

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pada jaman sekarang ini, olahraga sudah menjadi aktivitas yang sangat digemari oleh masyarakat, baik dari kalangan anak-anak sampai dewasa. Selain dapat melatih tubuh seseorang, olahraga juga bertujuan untuk menyehatkan jasmani dan rohani. Olahraga dapat terbagi ke dalam beberapa kelompok, salah satunya olahraga beladiri.

Olahraga memiliki berbagai macam jenis dan dari semua macam jenis olahraga memiliki tujuan dan fungsi yang berbeda-beda diantaranya, olahraga pendidikan, olahraga rekreasi, olahraga kesehatan, dan olahraga prestasi. Olahraga pendidikan bertujuan untuk pendidikan dan untuk memenuhi tuntutan dari tujuan pendidikan tersebut. Olahraga pendidikan ini seringkali dilakukan di dalam lingkungan berbasis penjas dan diberikan kepada siswa atau siswi di sekolah.

Olahraga rekreasi bertujuan kepada aktivitas gerak yang bertujuan untuk kesenangan dan kegembiraan. Contoh dari beberapa jenis olahraga rekreasi diantaranya ada outbound, pendakian gunung, renang, jogging dan bersepeda. Menurut Haryono (1978, hlm. 10) mengemukakan bahwa “Olahraga rekreasi adalah kegiatan fisik yang dilakukan pada waktu senggang berdasarkan keinginan atau kehendak yang timbul karena memberikan kepuasan dan kesenangan”.

Olahraga kesehatan bertujuan untuk membuat tubuh kita agar selalu sehat dan bugar. Menurut Arma Abdulah (1994, hlm. 23) mengemukakan bahwa “Olahraga kesehatan adalah kegiatan fisik yang bertujuan untuk memelihara kesehatan dan kondisi jasmani yang baik”. Selain itu, olahraga juga dapat menjadi suatu kegiatan yang dilakukan sebagai pengisi waktu luang, diantaranya untuk kesenangan, kepuasan, penyegaran sikap dan mental yang dapat memulihkan kekuatan baik fisik maupun mental, seperti yang dikemukakan oleh Lutan (1992, hlm. 23) mengemukakan bahwa “Olahraga kesehatan adalah kegiatan fisik yang dilakukan untuk pencapaian derajat sehat yang baik”. Olahraga Prestasi merupakan kegiatan yang dilakukan dan dikelola secara profesional dengan tujuan untuk memperoleh prestasi optimal pada cabang-cabang olahraga tertentu.

Berkaitan dengan penjelasan di atas, olahraga beladiri merupakan salah satu dari sekian banyak jenis olahraga. Olahraga beladiri yang akan saya teliti di dalam ekstrakurikuler termasuk ke dalam jenis olahraga prestasi. Dari sejak dulu olahraga beladiri sudah menjadi salah satu teknik pertahanan diri untuk melindungi diri dari serangan lawan atau musuh termasuk olahraga gulat.

Gulat adalah kegiatan olahraga yang menggunakan tenaga dan merupakan salah satu jenis olahraga beladiri karena mengandung suatu perkelahian, pertarungan yang sengit untuk mengalahkan lawan dengan saling menarik, mendorong, membanting, dan mengunci. Gulat merupakan olahraga beladiri yang kontak fisik secara langsung antara dua orang pemain dan setiap pegulat harus dapat saling menguasai lawan. Di dalam pertandingan olahraga gulat ada dua gaya yang dipertandingkan, diantaranya gaya bebas atau *Freestyle* dan gaya romawi atau *Greco*.

Permainan untuk gaya bebas atau *freestyle*, yaitu dimana seorang pegulat diperbolehkan menangkap kaki lawan, mengkait kaki lawan, dan menggunakan seluruh bagian anggota badan untuk melakukan serangan, dengan kata lain bahwa dalam gaya bebas, atlet diperbolehkan menggunakan seluruh anggota badan untuk melakukan serangan.

Permainan untuk gaya romawi atau *Greeco*, yaitu dimana seorang pegulat tidak boleh menyerang bagian tungkai baik dengan menggunakan tangan maupun kaki. Demikian pula tidak boleh menggunakan tungkai secara aktif dalam melakukan gerakan atau tekni serangan, contohnya melakukan sapuan kaki seperti dalam olahraga judo.

Sekolah merupakan tempat atau sarana untuk menimba ilmu, selain itu di sekolah juga siswa dibimbing untuk menjadi anak yang mampu berprestasi, baik dalam bidang Akademik maupun Non-Akademik dan yang terpenting agar menjadi anak yang mampu memajukan bangsa.

Program tambahan dari sekolah yang difokuskan untuk menyalurkan bakat dan minat para siswa yaitu ekstrakurikuler (ekskul). Ekstrakurikuler adalah kegiatan non-pelajaran formal yang dilakukan peserta didik sekolah atau Universitas, umumnya di luar jam belajar kurikulum standar. Kegiatan-kegiatan ini ada pada setiap jenjang pendidikan dari sekolah dasar sampai Universitas.

