

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengamatan dari perencanaan ekstrakurikuler *E-Sports* dan pelaksanaan ekstrakurikuler *E-Sports* di SMA 1 PSKD Jakarta, maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

##### 1. Perencanaan Ekstrakurikuler *E-Sports*

Perencanaan ekstrakurikuler *E-Sports* ini merupakan hasil diskusi rutin antara kepala sekolah dengan pengurus OSIS. Bersama dengan pengurus OSIS, kepala sekolah menganalisis kebutuhan, dimulai dari tujuan dan kegunaan kegiatan ekstrakurikuler, keanggotaan/kepesertaan yang berminat, jadwal kegiatan, penanggung jawab, serta sarana dan prasarana yang dibutuhkan termasuk di dalamnya ruangan, perangkat komputer, pelatih, dan fasilitas-fasilitas penunjang lainnya. Setelah melakukan diskusi dengan pengurus OSIS, kemudian kepala sekolah melakukan diskusi dengan guru-guru tentang diadakannya ekstrakurikuler *E-Sports* ini. Setelah penetapan dari kepala sekolah kemudian kepala sekolah mencari *partnership* untuk kebutuhan ekstrakurikuler *E-Sports*

dengan memanfaatkan media mulai dari web sekolah, *twitter*, *instagram*, serta laman *facebook* sekolah. Dari hal tersebut kemudian dapat terjalin kerja sama dengan pihak MSI dan Logitech.

## 2. Pelaksanaan Ekstrakurikuler *E-Sports*

Pelaksanaan ekstrakurikuler *E-Sports* ini dilaksanakan setelah semua kebutuhan yang telah dianalisis dan direncanakan sudah ditetapkan oleh kepala sekolah telah ditetapkan. Ekstrakurikuler *E-Sports* Di SMA 1 PSKD Jakarta membuka divisi *Counter Strike GO*, *Mobile Legend*, *PUBG*, *DOTA*, *Overwatch*. Namun pada saat ini hanya terdapat divisi *Mobile Legend*, dan *PUBG* dikarenakan menyesuaikan jumlah peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler *E-Sports*. Pelatih membuat materi latihan serta peraturan yang yang wajib dipatuhi oleh peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler *E-Sports*. Jadwal latihan setiap hari senin, rabu, jumat setelah pulang sekolah.

SMA 1 PSKD juga membuka jalur masuk prestasi dan beasiswa *E-Sports* bagi peserta didik baru. Alasan mengapa SMA 1 PSKD membuka jalur tersebut adalah untuk mencari potensi, membina dan melatih anak-anak yang memang punya kemauan untuk sekolah dan serius untuk bidang ini supaya mereka bisa ahli dalam bidang ini atau nantinya dapat menjadi atlet-atlet *E-Sport*. Terdapat serangkaian tahapan dalam proses pendaftaran dan seleksi masuk dari jalur ini,

pertama mereka harus mengisi *form* dari *google docs* setelah itu mereka menjalani tes tertulis setelah tes tertulis mereka akan melakukan tes *gameplay* bersama pembina/pelatih dan tim *E-Sports* SMA 1 PSKD setelah tes *gameplay* ini mereka juga melakukan wawancara, setelah tahap wawancara mereka nantinya akan diberitahukan hasil diterima atau tidaknya.

Dari pelaksanaan ekstrakurikuler *E-Sports* ini terdapat pengaruh positif bagi sekolah ataupun peserta didik itu sendiri. Untuk sekolah *exposure* dari media menjadi tinggi, menjadi media promosi sekolah donatur dan kerjasama bertambah, dengan diadakannya ekstrakurikuler *E-Sports* juga menjadi keunggulan sekolah SMA 1 PSKD. Bagi peserta didik yang mengikuti, dapat meningkatkan *softskill*, seperti berkomunikasi, kerjasama, berjiwa sportif, *critical thinking* dalam mencari strategi dalam bertanding, refleksi, kepercayaan diri, *attitude*, kepemimpinan dalam memimpin tim, dan lain sebagainya. Kemudian minat dan bakat tersalurkan jadi mereka tidak memainkannya dengan sembarangan atau sesuka waktu, karena ada kewajiban dan konsekuensi yang mereka jalankan.

