

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia tengah memasuki revolusi digital atau industrialisasi keempat. Penggunaan *Internet of Things (IoT)*, *big data*, *cloud database*, *blockchain*, dan lain-lain akan mengubah pola kehidupan manusia.¹ Perkembangan teknologi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Pendidikan tidak lepas dari faktor-faktor luar yang memengaruhi keberadaannya, salah satunya perubahan dan perkembangan teknologi. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran.

Inovasi dalam pendidikan dibutuhkan untuk menghadapi era revolusi digital ini. Inovasi pendidikan merupakan usaha aktif dalam menghadapi kemungkinan-kemungkinan di masa yang akan datang serta

¹ Syaikh Usman, "Sekolah Masa Depan di Era Digital—Belajar dan Mengajar di Mana Saja," (<http://theconversation.com/sekolah-masa-depan-di-era-digital-belajar-dan-mengajar-di-mana-saja-95851> diakses pada tanggal 24 Oktober 2019), pukul 13.15 WIB

cita-cita yang diharapkan. Selain menciptakan inovasi pendidikan, hasil dari inovasi tersebut juga kemudian dilakukan pengelolaan agar dapat efektif dan efisien serta tercapai tujuan yang diharapkan dari pelaksanaannya.

Sekolah sebagai organisasi pendidikan formal dituntut untuk dapat menyesuaikan perkembangan global saat ini, karena sekolah merupakan wahana untuk yang mencerdaskan dan memberikan perubahan kehidupan kepada peserta didik. Berbagai program pembinaan diri atau kegiatan diadakan di sekolah, dari mulai berdasarkan minat dan bakat sampai kepada perkembangan tren saat ini.

Dikutip dalam jurnal Fadhyda mengemukakan bahwa tujuan kegiatan ekstrakurikuler adalah untuk memperluas pengetahuan dan mengenal hubungan antara berbagai mata pelajaran, menyalurkan minat, bakat serta melengkapi mata pelajaran dalam rangka pembinaan manusia seutuhnya.² Selain itu kegiatan ekstrakurikuler juga merupakan wahana pembinaan peserta didik yang dapat dikembangkan sehingga peserta didik tersebut memiliki jati diri dan moral yang jelas. Sekolah harus dapat mengelola dan melaksanakan kegiatan ekstrakurikuler dengan baik secara efektif dan efisien.

² Richa Fadhyda, Erlamsyah & Dr. Daharnis, *Pembinaan Kegiatan Ekstrakurikuler di Sekolah Menengah Pertama Negeri Kota Sawahlunto*, (UNP: Konselor, 2014) Volume 3 | Number 3, hlm. 101

Salah satunya adalah *Electronic Sports* atau *E-Sports*, pengertian *E-Sports* menurut Julius dalam jurnal Atri Waldi, Irwan tentang Pembinaan Karakter Siswa Melalui Ekstrakurikuler *Game Online E-Sports* di SMA 1 PSKD Jakarta mengemukakan bahwa *E-Sports* adalah olahraga elektronik dimana aspek dari olahraga ini di fasilitasi oleh sistem elektronik.³ *E-Sports* merupakan cabang olahraga yang tidak bertanding secara fisik tapi lebih mementingkan strategi dalam pertandingan secara *online* melalui komputer sehingga masing-masing tim dapat bertanding tanpa bertatap muka.

E-Sports semakin populer seiring berkembangnya internet. *E-Sports* perlahan memberikan pengaruhnya pada sektor bisnis, hukum, teknologi informasi, *sports science*, sosiologi, bahkan saat ini mulai masuk ke dalam pendidikan dan kemudian masuk ke dalam sekolah sebagai program pembinaan diri.⁴

Perkembangan IPTEK yang sangat pesat, menjadi faktor penentu dalam perkembangan dunia pendidikan. *Game* pun masuk menjadi tren di dunia pendidikan, peserta didik saat ini adalah generasi yang cepat tanggap dalam merespon perkembangan teknologi. Berdasarkan

³ Atri Waldi, Irwan, "*Pembinaan Karakter Siswa Melalui Ekstrakurikuler Game Online E-Sports di SMA 1 PSKD Jakarta*", Universitas Negeri Padang, 4 Desember 2018, hlm. 93

⁴ Jason G. Reitman, dkk, *Esports Research: A Literature Review*, University of California, 15 April 2019, hlm. 2-3

penelitian yang dilakukan oleh Amelia Carbonie, dkk dari UNSW Sydney, Australia pada tahun 2018 tentang “*Positive Personal Development Through E-Sports*” menemukan bahwa *E-Sports* memiliki manfaat untuk setiap individu secara umum yaitu diantaranya terbentuknya kerja sama dalam tim, komitmen, inisiatif, kooperatif, meningkatkan kepercayaan diri, kemampuan berkomunikasi, dan pengembangan diri.⁵

Adapun terdapat efek negatif yang ditimbulkan dari bermain *video game* ketika seseorang kecanduan dan memainkannya secara berlebihan. Hal ini ditunjukkan dengan seseorang yang menghabiskan banyak uang, waktu, dan energi untuk memainkannya. Bagi peserta didik mereka merasa menyesal dengan *game online* yang berlebihan setelah mengalami pemborosan uang, kelelahan fisik dan penurunan kinerja akademik sekolah.⁶ Akan hal itu maka bermain *video game* atau *game online* khususnya bagi peserta didik perlu dikelola supaya dapat memberikan pengaruh positif bagi mereka.

