dari jenis ekstrakurikuleranya.				

No	Sub Fokus	Pertanyaan Penelitian	Informan	Kode	Hasil Wawancara	Pengamatan	Studi Dokumentasi
		Adakah kegiatan khusus yang dilakukan untuk mensosialisasikan pelaksanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> ?	KI1	A8	<i>Advertising</i> gratis yang kita dapat cukup menguntungkan, karena diliput dari tv juga saat menjadi sekolah pertama yang memasukkan <i>E-Sports</i> ke dalam sekolah. Web sekolah juga merupakan hal yang wajib bagi orang-orang yang ingin tahu tentang sekolah jadi kita juga memanfaatkan website sekolah kita, sosial media kita, kemudian mengikuti turnamen, datang ke acara-acara yang berhubungan dengan <i>E-Sport</i> .		MoU dengan Logitech, Foto bersama pihak sponsor
			KI2		Kita ikut workshop-workshop		

				<p>dari Hybrid yang misalkan dari tim-tim <i>E-Sports</i> yang mau mengembangkan <i>E-Sports</i> secara lebih luas lagi dan lebih spesifik ke sekolah-sekolah atau ikut acara-acara di bidang <i>E-Sports</i>, ikut turnamen-turnamen <i>E-Sports</i>, kenalan sama orang-orang yang udah profesional di <i>E-Sports</i> dan kita kasih tau kalo kita dari SMA 1 PSKD. Manfaatin sosial media yang kita punya dari <i>web</i> sekolah, instagram, twitter.</p>	
			IP1	<p>Memberikan pengertian ke guru, pihak yayasan akan hal ini mungkin. Karena <i>E-Sports</i> seperti yang saya bilang tadi</p>	

					stigma hanya sebuah permainan ini masih sangat kuat.		
			IP2		Memanfaatkan sosial media yang kita punya sebagai juga salah satu promosi sekolah. Waktu itu ada stasiun tv jika tidak salah jak-tv meliput tentang <i>E-Sports</i> , dari hal ini merupakan salah satu cara mensosialisasikan <i>E-Sports</i>		
No	Sub Fokus	Pertanyaan Penelitian	Informan	Kode	Hasil Wawancara	Pengamatan	Studi Dokumentasi
		Adakah hambatan dalam proses proses perencanaan ekstrakurikuler?	KI1	A9	Karena kita menjadi pertama yang memasukkan program ini ke sekolah, jadi tidak ada contoh untuk bagaimana dan seperti apa nanti hal ini akan berjalan. Kemudian masalah		

				<p>pendanaan, sekolah PSKD adalah sekolah pelayanan, bukan sekolah profit, kita menagih uang sekolah sesuai dengan kesanggupan peserta didik. Kita juga masih mengerjakan semua sendiri dan dibarengi dengan banyak <i>trial and error</i>.</p>		
			K2	<p>Yang masih jadi <i>problem</i> itu masih tigma-stigma negatif yang masih banyak akan <i>E-Sports</i>. Sebenarnya tiap tahun masalahnya beda, kadang dari kebutuhan <i>game</i> nya. Kita kan juga menyesuaikan tim kita dengan <i>game</i> yang memang sedang <i>in</i>, jadi itu tergantung nantinya gimana.</p>		

			IP1		Tidak ada.		
			IP2		Proses perencanaan saat awal tahun menurut saya tidak ada, justru saat pelaksanaan terdapat hambatan		
No	Sub Fokus	Pertanyaan Penelitian	Informan	Kode	Hasil Wawancara	Pengamatan	Studi Dokumentasi
		Bagaimana cara mengatasi hambatan yang terjadi dalam proses perencanaan ekstrakurikuler?	KI1	A10	<i>Trial and error.</i> Misalnya kita coba aplikasikan konsep yang ada pada basket kita <i>port</i> kemudian kita masukkan di <i>E-Sport</i> . Misalnya, di basket kita konsepnya 2 jam sehari, kemudian besok latihan lagi. Kita tau di basket ada latihan-latihan tertentu yang memperbaiki refleks atau <i>highlight coordination</i> kemudian kita coba di <i>E-</i>		

				<p><i>Sports</i>, ternyata tidak cocok kemudian coba hal lain lagi bisa dibidang <i>E-Sports learning and experimenting</i>. Banyak-banyak diskusi dengan orang-orang yang ahli di <i>E-Sports</i>,</p>	
			KI2	<p>Edukasi ke orang tua dan orang-orang lainnya kalo <i>game</i> ini tidak buang-buang waktu, ketika bisa di <i>manage</i> dan gak sekedar main itu bisa jadi hal yang besar manfaatnya. Jadi atlet <i>E-Sports</i>, jadi <i>creative team</i>, jadi kita ingin menekankan beda antara main aja sama ketika dibina.</p>	
			IP1	<p>Koordinasi yang baik dengan guru, OSIS/MPK,</p>	

No	Sub Fokus	Pertanyaan Penelitian	Informan	Kode	Hasil Wawancara	Pengamatan	Studi Dokumentasi
					pelatih/pembina.		
			IP2		Hambatan dan solusi itu terjadi saat sudah berjalan biasanya.		
2	Pelaksanaan Kegiatan Ekstrakurikuler E-Sports	Bagaimana gambaran pelaksanaan <i>E-Sports</i> di SMA 1 PSKD1 Jakarta?	KI1	B1	Diawal mempunyai divisi Counter Strike GO, Mobile Legend, PUBG, DOTA, Overwatch, namun sekarang tergantung dari anak-anaknya dan yang lagi <i>booming</i> . Kita latihan setelah jam pelajaran sesuai dengan jadwal, di awal kita akan belajar tentang <i>basic</i> bermain <i>game</i> tersebut, setelah <i>basic</i> kemudian kita atur strategi, <i>gameplay</i> , dan sampai seterusnya adalah <i>improving</i> . kita buat peraturan	Mengamati saat latihan ekstrakurikuler E-Sports	

				<p>yang boleh masuk kesini adalah anak-anak <i>E-Sports</i> saja, kemudian abak-anak yang nilainya belum tuntas atau kurang dilarang untuk ikut latihan sampai nilai-nilai mereka tuntas. Disini semua diwajibkan <i>balance</i> antara akademik mereka dan juga kegiatan mereka</p>	
			K2	<p>Kita biasa latihan senin, rabu, jumat jam 4-6. Di awal semester pertama kita liat kan game-game apa yang bagus untuk <i>E-Sports</i> terus basic-basic apa yang harus dipelajari, tertata dulu semuanya. Kadang juga kita latihan via chat, misalnya udah</p>	

				<p>ready belum bisa <i>online</i> bisa <i>offline</i>, tergantung materi yang dikasih. Disini kita juga ada peraturan untuk <i>E-Sports</i>, ruangan ini yang boleh bermain hanya anak <i>E-Sports</i> ketika mereka nilainya belum tuntas mereka ga akan dibolehin ikut latihan sampai nanti mereka tuntas.</p>	
			IP1	<p>Sama seperti ekstrakurikuler yang lainnya, di <i>E-Sports</i> ada divisi PUBG, CSGO, Mobile Legend, Overwatch. Biasanya hari senin, rabu, jumat, setiap anak latihan berdasarkan divisi mereka, nanti pelatih yang kasih arahan untuk hari itu mau latihan pake cara gimana,</p>	

				atau strategi seperti apa.		
			IP2	<p>Pelaksanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> dilaksanakan biasanya hari Senin, Rabu, Jumat, yang diajarkan itu tergantung dari pelatih atau pembinanya. Dalam ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> ada peraturan dimana hanya anak <i>E-Sports</i> yang boleh masuk ke ruangan itu, pada waktu itu pembinanya marah-marah karena banyak yang ke ruangan <i>E-Sports</i>. Kemudian jika ada siswa yang tugas/project nya belum selesai, atau nilainya ada yang belum tuntas mereka tidak diperbolehkan untuk mengikuti</p>		

				<p><i>E-Sports</i> tersebut. Nilai program pembinaan diri juga menjadi syarat kenaikan kelas dan masuk ke dalam nilai raport, untuk minimal nilainya adalah B, jika ada yang kurang maka wajib menuntaskan nilai tersebut.</p>	
			IP3	<p>Latihan sepulang sekolah setelah latihan akan ada diskusi tentang <i>gameplay</i>. Ada empat divisi CS GO, ML, PUBG, DOTA2. Sekarang yang lagi berjalan ML sama PUBG yang lain lagi proses. Kalo ML sama PUBG kita latihannya bareng. Kita waktu itu ikut turnamen di SMA 68, kita Cuma lolos di 8 besar, ada</p>	