Kegiatan ekstrakurikuler bertujuan agar siswa dapat mengembangkan kepribadian, bakat, dan kemampuannya di berbagai bidang di luar bidang akademik. Kegiatan ini diadakan secara swadaya dari pihak sekolah maupun siswa-siswi itu sendiri untuk merintis kegiatan di luar jam pelajaran sekolah salah satunya ekstrakurikuler gulat.

Tingkat agresifitas di lingkungan ekstrakurikuler maupun di luar ekstrakurikuler tentu sangat berbeda. Pada lingkungan ekstrakurikuler gulat, tingkat agresifitas siswa sangat diperlukan karena hal ini bertujuan agar siswa berani menyerang lawan yang otomatis mental lawannya merasa terancam dan melindungi diri dari serangan lawan.

Selama penulis aktif di dalam olahraga gulat, pengalaman yang penulis dapatkan mengenai agresifitas ini yaitu terdapat siswa atau atlet yang mengikuti ekstrakurikuler gulat memiliki tingkat agresifitas yang tinggi. Selain itu juga, peran dari seorang pelatih tentu sangat diperlukan dalam pelatihan mental sehingga tingkat agresifitas siswa atau atlet dapat diarahkan ke arah yang lebih positif.

Perilaku agresif dapat dikatakan juga sebagai suatu gangguan perilaku dari seseorang. Pengertian agresif menurut KBBI dalam Wikipedia (1995. Hlm, 12) mengemukakan bahwa “Perilaku Agresif secara *psikologis* berarti cenderung (ingin) menyerang kepada sesuatu yang dipandang sebagai hal yang mengecewakan, menghalangi atau menghambat”.

Perilaku agresif dapat terjadi pada masa-masa perkembangan tetapi perilaku agresif sangat jarang ditemukan pada anak-anak usia di bawah 2 tahun. Perilaku agresif juga dapat terjadi akibat dari pengalaman masa lalu dari orang tersebut. Pengertian agresif menurut Baron dan Byrne dalam Wikipedia (1984. Hlm, 12) mengemukakan bahwa “Agresivitas adalah dorongan dasar yang dimiliki oleh manusia dan hewan, dengan tujuan menyakiti badan atau melukai perasaan orang lain”. Perilaku agresif juga dapat terjadi pada anak usia remaja dengan cara meniru ataupun pengaruh dari lingkungan sekitarnya seperti yang jelaskan oleh Baron dan Byrne dalam Wikipedia (1984. Hlm, 12) mengemukakan bahwa “Perilaku agresif adalah suatu bentuk perilaku yang ditujukan untuk melukai atau mencelakakan orang lain”.

Pada usia remaja, anak-anak diharapkan sudah lebih dapat mengendalikan dirinya sendiri untuk tidak menyelesaikan masalah dengan perilaku-perilaku agresif yang dapat merugikan kedua belah pihak. Berkaitan dengan perilaku agresif ini Silva dan Weinberg dalam Ibrahim (2015, Hlm. 193) mengemukakan hasil penelitian Richard Stipes yang mengatakan bahwa “Indikasi bahwa ternyata masyarakat-masyarakat yang diliputi suasana perang menunjukkan kecenderungan menyenangi jenis-jenis olahraga beladiri dan perkelahian di bandingkan dengan masyarakat yang selalu dalam keadaan damai”.

Keseimbangan psikologis sangat penting bagi seorang atlet untuk membangun kesadaran yang lebih luas terhadap penilaian masing-masing individu. Berkaitan dengan hal itu menurut John Dollard, dkk., dalam Ibrahim (2015, Hlm. 194) mengemukakan bahwa “Tindakan agresif selalu merupakan konsekuensi lebih lanjut dari gejala frustrasi (sebagai reaksi frustrasi), dalam arti bahwa frustrasi akan mendorong timbulnya tingkah laku agresif”.

Perilaku agresif merupakan sebagian besar hal intrinsik dan merupakan insting yang melekat pada diri setiap manusia. Dalam upaya memahami perilaku agresif ini Worchel dan Cooper dalam Sudibyo dalam Ibrahim (2015, Hlm. 194) mengemukakan bahwa “Orang-orang yang agresifitasnya kurang terkontrol ada kemungkinan lebih besar melakukan tindakan kriminal dengan kekerasan, karena ia tidak bimbang melakukan kekerasan pada waktu marah”.

Tindakan agresif tidak selalu disertai dengan rasa marah yang timbul dari dalam diri seseorang tetapi tindakan agresif dapat terjadi karena meniru atau bahkan atas dasar perintah. Berikut pengertian atau konsep dasar perilaku agresif menurut Richard B. Alderman dalam Ibrahim (2015, Hlm. 193) menjelaskan bahwa “Dengan bertitik tolak dari teori kepribadian Hans Eysenck yang mengemukakan bahwa type kepribadian tersusun dari sifat-sifat (*trait*) individu yang bersangkutan”.

