

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Olahraga merupakan kegiatan penting dalam kehidupan manusia, dengan olahraga pelaku dapat mengekspresikan diri, bergembira, menjaga kondisi tubuh, meningkatkan prestasi olahraga serta menjaga tali silaturahmi/hubungan dengan orang lain. Dalam olahraga terdapat nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Terdapat nilai-nilai yang terkandung dalam olahraga sebagai rujukan kehidupan masyarakat. Oleh karena itu sewajarnya olahraga mendapatkan prioritas dalam kehidupan masyarakat. Selain itu pada jaman sekarang yang demikian pesatnya kemajuan teknologi, olahraga dapat dijadikan wahana untuk keseimbangan dalam hidup manusia.

Olahraga itu sendiri pada hakikatnya bersifat netral, namun masyarakatlah yang kemudian membentuk kegiatan dan memberi arti bagi kegiatan itu. Karena itu seperti di Indonesia, sesuai dengan fungsi dan tujuannya kita mengenal beberapa bentuk kegiatan olahraga, seperti olahraga pendidikan – untuk tujuan yang bersifat mendidik, olahraga rekreasi – untuk tujuan yang bersifat rekreatif, olahraga kesehatan – untuk tujuan pembinaan kesehatan, olahraga rehabilitasi – untuk tujuan rehabilitasi, olahraga kompetitif (prestasi) – untuk tujuan mencapai prestasi setinggi-tingginya. Jadi, olahraga dilakukan karena berbagai alasan penting dari sisi pelakunya. Nilai-nilai dan manfaat yang diperoleh para pelaku itu didapat dari partisipasi aktif dalam beberapa kegiatan yang bersifat hiburan, pendidikan, rekreasi, kesehatan, hubungan sosial, perkembangan biologis, kebebasan menyatakan diri, pengujian kemampuan sendiri atau kemampuan diri dibandingkan dengan orang lain.

Melihat perkembangan olahraga pada saat ini tidak terlepas dari banyaknya jenis olahraga yang dimainkan. Dalam olahraga terdapat jenis-jenis olahraga diantaranya olahraga permainan. Secara mendasar olahraga permainan dapat dibedakan menjadi dua jenis permainan dengan strateginya masing-masing. Yang pertama disebut permainan net, dimana pemain yang berhadapan dipisahkan dalam

lapangan yang berbeda oleh adanya net. Tujuan permainan net adalah membuat skor dengan berusaha membuat lawan atau regu lawan kehilangan bola. Contohnya adalah bola voli, badminton, tenis, sepak takraw, dan tenis meja. Yang kedua adalah permainan invasi (*invasion games*), yang berciri semua pemain menggunakan lapangan yang sama dalam penyerangan dan pertahanan serta terus menerus bertukar peranan tergantung siapa yang menguasai bola. Dalam permainan jenis ini tujuan permainannya adalah menjaga penguasaan terhadap bola dan segera membuat skor ketika menyerang. Sedangkan regu yang tidak menguasai bola bertindak secara defensif untuk menggagalkan pembuatan skor oleh regu lawan dan segera mencoba merebut penguasaan terhadap bola agar bisa balas menyerang dan membuat skor. Permainan bola basket, sepakbola, hockey, bola tangan, merupakan contoh dari permainan jenis invasi tersebut.

Sepakbola merupakan olahraga yang banyak digemari setiap kalangan baik itu anak-anak sampai orang dewasa, laki-laki maupun perempuan dan dari kalangan bawah maupun atas. Sepakbola merupakan cabang olahraga yang tergolong kedalam jenis olahraga permainan bola besar yang dimainkan oleh sebuah tim dengan karakteristik permainannya dengan melakukan kerjasama dalam memainkan bola dan bertujuan untuk memasukan bola ke gawang lawan sebanyak-banyaknya, sementara itu tim yang diserang berusaha mempertahankan gawangnya agar tidak kemasukan bola oleh lawannya. Sucipto dkk (2000) menjelaskan bahwa: “sepakbola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain dan salah satunya penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang diperbolehkan menggunakan lengannya di daerah tendangan hukumannya.” Lebih lanjut Sucipto dkk. (2000) menjelaskan bahwa:

Tujuan permainan sepakbola adalah pemain memasukan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawannya dan berusaha menjaga gawangnya sendiri, agar tidak kemasukan. Suatu regu dinyatakan menang apabila regu tersebut dapat memasukan bola terbanyak ke gawang lawannya, dan apabila sama, maka permainan dinyatakan seri/draw.