				<p>di OXA Gameplays tapi <i>online</i>, kita juara 4. Turnamen-turnamen yang udah kita menangin itu pertama Juara I Teknofest 2018, Sovereign Tarakanita E-Sports juara 2 tahun 2018 itu untuk game DOTA, kalo Overwatch kita main di liga Australia Flaktest Gaming dapet peringkat 4.</p>	
			IP4	<p>Kita ada larangan selama misalnya seminggu gaboleh latihan karena tugas-tugas atau nilai-nilai kita ada yang belum tuntas. Kita banyak ikut turnamen, tapi belum banyak yang menang <i>sih</i> kak. Waktu itu ikut turnamen di SMA 68, kita Cuma lolos di 8 besar, ada</p>	

				<p>di OXA Gameplays tapi <i>online</i>, kita juara 4. Turnamen-turnamen yang udah kita menangin itu pertama Juara I Teknofest 2018, Sovereign Tarakanita E-Sports juara 2 tahun 2018 itu untuk game DOTA, kalo Overwatch kita main di liga Australia Flaktest Gaming dapet peringkat 4.</p>	
			IP5	<p>Kita biasa latihansehabis pulang sekolah setiap Senin, Rabu, Jumat. Sehabis tanding biasanya kita ngebahas atau evaluasi turnamen kemarin, di <i>replay</i> untuk bisa dipelajari apa yang salah nanti di perbaiki, terus nanti harus pake strategi apa.</p>	

			IP6		Untuk main tidak boleh sampai lebih dari tiga jam, jika sudah lebih dari tiga jam harus istirahat terlebih dahulu. Ketika latihan diberitahu <i>gameplay</i> apa yang akan akan dimainkan.		
No	Sub Fokus	Pertanyaan Penelitian	Informan	Kode	Hasil Wawancara	Pengamatan	Studi Dokumentasi
		Siapa yang terlibat dan bertanggung jawab terhadap pelaksanaan <i>E-Sports</i> ?	KI1	B2	Pembina, pelatih dan kepala sekolah, kesiswaan		
	KI2			Kepala Sekolah, Pembina, Pelatih, wakil kepala sekolah kesiswaan.			
	IP1		Kepala sekolah, pembina/pelatih, wakil kepala sekolah bidang kesiswaan.				

No	Sub Fokus	Pertanyaan Penelitian	Informan	Kode	Hasil Wawancara	Pengamatan	Studi Dokumentasi
			IP2		Kepala Sekolah, pembina/pelatih, wakil kepala sekolah bidang kesiswaan.		
		Apa saja program-program kegiatan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> ?	KI1	B3	Untuk divisi yang ada kita <i>Mobile Legend, Counter Strike Go, Overwatch, PUBG</i> . Untuk menentukan program-program apa yang mau kita pelajari ini sebenarnya sifatnya tentatif, ini sesuatu yang berubah terus. Seperti misalnya hari ini kita belajar A beberapa hari kemudian yang kita butuhkan B jadi seperti itu. Karena di <i>E-Sports</i> ini setiap waktu dan permainan berbeda		
			KI2		Kita ada <i>PUBG, Mobile</i>		

				<p>Legend, Overwatch, CS GO, tapi sekarang yang lagi aktif Mobile Legend sama PUBG soalnya diliat juga dari anak-anaknya. Untuk program kita memang selalu menargetkan dalam setahun kita minimal ikut dua turnamen kejuaraan. Kita beberapa kali juga ikut turnamen pas dan juara 2 untuk <i>game DOTA2</i> di turnamen Sovereign, Turnamen Technofest juara 1, <i>game Overwatch</i> itu kita pernah sampai peringkat 4 di liga Australia Flaktest Gaming</p>		
			IP1	<p>Program-program mereka kan tergantung <i>game</i>-nya, itu pelatih yang lebih tau soal itu.</p>		

					Kalo tentang target-target apa saja mereka selalu menargetkan dalam setahun ikut turnamen.		
			IP2		Ada divisi Mobile Legend, PUBG, CS GO, DOTA 2. Mengikuti turnamen-turnamen kejuaraan <i>E-Sports</i> .		
No	Sub Fokus	Pertanyaan Penelitian	Informan	Kode	Hasil Wawancara	Pengamatan	Studi Dokumentasi
		Apa alasan sekolah membuka jalur prestasi dan beasiswa <i>E-Sports</i> ?	KI1	B4	Supaya bisa bantu lebih banyak orang, <i>like</i> cara untuk promosi sekolah juga, mencari <i>spotlight</i> , dan cari anak-anak yang memang mau serius, komitmen untuk dibina supaya kedepannya dia punya <i>skill</i> ini.		
			KI2		Ingin membantu dan membina		

				<p>anak-anak yang memang punya kemauan untuk sekolah dan yang <i>commit</i>, serius untuk bidang ini. Sekolah membantu anak-anak yang punya minat, bakat, dan semangat untuk sekolah. Nantinya ketika mereka sudah pro dalam bidang ini ketika udah lulus mereka punya <i>skill</i> yang bisa mereka pakai.</p>	
		IP1		<p>Mencari potensi kemudian membina dan melatih supaya bisa melahirkan atlet-atlet <i>E-Sports</i>, mencari potensi-potensi dalam bidang ini sekaligus membantu mereka yang tidak mampu sekolah untuk sekolah bersamaan</p>	

					dengan minat dan bakat yang dia punya.		
			IP2		Untuk menambah siswa, menyamakan persepsi siswa dengan kepala sekolah tentang pandangan akan <i>E-Sports</i> ke depannya, juga sebagai media promosi bagi ke sekolah. Untuk pemberian beasiswa dilihat dari kemampuan pengetahuan dan kemampuan finansialnya.		
No	Sub Fokus	Pertanyaan Penelitian	Informan	Kode	Hasil Wawancara	Pengamatan	Studi Dokumentasi
		Bagaimana proses seleksi masuk peserta didik baru dengan jalur prestasi <i>E-Sports</i> ?	KI1	B5	<i>Basicnya</i> sama, pertama tes tertulis kemudian wawancara, kemudian tes khusus <i>E-Sports</i> . Yang kita nilai dan pertimbangkan pertama		Google Form

				<p>mekanik, cara dia memegang handphone misalnya atau cara dia memainkan <i>mouse</i> atau <i>keyboard</i> pergerakan fisiknya bagaimana dia mengelola <i>interface</i> nya dalam game. Kedua <i>skill</i> dalam <i>game</i>, <i>timing</i> permainannya. Ketiga kerjasama, keempat pengetahuan akan gamenya, kelima <i>attitude</i>, keenam akademik, <i>personality</i>, ketujuh kecocokan dengan tim kita, dan juga kebutuhan dalam tim. Kedelapan melihat kebutuhan keluarganya, ketika ada anak yang benar-benar ingin beasiswa dan ingin sekolah, dia akan melompati anak yang</p>	
--	--	--	--	--	--

				skillnya lebih tinggi dan bisa sekolah sendiri. Karena sekolah kita ini adalah sekolah pelayanan, bukan sekolah profit.		
		KI2		Awalnya pasti tes tertulis, kemudian wawancara, setelah itu masuk ke tes khusus <i>E-Sports</i> . Misalnya untuk <i>Mobile Legend</i> , pertama dari rolenya dia, kalo dia main <i>tank</i> gimana permainannya, terus bagaimana dia <i>pick hero</i> nya , bagaimana dia berkomunikasi, <i>positioning</i> mereka di game, kalo dia <i>ngeboosting</i> mendapat kaya dia sampe <i>rank</i> tertentu dengan dibantu temen-temennya kan kelihatan		

				<p>banget gitu kaya dia main sama orang lain udah beda <i>feelnya</i>. Jadi kita menilai untuk dia cocok bermain dalam tim tersebut apakah dia tepat mendapatkan beasiswa itu tergantung dari <i>gameplaynya</i>. Setelah itu kita bakal diskusi bersama tim (pembina, pelatih) Setelah diskusi kemudian bilang ke kepala sekolah tentang anak tersebut, ini anak diterima atau nggaknya, jika diterima kemudian kasih tau ke anak tersebut, orang tua dipanggil kemudian langsung mengurus pemberkasan.</p>		
			IP1	<p>Seperti pada umumnya pertama mereka tes tertulis</p>		

					tentang pengetahuan, tes wawancara, kemudian setelah tes umum mereka akan tes mengenai seputar <i>E-Sports</i> dan itu pelatih dan pembina yang akan menilai.		
			IP2		Seleksi awalnya sama yaitu seleksi tes tertulis, tes wawancara, kemudian tes di bidang <i>E-Sports</i> . Untuk tes dalam bidang <i>E-Sports</i> itu pelatih dan pembina yang mengetahui.		
No	Sub Fokus	Pertanyaan Penelitian	Informan	Kode	Hasil Wawancara	Pengamatan	Studi Dokumentasi
		Bagaimana proses alokasi sumber daya yang diperlukan dalam	K11	B6	Kalo bicara soal itu, misalnya untuk kebutuhan fasilitas saat ini sudah memadai, jika untuk pendanaan misalnya ikut		Proposal Turnamen E-Sports dan Laporan