Kesenjangan atau kegagalan komunikasi diantara anggota keluarga dapat diyakini sebagai salah satu penyebab timbulnya perilaku agresif. Berkaitan dengan perilaku agresif ini Silva dan Weinberg mengemukakan hasil penelitian Richard Sipes dalam Ibrahim (2015, Hlm. 193) yang mengemukakan:

Indikasi bahwa ternyata masyarakat-masyarakat yang diliputi suasana perang menunjukkan kecenderungan menyenangi jenis-jenis olahraga beladiri dan perkelahian dibandingkan dengan masyarakat yang selalu dalam keadaan damai.

Karena tingkat agresifitas diluar ekstrakurikuler sangat berbeda. Maka dari itu, saya tertarik untuk meneliti permasalahan yang sudah dipaparkan di atas. Dengan permasalahan diatas, peneliti menuangkan ide yang berjudul **“AGRESIFITAS SISWA YANG MENGIKUTI EKSTRAKURIKULER OLAHRAGA BELADIRI GULAT”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

Apakah ekstrakurikuler olahraga beladiri gulat berpengaruh secara signifikan terhadap tingkat agresivitas siswa?

C. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah: Untuk mengetahui dampak ekstrakurikuler olahraga beladiri gulat terhadap perilaku agresif siswa.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat peneliti ini adalah sebagai berikut :

1. Secara teoritis hasil penelitian ini bermanfaat untuk memberi bahan masukan dan tambahan informasi ilmiah bagi atlet, pelatih dan pembinaan olahraga beladiri gulat, khususnya berkenaan dengan tingkat agresifitas.
2. Secara praktis hasil penelitian ini bermanfaat sebagai tambahan informasi bagi atlet, pelatih dan Pembina olahraga beladiri gulat tentang pentingnya mengarahkan perilaku agresif atlet terhadap hal yang positif.

E. Batasan Penelitian

Agar penelitian tidak terlalu luas, peneliti berupaya membuat batasan penelitian sebagai berikut :

- 1) Batasan Istilah sebagai berikut:
 - a. Agresifitas menurut Silva dan Weinberg mengemukakan hasil penelitian Richard Sipes dalam Ibrahim (2014:193) yang mengemukakan: “Indikasi bahwa ternyata masyarakat-masyarakat yang diliputi suasana perang menunjukkan kecenderungan menyenangi jenis-jenis olahraga beladiri dan perkelahian dibandingkan dengan masyarakat yang selalu dalam keadaan damai”.
 - b. Ekstrakurikuler dalam Wikipedia. Ekstrakurikuler adalah kegiatan non-pelajaran formal yang dilakukan peserta didik sekolah atau universitas, umumnya di luar jam belajar kurikulum standar.
 - c. Olahraga beladiri merupakan salah satu dari sekian banyak jenis Olahraga lainnya. Dari sejak dulu beladiri sudah menjadi salah satu teknik pertahanan diri untuk melindungi diri dari serangan lawan atau musuh.
 - d. Gulat menurut PGSI Jakarta (2005) adalah suatu kegiatan yang menggunakan tenaga didalamnya dimungkinkan mengandung suatu perkelahian, pertarungan yang sengit untuk mengalahkan lawan dengan saling menarik, mendorong, membanting dan mengunci.
- 2) Batasan Penelitian sebagai berikut:
 - a. Yang diteliti hanya tingkat agresifitas siswa yang mengikuti ekstrakurikuler beladiri gulat.
 - b. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah tingkat agresifitas.
 - c. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah olahraga beladiri gulat.
 - d. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa/atlet gulat SMAN 1 BATUJAJAR, dan sampel dalam penelitian ini menggunakan total sampel, yaitu mengambil seluruh siswa yang mengikuti ekstrakurikuler beladiri gulat.
 - e. Metode penelitian ini menggunakan metode Deskriptif.
 - f. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes Angket.

F. Struktur Organisasi

Struktur organisasi dalam penelitian skripsi yang akan peneliti ambil adalah sebagai berikut :

1. Bab I : Pendahuluan yang berisikan latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.
2. Bab II : Berisikan tentang landasan teori yang memuat topik atau permasalahan yang diangkat dalam penelitian. Landasan Teoritis meliputi hal-hal sebagai berikut: konsep-konsep dan teori yang berkaitan, penelitian terdahulu yang relevan dengan bidang yang diteliti.
3. Bab III : Metode penelitian yang berisikan hal-hal sebagai berikut: desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.
4. Bab IV : Bab ini menyampaikan temuan penelitian yang berdasarkan analisis data dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab rumusan masalah yang ada.
5. Bab V : Kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi tentang hasil penelitian.