Ketika *E-Sports* mulai masuk ke dalam sekolah, hal itu merupakan hal yang baik karena peserta didik belajar keterampilan yang bermain berharga di *E-Sports*. Keterampilan ini diantaranya yaitu, bekerja dengan

⁵ Amelia Carbonie, Zixiu Guo, dan Michael Cahalane, “Positive Personal Development through eSports,” PACIS, 2018, (<https://aisel.aisnet.org/cgi/viewcontent.cgi?article=1124&context=pacis2018>) diunduh pada 30 Oktober 2019 pukul 9.27

⁶ Eskasasnanda, “*Causes and Effects of Online Video Game Playing among Junior-Senior High School Students in Malang East Java*,” Universitas Negeri Semarang, September 2017, hlm. 201

orang lain, keterampilan sosial, pemikiran dan perencanaan strategis, mengelola keberhasilan dan kegagalan, manajemen waktu, keterampilan perjalanan, dan nilai-nilai pro-sosial.⁷ *Soft skill* seperti yang telah disebutkan, seperti komunikasi dan kemampuan untuk bekerja dengan orang lain pada tugas-tugas sederhana atau kompleks hal yang dibutuhkan di dunia kerja.⁸ *Soft skill* tidak alami tetapi dapat diperoleh dan dapat dipelajari kapan pun diperlukan.

Garnes Vidaregaande Skule di Norwegia menjadi salah satu sekolah menengah pertama yang memasukkan *E-Sports* ke dalam kurikulum inti mereka. Peserta didik di sekolah menengah ini perlu belajar *E-Sports* setidaknya lima jam seminggu, tujuan utama dari program ini adalah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk tetap fokus dalam jangka waktu yang lama.⁹

Di Indonesia sekolah pertama yang mengusung *E-Sports* adalah SMA 1 PSKD Jakarta, SMA 1 PSKD mengadopsi *E-Sports* ke dalam program pembinaan sekolah mulai pada tahun ajaran 2016/2017.¹⁰

⁷ *Why Esports in Schools Is a Good Thing*, (<https://www.viewsonic.com/library/education/esports-schools-good>) diakses pada tanggal 30 Oktober 2019 pukul 14.35

⁸ Gregory Rothwell and Michael Shaffer, *Sports in K-12 and Post-Secondary Schools*, USA, MDPI, 15 May 2019, hlm. 3

⁹ Nelson Sng, "7 Schools that offer eSports Programmes," (<https://www.redbull.com/ie-en/schools-that-offer-esports-programmes>), diakses pada tanggal 30 Oktober 2019 pukul 15.35

¹⁰ Yuslianson, "SMA 1 PSKD, Sekolah Pertama di Indonesia Usung Program eSports," (<https://www.liputan6.com/tekno/read/3141577/sma-1-pskd-sekolah-pertama-di-indonesia-usung-program-esports>), diakses pada tanggal 30 Oktober 2019 pukul 16.50

Alasan SMA 1 PSKD mengukung ekstrakurikuler ini sebagai salah satu cara peserta didik untuk mengenal dunia digital, mendekatkan peserta didik dengan apa yang mereka minati, menghadapi perkembangan global dengan populernya *E-Sports* sebagai tantangan bagi pendidikan.¹¹

Hal yang menarik adalah SMA 1 PSKD menjadi sekolah pertama di Indonesia yang memasukkan *E-Sports* ke dalam sekolah, hal lainnya adalah SMA 1 PSKD membuka jalur masuk prestasi untuk SMA 1 PSKD di bidang *E-Sports* dan beasiswa prestasi di bidang *E-Sports*. *E-Sports* di SMA 1 PSKD terbagi menjadi dua unsur yang berbeda. Berdasarkan *grand tour observation* dan wawancara dengan salah satu Pembina *E-Sports* yaitu Juan Leonard, *E-Sports* di SMA 1 PSKD sendiri terbagi menjadi dua unsur. Ditingkatan paling dasar ditargetkan bagi peserta didik yang hanya ingin mencoba dan *have fun*, kemudian ditingkatan berikutnya ada program pembinaan *E-Sports* SMA 1 PSKD.¹² Kegiatan ini merupakan program yang terintegrasi dengan program pembelajaran masing-masing peserta program dan masuk dalam penilaian penentuan kenaikan kelas, karena konsep di sekolah ini adalah bebas namun tetap bertanggungjawab. Di tingkatan ini, anggota memiliki jadwal yang selain memiliki unsur pelajaran dan kurikulum standar, juga memiliki unsur dari program pembinaan *E-Sports*, seperti jam latihan, pembahasan strategi,