		<i>E-Sports?</i>		lomba, ikut kegiatan soal <i>E-Sports</i> anak-anak buat proposal ke kepala sekolah nanti kepala sekolah yang <i>acc</i> .		Pertanggung Jawaban
			KI2	ketika kekurangan orang dalam tim kita solusinya mix dengan tim yang lain, jika tidak bisa merubah ke <i>game</i> lain,. Misalnya lain lagi untuk periperal atau alat-alat yang kita butuhkan, bicara ke kepala sekolah misalnya ada, nanti dicari.		
			IP1	Untuk hal-hal yang dibutuhkan dalam <i>E-Sports</i> ini sendiri prosesnya pasti pengajuan ke saya sebagai kepala sekolah. Mereka (<i>siswa</i>) membuat proposal yang menjelaskan		Proposal Turnamen <i>E-Sports</i> dan Laporan Pertanggung Jawaban

					tentang maksud dan tujuan kemudian anggaran yang diperlukan, setelah itu disetujui atau tidak oleh kepala sekolah.		
			IP2		Prosesnya jika ingin membutuhkan sesuatu misalnya pendanaan mereka akan mengajukan ke kepala sekolah, dengan membuat proposal.		Proposal Turnamen E-Sports dan Laporan Pertanggung Jawaban
No	Sub Fokus	Pertanyaan Penelitian	Informan	Kode	Hasil Wawancara	Pengamatan	Studi Dokumentasi
		Bagaimana langkah strategis agar pelaksanaan program <i>E-Sports</i> berjalan efektif?	KI1	B7	Melihat media yang sekarang menjadi sarana dalam pemasaran supaya kita dapat sponsor misalnya atau partnership, memaksimalkan sosial media kita salah satunya. Mengembangkan		Social media SMA 1 PSKD

				suatu platform agar orang-orang tertarik akan hal ini.		
			KI2	Selalu evaluasi dari tahun-tahun sebelumnya. Kemudian mencoba strategi baru ketika latihan		
			IP1	Memaksimalkan media yang ada sehingga kita bisa dilihat pihak luar, memberikan kebebasan dan konsekuensi atau tanggung jawab kepada peserta didik agarimbang antara akademiknya dan kegiatannya		
			IP2	Pertama harus direncanakan dengan baik, kemudian dilaksanakan sesuai perencanaan. Manajemen waktu yang baik antara		

No	Sub Fokus	Pertanyaan Penelitian	Informan	Kode	Hasil Wawancara	Pengamatan	Studi Dokumentasi
		Adakah sarana dan prasarana khusus yang ditujukan untuk penunjang utama pelaksanaan <i>E-Sports</i> ?	KI1		ekstrakurikuler dan akademik. Untuk secara khusus tidak ada, standarnya yaitu Internet yang memadai, perangkat komputer dan penunjang-penunjang di dalamnya		
	KI2		B8	Paling WiFi yang penting, yang jaringannya cepat, perangkat komputer, kabel-kabel penghubung, ruangan. Itu aja paling			
	IP1		Untuk secara khusus tidak ada, yang paling penting adalah jaringan internet yang bagus yang paling penting, selebihnya perangkat komputer yang menunjang <i>E-</i>				

					<i>Sports</i> ini kemudian ruangan yang memadai.		
			IP2		Internet yang memadai, perangkat komputer, ruangan khusus yang memadai		
No	Sub Fokus	Pertanyaan Penelitian	Informan	Kode	Hasil Wawancara	Pengamatan	Studi Dokumentasi
		Adakah hambatan dalam pelaksanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> ?	KI1		Pendanaan yang paling utama dalam hal ini.		
			KI2	B9	Hambatan dari muridnya sendiri <i>deadline</i> tugas-tugas yang kadang mereka belum tuntas, jadinya latihan di hold dulu komitmen mereka untuk bisa manage tugas-tugasnya atau kemauan dia untuk latihan, dipush untuk latihan. Juga stigma orang tua akan <i>E-Sports</i> itu cukup menjadi pr.		

			IP1		Peserta didik yang <i>commit</i> dan bertanggung jawab.	
			IP2		Untuk sekarang WiFinya agak lambat, ada beberapa anak yang belum tuntas tugas, jadi dia tidak diperbolehkan ikut latihan. Dia pintar di <i>E-Sports</i> tapi dia di akademik kurang, jadi dia tertinggal di pelajaran dan itu mempengaruhi tim <i>E-Sportsnya</i> dan juga akademiknya. Pada waktu awal-awal banyak siswa yang selain tim <i>E-Sports</i> itu masuk ke ruangan <i>E-Sport</i> , itu tim <i>E-Sports</i> terganggu.	

No	Sub Fokus	Pertanyaan Penelitian	Informan	Kode	Hasil Wawancara	Pengamatan	Studi Dokumentasi
		Bagaimana cara mengatasi hambatan tersebut?	KI1	B10	Kita lihat media yang sekarang menjadi sarana dalam pemasaran supaya kita dapat sponsor misalnya atau partnership, memaksimalkan sosial media kita salah satunya. Mengembangkan suatu platform agar orang-orang tertarik akan hal ini.		
			KI2		Pertama kita kasih <i>warning</i> tentang komitmen dan konsekuensi, karena mereka harusimbang. Kedua meyakinkan orang tua, karena mereka melihat hanya sebatas <i>game</i> , memberikan		

				<p>pengarahan dan <i>knowledge</i> tentang dunia <i>E-Sports</i>. Kita ada tindakan persuasif ketika ada orang tua yang memang ingin membicarakan tentang akademik dan latihan <i>E-Sports</i> anaknya, kita jelaskan pelan-pelan dan juga kita kasih warning juga ke anak tersebut.</p>	
			IP1	<p>Ada aturan dimana mereka harus tuntas terlebih dahulu semua nilai-nilainya baru mereka bisa ikut latihan lagi, aturan ini dapat dijalankan oleh mereka, karena mereka kan juga mempunyai minat di <i>E-Sports</i> jadi mau tidak mau, suka tidak suka mereka harus menyeimbangi keduanya.</p>	

No	Sub Fokus	Pertanyaan Penelitian	Informan	Kode	Hasil Wawancara	Pengamatan	Studi Dokumentasi
			IP2		Dibuat peraturan ada peraturan di <i>E-Sports</i> bahwa untuk siswa yang nilainya kurang, dia tidak diperbolehkan latihan, selain anak <i>E-Sports</i> dilarang masuk ruanagn <i>E-Sports</i> .		
		Apakah terdapat pengaruh dari ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> dijalankan terhadap sekolah maupun peserta didik?	KI1	B11	Untuk sekolah kita bisa liat <i>exposure</i> media tinggi banget, kemudian jadi ada donatur dan kerjasama nambah, anak-anak yang terlibat lebih cepat, <i>softskill</i> mereka berkembang lebih bagus, akademik meningkat, kepercayaan diri meningkat. <i>Self-postive</i> meningkat, cenderung		

				<p>menghindari semua hal yang negatif, kemudian minat dan bakat tersalurkan jadi mereka tidak memainkannya dengan sembarangan atau sesuka waktu, karena ada kewajiban dan konsekuensi yang mereka jalankan.</p>	
			KI2	<p>Meningkat <i>skill</i> bermainnya itu pasti. Merubah anak yang tadinya introvert ketika dimasukkan ke dalam tim yang akhirnya bisa berkomunikasi, jadi gampang bermain berbaur dan sebagainya mempelajari mental kompetitif dan mengatasi <i>pressure</i>. Kemudian jadi media promosi sekolah, membangun kebersamaan</p>	

				kekeluargaan, membangun koneksi dengan pemain pro <i>E-Sports</i> , untuk saya seacara tidak langsung saya bisa lebih tau akan dunia IT.		
			IP1	Kita bicara hal positif dari <i>E-Sports</i> , kemampuan manusia dibagi menjadi kognitif, afektif, psikomotorik. Psikomotorik dari <i>E-Sports</i> psikomotori seseorang akan lebih baik karena melatih refleks. Afektif, namanya afektif belajar agar atlet berjiwa sportif. Kognitif, setiap pemain dalam tim ada <i>skill-skill</i> yang harus dipahami untuk menjadi strategi dalam bertanding. Kemudian sekolah mendapat <i>Spotlight</i> karena		

				menjadi sekolah pertama yang memasukkan program <i>E-Sports</i> ke dalam sekolahnya, <i>E-Sports</i> juga menjadi sarana marketing untuk sekolah. dari hal itu kita kemudian dapat sponsor dan <i>partnership</i> .		
			IP2	Sekolah menjadi terkenal akan <i>E-Sport</i> , dapat menjadi media pemasaran sekolah. Peserta didik menjadi tersalurkan minat dan bakat.		
			IP3	Lebih ngerti dunia <i>E-Sports</i> sebenarnya, kita di <i>E-Sports</i> bukan Cuma main-main aja. Kita harus serius, kita belajar untuk pertahanin juara itu, mental ketika tanding di panggung itu kan deg-degkan		