### 3. Masalah-Masalah yang dihadapi dalam Pelaksanaan Ekstrakurikuler *E-Sports*

Hambatan pada awal pelaksanaan kegiatan pembinaan ekstrakurikuler *E-Sports* ini diantaranya, karena menjadi yang pertama yang memasukkan *E-Sports* ke sekolah, jadi tidak ada contoh untuk bagaimana dan seperti apa nanti hal ini akan berjalan. Kemudian kedua adalah masalah pendanaan, sekolah PSKD adalah sekolah pelayanan, bukan sekolah profit, sekolah menerima uang sesuai dengan kesanggupan peserta didik. Dengan memanfaatkan media sekolah diharapkan menjadi sarana pemasaran sekolah ke pihak luar, mengikuti workshop atau turnamen *E-Sports* supaya sekolah dapat dikenal oleh pihak luar dan dapat menjalin kerjasama, dari hal tersebut akhirnya sekolah dapat sponsor seperti Logitech dan MSI untuk membantu pelaksanaan ekstrakurikuler *E-Sports*. Karena masih mengerjakan semua sendiri maka seringkali terdapat *trial and error*. Misalnya mengaplikasikan konsep yang ada pada basket kemudian di *port* atau dimasukkan di *E-Sport*. Kemudian dari peserta didiknya sendiri, yaitu deadline tugas-tugas atau nilai yang terkadang mereka belum tuntaskan. Karena hal ini kemudian latihan di *hold* dan berpengaruh terhadap latihan dan timnya. Stigma orang tua yang masih memandang *E-Sports* hanya bermain *game*. Untuk berurusan

dengan orang tua pelatih memberikan penjelasan dan langkah persuasif kepada orang tua yang memang membutuhkan penjelasan.

## **B. Implikasi**

Perencanaan kegiatan ekstrakurikuler *E-Sports* di SMA 1 PSKD Jakarta akan berimplikasi langsung kepada arah pelaksanaan kegiatan itu sendiri. Perencanaan perlu dilakukan agar baik pembina, pelatih maupun peserta didik dapat melakukan kegiatan sesuai dengan apa yang telah direncanakan serta tujuan apa yang ingin dicapai. Perencanaan kegiatan ekstrakurikuler ini juga dibutuhkan untuk meminimalisir kesalahan-kesalahan yang mungkin muncul saat pelaksanaan ekstrakurikuler *E-Sports* di SMA 1 PSKD, sehingga dalam pelaksanaan nanti akan berjalan secara optimal.

Pelaksanaan pembinaan ekstrakurikuler *E-Sports* ini dilakukan dengan terencana, karena ada materi, jadwal, serta aturan yang harus dipatuhi sehingga peserta didik yang ikut bukan hanya sekedar bermain. Kegiatan-kegiatan dalam pelaksanaan ekstrakurikuler ini akan berdampak langsung kepada kemampuan peserta didik, tingkat disiplin dan karakter pada diri peserta didik. Dimana wakil kepala sekolah bidang kesiswaan, Pembina dan pelatih akan berkolaborasi untuk memberikan materi terkait dengan kegiatan ekstrakurikuler *E-Sports* dan dapat berimplikasi langsung dalam pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler *E-Sports*.

## C. Saran

### 1. Bagi SMA 1 PSKD Jakarta

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi diatas, peneliti memberikan beberapa saran yang dapat peneliti berikan berkaitan tentang manajemen kegiatan ekstrakurikuler basket di SMA 1 PSKD Jakarta adalah sebagai berikut:

- a. Bagi pendidik dan tenaga kependidikan SMA 1 PSKD perencanaan kegiatan ekstrakurikuler harus dilakukan secara lebih jelas dan terarah. Untuk itu diperlukan penyusunan program yang lebih matang dan jelas terperinci agar dapat sesuai dengan hasil yang diharapkan. Pihak yang terlibat dalam perencanaan kegiatan ekstrakurikuler hendaknya memiliki komitmen dan loyalitas tinggi dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sebagai pelatih atau pembina ekstrakurikuler
- b. Bagi kepala sekolah hendaknya memberikan perhatian dan dukungan penuh kepada kegiatan ekstrakurikuler *E-Sports* kedepannya.
- c. Bagi pembina dan pelatih, Untuk lebih memperhatikan perencanaan ekstrakurikuler agar lebih terarah dan memberikan semangat langsung kepada peserta didik serta lebih kreatif dalam memberikan materi dalam pelaksanaannya sehingga peserta didik lebih tertarik dan merasa senang dalam mengikuti kegiatan, serta

tidak merasa bosan terhadap pelaksanaan ekstrakurikuler tersebut. Selain itu juga tetap tegas pada peserta didik dan mampu melakukan pendekatan terhadap siswa dan orang tua sehingga terjalin komunikasi yang baik.

- d. Bagi peserta didik, hendaknya dapat mengelola waktu dengan baik antara ekstrakurikuler dengan akademik. Dengan *manage* diri sendiri yang baik sehingga menjadi kegiatan yang aktif dan membanggakan sekolah dengan berbagai prestasi dan penghargaan yang dicapai. Dengan demikian, dapat pula meningkatkan kualitas sekolah

## **2. Bagi Peneliti lain**

Saran yang dapat diberikan pada peneliti lain yaitu harus lebih mengembangkan kajian penelitian dari yang sudah diteliti dengan menggunakan metode dan teknik penelitian yang berbeda, sehingga dapat menambah wawasan pembaca terutama mengenai manajemen ekstrakurikuler *E-Sports* ataupun berkenaan dengan program *E-Sports*.