¹¹ Wawancara dengan Yohannes, pembina *E-Sports* SMA 1 PSKD

¹² Wawancara dengan Juan Leonard, pelatih *E-Sports* SMA 1 PSKD, 5 November 2019

pembelajaran bahasa inggris secara intensif, pelatihan *decision making*, pelatihan aspek fisik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, menarik perhatian peneliti untuk mengangkat fenomena tersebut. Peneliti tertarik memilih tema pengelolaan ekstrakurikuler meliputi perencanaan dan pelaksanaan ekstrakurikuler *E-Sports*. Penelitian dilakukan untuk mengetahui bagaimana perencanaan, pelaksanaan ekstrakurikuler *E-Sports*, hambatan yang dihadapi dan bagaimana solusi dalam menghadapi hambatan tersebut, serta melihat pengaruhnya bagi sekolah maupun peserta didik. Penelitian dilakukan di SMA 1 PSKD, adapun judul penelitian ini adalah **“Manajemen Ekstrakurikuler *E-Sports* di SMA 1 PSKD”**.

B. Fokus dan Subfokus

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penelitian ini difokuskan pada “Manajemen Ekstrakurikuler *E-Sports* di SMA 1 PSKD”.

Dengan sub fokus penelitian mengenai

1. Perencanaan ekstrakurikuler *E-Sports* di SMA 1 PSKD.
2. Pelaksanaan ekstrakurikuler *E-Sports* di SMA 1 PSKD.
3. Hambatan yang dihadapi dan cara mengatasi hambatan tersebut dalam pelaksanaan ekstrakurikuler *E-Sports* di SMA 1 PSKD.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah serta judul penelitian ini maka dapat diidentifikasi permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan ekstrakurikuler *E-Sports*?
2. Bagaimana pelaksanaan ekstrakurikuler *E-Sports*?
3. Apa hambatan-hambatan yang dihadapi dalam proses pelaksanaan ekstrakurikuler *E-Sports* serta solusi?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini diantaranya:

1. Mengetahui mekanisme perencanaan ekstrakurikuler *E-Sports* di SMA 1 PSKD.
2. Mengetahui bagaimana pelaksanaan ekstrakurikuler *E-Sports* di SMA 1 PSKD.
3. Mengetahui hambatan-hambatan yang dihadapi serta solusinya pada pelaksanaan ekstrakurikuler *E-Sports* di SMA 1 PSKD.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat teoritik dan praktis adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat dalam memperkuat pemahaman terkait manajemen ekstrakurikuler *E-Sports* di SMA 1 PSKD serta pengaruhnya kepada sekolah dan peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengalaman peneliti, pengalaman peneliti bertambah setelah melakukan pengamatan langsung terkait manajemen ekstrakurikuler *E-Sports*. Memperkuat pemahaman baik secara teoritis maupun praktis, peneliti mendapatkan data-data terkait manajemen ekstrakurikuler *E-Sports* yang kemudian diolah menjadi sebuah informasi bagi peneliti, serta mendapat pengetahuan dan wawasan peneliti setelah membandingkan hasil pengamatan tersebut dengan teori-teori yang diperoleh dari sumber-sumber yang relevan.

b. Civitas Program Studi Universitas Negeri Jakarta

Penelitian ini akan diberikan kepada perpustakaan Manajemen Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan dan juga perpustakaan Universitas Negeri Jakarta. Agar penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca sebagai acuan atau teori referensi bagi penelitian berikutnya yang ingin mengkaji lebih dalam mengenai topik yang sama. Menjadikannya sebagai pembanding, serta

menggali unsur-unsur dari pengaruh pengelolaan ekstrakurikuler *E-Sports* terhadap sekolah dan peserta didik.

c. Bagi Kepala Sekolah, Pendidik, Staf di SMA 1 PSKD Jakarta

Dapat memberikan informasi yang lengkap mengenai tingkat keberhasilan ekstrakurikuler *E-Sports*. Dapat memberikan masukan yang bermanfaat bagi sekolah penyelenggara program ini. Serta penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi oleh sekolah untuk mengembangkan proses pelaksanaan ekstrakurikuler *E-Sports*.

d. Bagi Peneliti Lainnya

Agar meneliti bagian-bagian yang belum diteliti oleh peneliti sebelumnya, mengkaji lebih dalam mengenai topik yang berbeda. Menjadikannya sebagai pembanding, serta menggali unsur-unsur lain mengenai pengelolaan ekstrakurikuler *E-Sports*.