				<p>kita jadi belajar buat ngatasin itu lama-lama, misalkan kita mau lomba kita pasti latihan terus tiap hari, pas pulang sekolah, kalo misalkan hari sabtu sama minggu kita latihan di tempat lain, di setiap bulan biasanya kita itargrtin ikut-ikut lomba, tapi kita masih cari. Saya juga awalnya orang pemalu buat ngomong sama orang, tapi di <i>E-Sports</i> saya bisa lama-lama bisa lebih percaya diri, kan kita main dalam tim otomatis kita kan harus komunikasi, nah dari situ saya lebih percaya diri.</p>		
			IP4	Selama saya ikut E-Sports		

				<p>untuk akademik saya, ngga sih ngga terganggu karena kan kita juga di pantau, tugas-tugas apa yang belum, atau nilai-nilai apa yang belum tuntas, kita juga konsen sama tugas-tugas. Misalkan kita udah over emosinya biasanya pelatih nanti yang omongin dan kasih evaluasi ke kita, kita pernah ikut nonton turnamen PUBG, disitu kita curu-curi taktik atau cara bermain biasanya, ehh maksudnya belajar taktik dan strategi. Pas kita nonton turnamen itu kita juga belajar buat nilai cara permainan orang lain, dari situ kita belajar buat percaya diri</p>	
--	--	--	--	--	--

				<p>kak. Ada kapten di setiap divisi berdasarkan perkembangan permainannya dia, dia juga harus bisa mengatur permainan di timnya.</p>	
		IP5		<p>Mengembangkan bakat dan hobi saya jadi lebih berguna. Sekolah jadi lebih terkenal karena <i>E-Sports</i> ngelatih teamwork abis itu kaya ngelatih cepat tangkap akan strategi baru, konsep baru, refleks. Saya juga ngerasa bisa ngelatih bahasa inggris juga, gabanyak cuma menurut saya itu cukup ningkatin kemampuan saya.</p>	
		IP6		<p>Skill bahasa inggris, kita belajar strategi, grafik kita bisa</p>	

				<p>mengukur keadaan lawan seperti apa. Enam turnamen pernah saya ikuti, saya kan juga ikut klub <i>Critical Thinking Club</i> baru tahun ini baru lima bulan, CTC ini <i>partnership</i> sama GeoLife. Saya jelasin sedikit tentang CTC ini, di CTC ngajar prinsip-prinsip <i>critical thinking</i>, kita harus mengkaji lebih dalam, liat prinsip-prinsipnya. Jadi misalkan antara CTC dan <i>E-Sports</i> ada hal-hal yang bisa didapat. Di <i>E-Sports</i> saya belajar sedikit bahasa Inggris jadi saya pake ketika pas latihan CTC. Di <i>E-Sports</i> kita belajar strategi, grafik kita bisa mengukur</p>	
--	--	--	--	--	--

				<p>keadaan lawan seperti apa. Di CTC yang bisa diambil ke <i>E-Sports</i> adalah cara sudut pandang, kita harus bisa liat segala hal dari berbagai sudut pandang berbagai perspektif, apalagi dalam permainan dalam tim, kita harus ngerti sudut pandang tim lawan dan juga tim sendiri, dan cara menghadapainya.</p>	
--	--	--	--	---	--

Lampiran 10

REDUKSI DATA

Sub Fokus	Informan	Kode	Wawancara	Pengamatan	Studi Dokumentasi	Kesimpulan Sementara
Perencanaan Ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>	KI1 KI2 IP1 IP2	A	SMA 1 PSKD Jakarta berupaya untuk memfasilitasi minat, bakat, serta potensi peserta didiknya. Siswa yang mempunyai minat dan bakat dalam bidang <i>E-Sports</i> kemudian difasilitasi oleh sekolah. Perencanaan memasukkan E-sports ke dalam esktrakurikuler sekolah bukan tanpa alasan. Melihat masifnya industry dan		Berdasarkan hasil studi dokumentasi yaitu materi kegiatan, jadwal, absensi peserta, rencana anggaran belanja, dan proposal pertandingan <i>E-Sports</i> menjadi bukti perencanaan dilakukan	Kegiatan ekstrakurikuler ini diadakan sesuai dengan tujuan dan visi misi sekolah . berwal dari diskusi antara kepala sekolah dan pengurus OSIS Perencanaan kegiatan

		<p>perkembangan E-Sports serta peluang di masa depan yang besar yang akhirnya kemudian SMA1 PSKD memasukkannya sebagai ekstrakurikuler di sekolah. Tujuan dari ekstrakurikuler ini adalah membekali mereka <i>skill set</i> saat lulus dari SMA yaitu <i>soft-skill</i> dan <i>hard-skill</i> agar dapat diimplementasikan serta mengembangkan kemampuan di bidang <i>E-Sports</i> dan agar mampu <i>scouting</i> atlet <i>E-Sports</i>. Perencanaan dimulai</p>		<p>ekstrakurikuler ini disiapkan guna menjadi pedoman pelaksanaan kegiatan agar pelaksanaan berjalan lancar dari kesiapan materi serta jadwal kegiatan tujuan yang telah ditetapkan</p>
--	--	--	--	---

			dari diskusi antara kepala sekolah dengan peserta didik yang diwakili pengurus OSIS dengan menganalisis kebutuhan yang diperlukan.			
Sub Fokus	Informan	Kode	Wawancara	Pengamatan	Studi Dokumentasi	Kesimpulan Sementara
Pelaksanaan Ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>	KI1 KI2 IP1 IP2 IP3 IP4 IP5 IP6	B	Pelaksanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> ini dilaksanakan setelah semua kebutuhan yang telah dianalisis dan direncanakan sudah ditetapkan oleh kepala sekolah telah ditetapkan SMA 1 PSKD juga membuka jalur masuk	Berdasarkan hasil pengamatan Ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> , pelaksanaan Ekstrakurikuler dilaksanakan dan materi yang	Materi, Absensi, Google docs, Laporan Pertanggung Jawaban setelah lomba, MoU dengan Sponsor	Pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> di SMA 1 PSKD Jakarta dilakukan di sekolah dengan jadwal yang sudah

		<p>prestasi dan beasiswa <i>E-Sports</i> bagi peserta didik baru. Untuk pelaksanaan kegiatan, pelatih membuat jadwal dan daftar materi yang akan dipelajari selama beberapa bulan kedepan. Jadwal dan materi ini kemudian diberikan kepada kepala sekolah, kepala sekolah bersama wakil kepala sekolah kemudian meng-<i>approve</i> jadwal dan materi tersebut. Pelatih juga membuat peraturan yang wajib dipatuhi seluruh peserta</p>	<p>disampaikan sesuai dengan jadwal. Mengamati kondisi gedung SMA 1 PSKD Jakarta mulai dari ruang belajar, ruang tata usaha, ruang wakasek, ruang guru, ruang <i>E-Sports</i>, lapangan, ruang seni, bangsal, ruang diskusi, perpustakaan, musholla.</p>	<p>ditetapkan dalam perencanaan.. Wakil kepala sekolah bidang kesiswaan dan pembina sekaligus pelatih selalu membimbing siswa dalam pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>. Pengajuan kebutuhan akan</p>
--	--	--	--	--

		<p>didik yang mengikuti ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>. Untuk pengalokasian sumber daya yang dibutuhkan dalam ekstrakurikuler <i>E-Sports</i>, contohnya mereka membutuhkan pendanaan untuk lomba, mereka akan mengajukan proposal ke kepala sekolah dan kemudian kepala sekolah akan menandatangani proposal tersebut. Agar pelaksanaan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> tetap berjalan efektif</p>		<p>ekstrakurikuler dilakukan dengan pengajuan proposal kepada kepala sekolah. Untuk sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam kegiatan ekstrakurikuler <i>E-Sports</i> sudah memadai. Dari peserta</p>
--	--	--	--	---

		<p>sekolah memaksimalkan sosial media yang mereka punya, karena sekarang sosial media menjadi sarana dalam pemasaran untuk mendapat sponsor atau partnership. Terdapat hal positif yang diperoleh dari ekstrakurikuler E-Sports ini bagi sekolah dan peserta didik.</p>		<p>didik yang mengikuti ekstrakurikuler ini terdapat hal positif yang mereka dapatkan dari segi kemampuan, softskill, atau pun karakter.</p>
--	--	---	--	--

Lampiran 11

Hasil Dokumentasi

A. Wawancara dengan Informan



Key Informan 1 Bapak Yohannes
(Pembina Ekstrakurikuler E-Sports dan Kepala Sekolah SMA 1 PSKD Sebelumnya)



Key Informan 2 Juan Leonard
(Pelatih Ekstrakurikuler E-Sports)



Informan Pendukung 1 Bapak Ignas
(Kepala SMA 1 PSKD)



Informan Pendukung 2 Bapak Arie
(Wakasek Bidang Kesiswaan)



Informan Pendukung 5 Vinsensius
(Peserta Ekskul E-Sports)

B. Gedung Sekolah dan Sarana Prasarana

Gedung Sekolah



Lapangan Basket



Ruang Seni



Perpustakaan



Ruang Diskusi



Ruang Broadcasting

C. Data Sekolah



Monthly Planner

SMA IPSKD
JADWAL
Pertandingan/Pertunjukkan
2019/2020

No	Jenis Kegiatan	Waktu	Tempat
1	Kaploren Cup (R/P)	31 Juli - 10 Agustus	Jeta Stadium
2	Thalonic Cup (R)	19 - 21 Agustus	SMA 28
3	Revoencup (P)	9 Agustus Sabtu	SMA 87
4	MABL D Cup	7 - 27 September	MAKAP 19
5	Restorator Cup 2	18 - 14 September	Kristoporus 2
6	MA	23 - 28 September	SMA 2
7	Donbosco 2	14 - 27 September	Donbosco 2
8	Handball 98 Cup	26 - 28 September	SMA 98
9	K. 2018	8 - 24 September	Bosch Eksklusif
10	Sarase UMLA cup (R)	13 - 14 September	Sarase UMLA
11	College (R/P)	12 - 16 Oktober	College
12	SMA 1 CUP (R/P)	12 - 11 Juli	SMA 1
13	TAP 2 (R/P)	5 - 26 Oktober	SMA 1

Jadwal Pertandingan/Pertunjukkan



Visi & Misi Sekolah



TATA TERBILAH PESERTA DIDIK SMA IPSKD TAHUN PELAJARAN 2019/2020

A. PENDAHULUAN

1. Sekolah adalah lembaga pendidikan dan pengajaran untuk siswa.
2. Sekolah adalah lembaga pendidikan dan pengajaran untuk menampung dan mengembangkan yang diarahkan.
3. Sekolah adalah pusat pembelajaran belajar dan mengajar kepada Indonesia.

B. HAK

1. Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan sesuai dengan UUD 1945 pasal 31 ayat 1.
2. Peserta didik berhak mendapatkan pendidikan dan pengajaran sesuai dengan jalur yang sudah ditetapkan oleh pihak sekolah.
3. Peserta didik berhak menggunakan segala fasilitas yang disediakan oleh pihak sekolah sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
4. Peserta didik berhak menasihatkan sehubungan dengan kegiatan belajar mengajar di sekolah.
5. Peserta didik diperkenankan menggunakan sekolah pada pukul 13.30 dengan izin dan berhalangan kepada sekolah.

C. KEWAJIBAN

Peserta didik wajib tunduk dan patuh pada ketentuan-ketentuan sebagai berikut:

1. Bertindak sesuai dengan norma dan menghormati para pegawai sekolah, dan sesama peserta didik di sekolah maupun di luar sekolah, dengan menyetujui tinggi nilai nilai budaya yang berlandaskan Pancasila dan UUD 1945.
2. Peserta didik wajib menjaga nama baik sekolah dimana pun dan kapan pun.
3. Wajib menggunakan seragam sesuai dengan ketentuan-ketentuan yang diberikan pada buku Ketentuan Peserta Belajar.
4. Rasmah peserta didik ditata rapi.
5. a. Kehadiran peserta didik di sekolah selambat-lambatnya 15 (lima belas) menit setelah pukul 06.30 WIB. Ketidakhadiran dan sakit lebih rinci dibatasi pada buku Pelanggaran dan Sanksi.
6. Apabila peserta didik terlambat, wajib melapor melalui telepon atau media komunikasi yang tersedia, untuk menginformasikan alasan yang valid kepada kepala sekolah/wakil kepala sekolah sebelum belajar. Ketidakhadiran selambat-lambatnya pukul 06.30 jika diizinkan maka dapat memperoleh kelonggaran belajar mengantar yang selanjutnya.
7. Peserta didik yang tidak dapat hadir di sekolah wajib memberi tahu pihak sekolah. Pada hari tersebut, sekolah harus mempersiapkan surat keterangan yang sah yaitu:

NO	NAMA	TEMPAT	DEKORASI	L.P.T	NIK/NPK	STATUS	TANGGAL	STATUS	STATUS	STATUS
1	Agus Supriyanto, S.Pd	Surabaya	Surabaya	P	19710701	Surabaya	19710701	Surabaya	Surabaya	Surabaya
2	Rizki Nur Hafidha, S.Pd	Surabaya	Surabaya	P	19910701	Surabaya	19910701	Surabaya	Surabaya	Surabaya
3	Agus Supriyanto, S.Pd	Surabaya	Surabaya	P	19710701	Surabaya	19710701	Surabaya	Surabaya	Surabaya
4	Agus Supriyanto, S.Pd	Surabaya	Surabaya	P	19710701	Surabaya	19710701	Surabaya	Surabaya	Surabaya
5	Agus Supriyanto, S.Pd	Surabaya	Surabaya	P	19710701	Surabaya	19710701	Surabaya	Surabaya	Surabaya
6	Agus Supriyanto, S.Pd	Surabaya	Surabaya	P	19710701	Surabaya	19710701	Surabaya	Surabaya	Surabaya
7	Agus Supriyanto, S.Pd	Surabaya	Surabaya	P	19710701	Surabaya	19710701	Surabaya	Surabaya	Surabaya
8	Agus Supriyanto, S.Pd	Surabaya	Surabaya	P	19710701	Surabaya	19710701	Surabaya	Surabaya	Surabaya
9	Agus Supriyanto, S.Pd	Surabaya	Surabaya	P	19710701	Surabaya	19710701	Surabaya	Surabaya	Surabaya
10	Agus Supriyanto, S.Pd	Surabaya	Surabaya	P	19710701	Surabaya	19710701	Surabaya	Surabaya	Surabaya
11	Agus Supriyanto, S.Pd	Surabaya	Surabaya	P	19710701	Surabaya	19710701	Surabaya	Surabaya	Surabaya
12	Agus Supriyanto, S.Pd	Surabaya	Surabaya	P	19710701	Surabaya	19710701	Surabaya	Surabaya	Surabaya
13	Agus Supriyanto, S.Pd	Surabaya	Surabaya	P	19710701	Surabaya	19710701	Surabaya	Surabaya	Surabaya
14	Agus Supriyanto, S.Pd	Surabaya	Surabaya	P	19710701	Surabaya	19710701	Surabaya	Surabaya	Surabaya
15	Agus Supriyanto, S.Pd	Surabaya	Surabaya	P	19710701	Surabaya	19710701	Surabaya	Surabaya	Surabaya
16	Agus Supriyanto, S.Pd	Surabaya	Surabaya	P	19710701	Surabaya	19710701	Surabaya	Surabaya	Surabaya
17	Agus Supriyanto, S.Pd	Surabaya	Surabaya	P	19710701	Surabaya	19710701	Surabaya	Surabaya	Surabaya
18	Agus Supriyanto, S.Pd	Surabaya	Surabaya	P	19710701	Surabaya	19710701	Surabaya	Surabaya	Surabaya
19	Agus Supriyanto, S.Pd	Surabaya	Surabaya	P	19710701	Surabaya	19710701	Surabaya	Surabaya	Surabaya
20	Agus Supriyanto, S.Pd	Surabaya	Surabaya	P	19710701	Surabaya	19710701	Surabaya	Surabaya	Surabaya
21	Agus Supriyanto, S.Pd	Surabaya	Surabaya	P	19710701	Surabaya	19710701	Surabaya	Surabaya	Surabaya
22	Agus Supriyanto, S.Pd	Surabaya	Surabaya	P	19710701	Surabaya	19710701	Surabaya	Surabaya	Surabaya
23	Agus Supriyanto, S.Pd	Surabaya	Surabaya	P	19710701	Surabaya	19710701	Surabaya	Surabaya	Surabaya
24	Agus Supriyanto, S.Pd	Surabaya	Surabaya	P	19710701	Surabaya	19710701	Surabaya	Surabaya	Surabaya
25	Agus Supriyanto, S.Pd	Surabaya	Surabaya	P	19710701	Surabaya	19710701	Surabaya	Surabaya	Surabaya
26	Agus Supriyanto, S.Pd	Surabaya	Surabaya	P	19710701	Surabaya	19710701	Surabaya	Surabaya	Surabaya
27	Agus Supriyanto, S.Pd	Surabaya	Surabaya	P	19710701	Surabaya	19710701	Surabaya	Surabaya	Surabaya
28	Agus Supriyanto, S.Pd	Surabaya	Surabaya	P	19710701	Surabaya	19710701	Surabaya	Surabaya	Surabaya
29	Agus Supriyanto, S.Pd	Surabaya	Surabaya	P	19710701	Surabaya	19710701	Surabaya	Surabaya	Surabaya
30	Agus Supriyanto, S.Pd	Surabaya	Surabaya	P	19710701	Surabaya	19710701	Surabaya	Surabaya	Surabaya
31	Agus Supriyanto, S.Pd	Surabaya	Surabaya	P	19710701	Surabaya	19710701	Surabaya	Surabaya	Surabaya
32	Agus Supriyanto, S.Pd	Surabaya	Surabaya	P	19710701	Surabaya	19710701	Surabaya	Surabaya	Surabaya
33	Agus Supriyanto, S.Pd	Surabaya	Surabaya	P	19710701	Surabaya	19710701	Surabaya	Surabaya	Surabaya
34	Agus Supriyanto, S.Pd	Surabaya	Surabaya	P	19710701	Surabaya	19710701	Surabaya	Surabaya	Surabaya
35	Agus Supriyanto, S.Pd	Surabaya	Surabaya	P	19710701	Surabaya	19710701	Surabaya	Surabaya	Surabaya
36	Agus Supriyanto, S.Pd	Surabaya	Surabaya	P	19710701	Surabaya	19710701	Surabaya	Surabaya	Surabaya
37	Agus Supriyanto, S.Pd	Surabaya	Surabaya	P	19710701	Surabaya	19710701	Surabaya	Surabaya	Surabaya
38	Agus Supriyanto, S.Pd	Surabaya	Surabaya	P	19710701	Surabaya	19710701	Surabaya	Surabaya	Surabaya
39	Agus Supriyanto, S.Pd	Surabaya	Surabaya	P	19710701	Surabaya	19710701	Surabaya	Surabaya	Surabaya
40	Agus Supriyanto, S.Pd	Surabaya	Surabaya	P	19710701	Surabaya	19710701	Surabaya	Surabaya	Surabaya
41	Agus Supriyanto, S.Pd	Surabaya	Surabaya	P	19710701	Surabaya	19710701	Surabaya	Surabaya	Surabaya
42	Agus Supriyanto, S.Pd	Surabaya	Surabaya	P	19710701	Surabaya	19710701	Surabaya	Surabaya	Surabaya
43	Agus Supriyanto, S.Pd	Surabaya	Surabaya	P	19710701	Surabaya	19710701	Surabaya	Surabaya	Surabaya
44	Agus Supriyanto, S.Pd	Surabaya	Surabaya	P	19710701	Surabaya	19710701	Surabaya	Surabaya	Surabaya
45	Agus Supriyanto, S.Pd	Surabaya	Surabaya	P	19710701	Surabaya	19710701	Surabaya	Surabaya	Surabaya
46	Agus Supriyanto, S.Pd	Surabaya	Surabaya	P	19710701	Surabaya	19710701	Surabaya	Surabaya	Surabaya
47	Agus Supriyanto, S.Pd	Surabaya	Surabaya	P	19710701	Surabaya	19710701	Surabaya	Surabaya	Surabaya
48	Agus Supriyanto, S.Pd	Surabaya	Surabaya	P	19710701	Surabaya	19710701	Surabaya	Surabaya	Surabaya
49	Agus Supriyanto, S.Pd	Surabaya	Surabaya	P	19710701	Surabaya	19710701	Surabaya	Surabaya	Surabaya
50	Agus Supriyanto, S.Pd	Surabaya	Surabaya	P	19710701	Surabaya	19710701	Surabaya	Surabaya	Surabaya

Daftar Nama Pendidik dan Tenaga Kependidikan Sekolah



Stata Tertib Sekolah

C. Ekstrakurikuler E-Sports



Pemberian arahan oleh pelatih



Piala Turnamen E-Sports



Diskusi bersama

Lampiran 12



A. Identitas Sekolah

- 1) Nama Sekolah : SMA 1 PSKD Jakarta
- 2) Alamat Sekolah : Jalan Diponegoro 80, Kelurahan Kenari, Kecamatan Senen, Jakarta Pusat Provinsi DKI Jakarta
- 3) Telepon : (021) 390-4418
- 4) Alamat email : smalpskd@yahoo.com
- 5) Website : www.smalpskd.com
- 6) Status Sekolah : Swasta
- 7) Luas Lahan/Tanah : 3.476 m²
- 8) Status Kepemilikan : Sertifikat Hak Milik
- 9) Nama Kepala Sekolah : Ignas Praditya Putra, S.Sos.

B. Data Guru dan Tenaga Kependidikan

Uraian	Guru	Tenaga kependidikan
Laki-laki	7	8
Perempuan	14	4
Total	21	12

C. Fasilitas di SMA 1 PSKD Jakarta

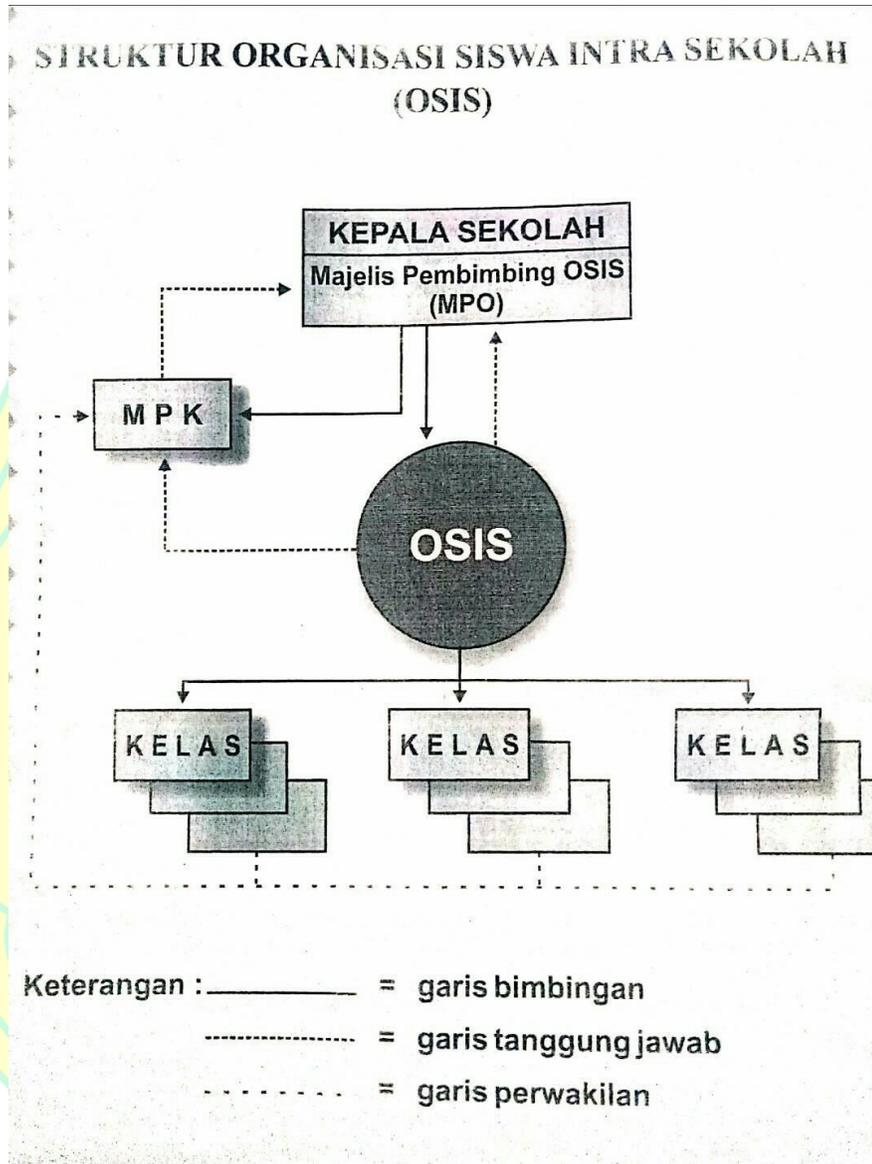
Sarana yang ada di SMA 1 PSKD untuk menunjang proses pembelajaran dan memberikan kenyamanan kepada peserta didik, pendidik dan tenaga kependidikan diantaranya:

- 1) Ruang Kepala Sekolah
- 2) Ruang Wakil Kepala Sekolah
- 3) Ruang Tata Usaha
- 4) Ruang Guru
- 5) Ruang Komputer
- 6) Ruang Kelas B. Inggris
- 7) Ruang Kelas Matematika
- 8) Ruang Kelas Kimia
- 9) Ruang Kelas B. Indonesia
- 10) Aula
- 11) Ruang Kelas Agama
- 12) Ruang Kelas Fisika
- 13) Ruang Kelas Sejarah
- 14) Ruang Lab. Biologi
- 15) Ruang Lab. Kimia
- 16) Perpustakaan
- 17) Ruang Musik
- 18) Ruang Diskusi Siswa
- 19) Mushola
- 20) Ruang Kelas B. Asing
- 21) Kantin
- 22) Lapangan
- 23) Taman
- 24) Ruang Seni
- 25) Ruang E-Sports
- 26) UKS

Lampiran 13



Lampiran 13



Lampiran 14

RENCANA ANGGARAN PENDAPATAN & BELANJA SEKOLAH
SMA 1 PSKD - 2019-2020
(Revisi 27 November 2019)

Pos Anggaran	ANGGARAN PENGELUARAN			
	per bulan/satuan	1 tahun	Sub Total	Sumber Dana
3.1. Bulanan	Rp 900.000	Rp 10.800.000		
4. ATK				
4.1. Bulanan	Rp 1.300.000	Rp 15.600.000	Rp 15.600.000	
5. Koran				
Langganan Jakarta Post, Indo Pos	Rp 650.000	Rp 7.800.000	Rp 7.800.000	
6. Kegiatan Kesiswaan			Rp 367.050.000	
6.1. Kegiatan OSIS		Rp 250.000.000		
6.2. Honor Pelatih/Pembimbing Kegiatan				
6.2.1. Dance (3 sesi/minggu)	Rp300.000 x 72 sesi	Rp 21.600.000		
6.2.2. Igo (1 sesi/minggu)	Rp200.000 x 24 sesi	Rp 4.800.000		
6.2.3. Hockey (2 sesi/minggu)	Rp200.000 x 52 sesi	Rp 10.400.000		
6.2.4. Handball (2 sesi/minggu)	Rp250.000 x 52 sesi	Rp 13.000.000		
6.2.5. Teater (2 sesi/minggu)	Rp50.000 x 48 sesi	Rp 2.400.000		
6.2.6. Fotografi/Sinematografi (1 sesi/minggu)	Rp50.000 x 24 sesi	Rp 1.200.000		
6.2.7. Esports (45 minggu. 5 sesi/minggu)	Rp90.000 x 45 minggu x 5 sesi	Rp 20.250.000		
6.2.8. Critical Thinking Club (1 sesi/minggu)	Rp75.000 x 24 sesi	Rp 1.800.000		
6.2.9. Ilustrasi (1 sesi/minggu)	Rp50.000 x 24 sesi	Rp 1.200.000		
6.2.10. Karate (2 sesi/minggu)	Rp 2.500.000	Rp 30.000.000		
6.2.11. Desain Grafis (1 sesi/minggu)	Rp50.000x24 sesi	Rp 1.200.000		

RAPBS SMA 1 PSKD | 2019/2020

Lampiran 16

Absensi Peserta Ekstrakurikuler E-Sports

DAFTAR HADIR KEGIATAN SMA 1 PSKD

TAHUN PELAJARAN 2019/2020

Jenis Kegiatan : E-SPORTS
Waktu Kegiatan : Oktober 2019

No	Nama	Kelas	Kehadiran														
			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
1.	Ryan Alexander	XI-IIS	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2.	David Umboh	X-IBB	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3.	Beni Gracia	XII-MIA	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4.	Bryan Kennedy	XI-IIS	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5.	Berry	XI-MIA	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6.	Marcus Bartolomeus	XI-IIS	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
7.	Nehemia Oroh	X-MIA	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
8.	Louis Dovan	X-IIS	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
9.	Zefanya Diaz	X-MIA	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
10.	Vinsensius Adnan Wijaya	XII-MIA	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
11.	Timothy Adipati	XII-MIA	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Wali Kesiswaan



Arianto Saragih, S.Pd

Pelatih Kegiatan



Juan Leonard

Mengetahui,
Kepala Sekolah SMA 1 PSKD


Ignas Pradiya Putra, S.Sos



UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

Lampiran 17

Proposal Pendanaan Turnamen E-Sports



Organisasi Siswa Intra Sekolah
Sekolah Menengah Atas (SMA) I PSKD
Jalan Diponegoro No. 80, Jakarta Pusat
(021) 3904418 Fax. (021) 3805731 Kode Pos 10430



**PROPOSAL KOMPETISI MOBILE LEGENDS
"BAZKOM NOSTARIA"**

1. **Latar Belakang**
Sehubungan dengan adanya kompetisi *Mobile Legends* di SMAN 68, maka kami ingin mengajukan proposal untuk pendaftaran kompetisi.
2. **Tujuan**
 - a. Mengembangkan pengetahuan anak - anak mengenai *Mobile Legends*.
 - b. Mengenalkan anak - anak tentang E-sport.
3. **Waktu dan Tempat**
Hari, tanggal : Jumat - Minggu, 23 Agustus - 15 September 2019
Tempat : SMAN 68, Jalan Salemba Raya no.18, Jakarta Pusat
4. **Anggaran**

Perengkapan	Harga	Jumlah	Anggaran
Biaya Pendaftaran	Rp. 75.000,00	1	Rp. 75.000,00
Biaya Jaminan	Rp. 35.000,00	1	Rp.35.000,00
Total Keseluruhan			Rp.110.000,00

5. **Penutup**
Demikianlah Proposal Pendaftaran Turnamen *Mobile Legends* "Bazkom Nostaria". ini kami buat. Atas kerja sama dan perhatian Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Jakarta, 26 Juli 2019

Mengetahui,
Ketua OSIS
Tara Dita Muisi Anisa
Tara Dita Muisi Anisa

Mengetahui,
Sekretaris OSIS
Sarah Natasha
Sarah Natasha

Ketua Sekbid IT
Samuel William
Samuel William



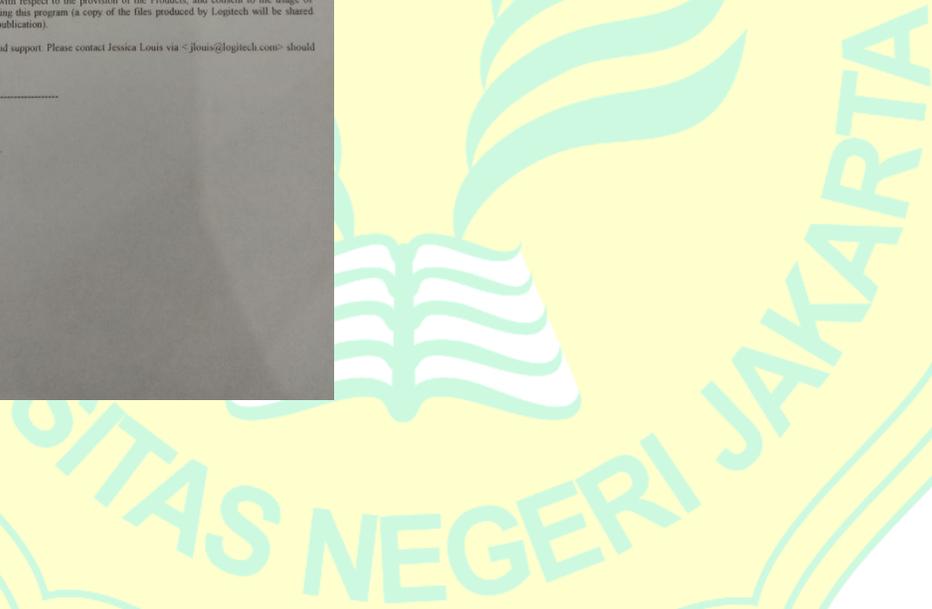
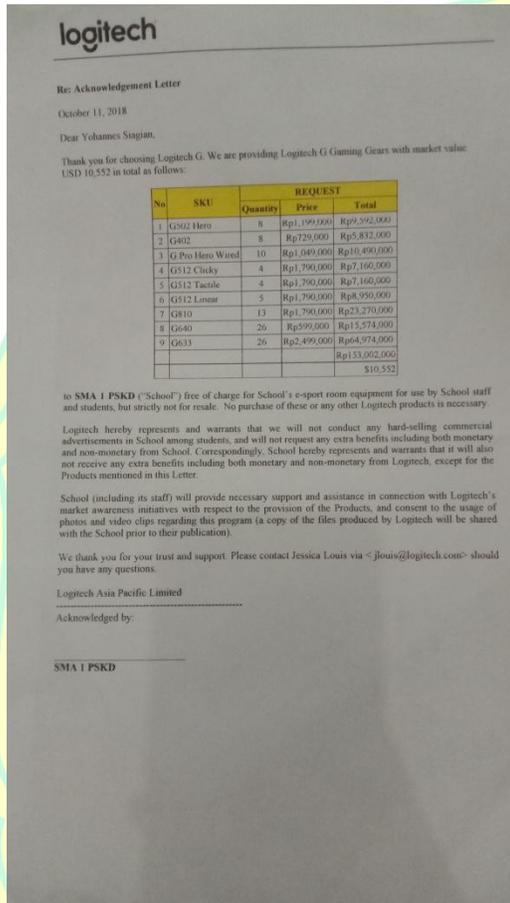


 Ketua OSIS
Irawidhiar Sinaga, S.Pd.


 Mengetahui,
Kepala SMA I PSKD
Ignas Pradiya Putra, S.Sos

Lampiran 19

Sponsor



Lampiran 20

Pendaftaran program esports PSKD - Mobile Legends

Formulir agar diisi dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Formulir yang tidak lengkap bisa mempengaruhi proses pendaftaran anda.

Nama *
Nama lengkap anda sesuai Ijazah terakhir

Tanggal lahir *
Tanggal lahir anda sesuai Ijazah terakhir
dd/mm/yyyy

Umur *
Usia anda saat ini

Lelaki/perempuan *

Alamat *
Alamat tempat tinggal anda saat ini.

Nomor telepon *
Sertakan nomor telepon yang bisa dihubungi

Email *
Sertakan alamat email yang bisa dihubungi

Sekolah asal *
Sekolah terakhir dimana anda terdaftar sebagai murid.

Kelas yang dituju *
Kelas yang ingin anda tuju. Untuk bisa diterima di sebuah kelas, calon murid wajib memiliki raport dengan catatan 'baik kelas' dari kelas sebelumnya bagi murid pindahan, atau 'lulus' bagi calon murid yang ingin mendaftar sebagai murid Kis. VII/X.

Jurusan yang dituju *
Jurusan pendidikan yang ingin anda ambil. Bagi murid Kis. X bebas memilih jurusan. Bagi murid pindahan wajib memilih jurusan sesuai jurusan di sekolah asal. Bagi murid SMP agar memilih opsi SMP.

Jurusan yang dituju *
Jurusan pendidikan yang ingin anda ambil. Bagi murid Kis. X bebas memilih jurusan. Bagi murid pindahan wajib memilih jurusan sesuai jurusan di sekolah asal. Bagi murid SMP agar memilih opsi SMP.

Rank anda saat ini *
Rank anda saat ini di dalam game.

Posisi/peran *
Peran apa yang merupakan peran utama anda di dalam game.

Hero yang dikuasai *
Mohon cantumkan beberapa hero utama yang anda kuasai

Profil di dalam game *
Mohon sertakan screen shot profile anda di dalam game

Statistik (season ini) *
Mohon sertakan screen shot halaman statistik untuk season ini.

Statistik (semua season) *
Mohon sertakan screen shot halaman statistik untuk semua season.

Hero favorit (season ini) *
Mohon sertakan screen shot halaman hero favorit untuk season ini.

Raport *
Mohon sertakan scan/foto raport sekolah untuk 2 semester terakhir. Apabila raport semester yang sedang berlangsung belum diterima, bisa menyertakan scan/foto raport 2 semester sebelumnya.

Esai I: Alasan anda memilih SMA 1 PSKD *
Jelaskan mengapa anda ingin bergabung dengan program esports SMA 1 PSKD (minimal 250 kata).

Esai II: Apa itu esports? *
Jelaskan pemahaman anda tentang apa itu esports (minimal 500 kata).

Esai III: Cita-cita anda di esports *
Jelaskan apa cita-cita anda di dunia esports (minimal 250 kata).

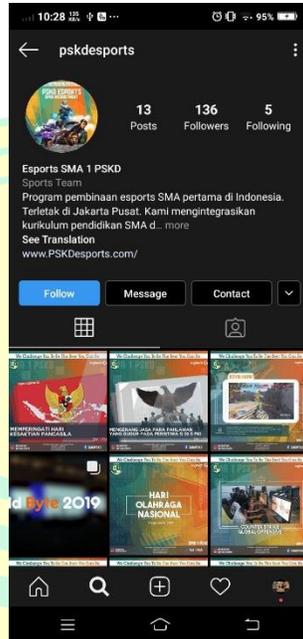
Esai III: Cita-cita anda di esports *
Jelaskan apa cita-cita anda di dunia esports (minimal 250 kata).

Apakah anda memiliki pertanyaan? *
Apabila anda memiliki pertanyaan mengenai program esports SMA 1 PSKD atau proses pendaftaran SMA 1 PSKD, anda bisa mengajukannya dibawah ini.

Submit

Never submit passwords through this form. Report malicious form

Lampiran 21



Sosial Media SMA 1 PSKD

Lampiran 22

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
BIRO AKADEMIK KEMAHASISWAAN DAN HUBUNGAN MASYARAKAT
Kampus Universitas Negeri Jakarta
Jl. Rawamangun Muka, Gedung Administrasi II, Jakarta 13220
Telp. (021) 4759081, (021) 4893668, email: bhkham.akademik@unj.ac.id

Nomor : 14123/UN39.12/KM/2019
Lamp. :
Hal : Permohonan Izin Mengadakan Penelitian untuk Penulisan Skripsi
14 Oktober 2019

Kepada Yth.
Kepala Sekolah SMA 1 PSKD
Jl. Pangeran Diponegoro No.80, RT.2/RW.6, Kesari, Kec.
Senen, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta
10430

Sehubungan dengan keperluan penulisan Skripsi mahasiswa, dengan ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta

Nama : Risqa Yola Olivia
Nomor Registrasi : 1445162878
Program Studi : Manajemen Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Jusbang : S1
No. Telp/HP : 08277104821

Untuk dapat mengadakan penelitian perlu mendapatkan izin yang diperlukan dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul "Manajemen Program E-sports Dalam Rangka Meningkatkan Prestasi Akademik Peserta Didik SMA 1 PSKD".
Atas perhatian dan kerja samanya disampaikan terima kasih.

Tembusan :
1. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
2. Koordinator Program Studi Manajemen Pendidikan

SURAT IZIN PENELITIAN
SMA 1 PSKD
Jl. Pangeran Diponegoro No. 80
Tanggal : 24-10-19
Dibaca Oleh :
Tanda Tangan : Yes.

Perkumpulan Sekolah Kristen Djakarta
Sekolah Menengah Atas (SMA) 1 PSKD
Jalan Diponegoro No. 80 Jakarta Pusat
Telp. (021) 3904418 Fax.

SURAT KETERANGAN
No. 236 / SMA 1 PSKD / II / 2020

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ignas Pradiya Putra, S.Sos.
Jabatan : Kepala Sekolah SMA 1 PSKD
Alamat : Jl. Diponegoro No.80
Jakarta Pusat

Menerangkan bahwa :

Nama : Risqa Yola Olivia
Nomor Registrasi : 1445162878
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Jakarta
Program/ Jurusan : S1/ Manajemen Pendidikan
Semester : VII

Bahwa nama tersebut di atas adalah benar telah melaksanakan penelitian di SMA 1 PSKD, berkaitan dengan penulisan skripsi yang berjudul "Manajemen Ekstrakurikuler E-Sports di SMA 1 PSKD Jakarta Pusat" dalam rangka penyelesaian tugas akhir Program S1.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Jakarta, 12 Februari 2020
Kepala SMA 1 PSKD
Ignas Pradiya Putra, S.Sos.

Surat Izin Penelitian dan Surat
Keterangan Penelitian

Lampiran 23

Daftar Riwayat Hidup



Risqa Yola Olivia adalah anak kedua dari tiga bersaudara yang lahir di Jakarta pada tanggal 11 Oktober 1997. Bertempat tinggal di Jalan Menteng Wadas Timur, RT 01/RW 07, Kel. Pasar Manggis, Kec. Setia Budi, Jakarta Selatan. Mengenyam Pendidikan formal di kota yang sama, yaitu mulai dari jenjang dasar SDN Pasar Manggis 01 Pagi, SMPN 8 Jakarta, berlanjut ke jenjang menengah yaitu SMAN 4 Jakarta. Selama kuliah turut aktif dalam organisasi diantaranya yaitu Himpunan Mahasiswa Manajemen Pendidikan (HIMA MP) periode 2017/2018 sebagai staf Pengembangan Akademik, Departemen Pendidikan dan pada 2018/2019 berlanjut sebagai Kepala Departemen Pendidikan di periode selanjutnya. Disamping itu juga aktif mengikuti pelatihan yang diselenggarakan oleh program studi seperti pelatihan kepemimpinan yang diselenggarakan tahun 2016 yaitu Leadership Training Camp dan kegiatan PKL (Praktek Kerja Lapangan) yang dilakukan di Lembaga Kebijakan Pengadaan Barang/Jasa Pemerintah di Jakarta.