Dalam sepakbola, seseorang tidak saja belajar aspek pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor), melainkan ia juga belajar aspek sikap (afektif), yaitu hal-hal

yang berkenaan dengan interaksi sosial seperti bertanggung jawab, menghargai kawan maupun lawan serta mampu menunjukkan sikap sportif baik itu didalam lapangan maupun di luar lapangan.

Sepakbola merupakan olahraga yang digolongkan kedalam olahraga yang cukup keras karena dalam sepakbola tidak bisa terlepas dari kontak fisik, benturan-benturan bahkan sampai mencederai lawan. Prilaku tersebut tidak terlepas dari sikap agresivitas seorang pemain untuk berusaha menampilkan seluruh kemampuannya agar mendapat hasil dan tujuan dari permainan sepakbola. Pemain dengan tingkat agresivitas tinggi cenderung memiliki tingkat emosional yang tinggi pula itu terlihat baik didalam maupun diluar lapangan. Seperti yang dijelaskan Mayor (dalam Nurfujiyanti, 2010, hal.5) “agresivitas berkaitan dengan kurangnya kontrol terhadap emosi dalam individu. Emosi yang meledak-ledak biasanya diwujudkan dalam bentuk amarah.” Weiner (dalam Nurfujiyanti, 2010, hal.5) menjelaskan bahwa: “amarah akan muncul bila serangan atau frustrasi yang dialami dianggap sebagai pengendalian internal dan pribadi orang lain.”

Agresivitas merupakan salah satu bentuk prilaku yang dimiliki oleh setiap individu. Agresivitas adalah istilah umum yang dikaitka dengan adanya perasaan-perasaan marah, permusuhan, atau tindakan melukai orang lain baik dengan tindakan kekerasan secara fisik, verbal maupun menggunakan ekspresi wajah dan gerakan tubuh yang mengancam atau merendahkan. Manusia memiliki dorongan naluriah yang didasari dalam dirinya. Sebagaimana pengalaman fisiologis rasa lapar, haus, atau bangkitnya dorongan sekual, maka dibuktikan bahwa manusia mempunyai naluri bawaan untuk berperilaku agresif. Tindakan agresif pada umumnya merupakan tindakan yang disengaja oleh pelaku untuk mencapai tujuan tertentu. Ada tujuan utama agresif yang saling bertentangan satu sama lain, yakni untuk membela diri disatu pihak dan dipihak lain adalah untuk meraih keunggulan dengan cara membuat lawan tidak berdaya.

Prilaku agresif individu salah satunya disebabkan oleh kepentingan kelompok yang harus dipenuhi tanpa mementingkan tindakan yang dilakukan sesuai atau tidak

dengan norma yang berlaku. Pengendalian diri atau kontrol diri yang kurang merupakan salah satu yang memunculkan tindakan yang tidak sesuai dengan norma tersebut yang berwujud kekerasan atau agresi. Kontrol diri sebagai cara individu untuk mengendalikan dorongan-dorongan dalam dirinya. Kontrol diri merupakan potensi yang dapat dikembangkan dan digunakan individu selama proses dalam kehidupan, termasuk dalam menghadapi lingkungan tempat tinggalnya.

R.H.Cox (dalam Husdarta, 2010) mengelompokkan tindakan agresif kedalam dua katagori diantaranya:

Pertama, *Hostility Aggresion* yaitu tindakan agresif yang disertai permusuhan dan dilakukan dengan perasaan marah serta bermaksud melukai orang lain atau lawan bertanding. Kedua, *Instrumental Aggresion*, yaitu perilaku agresif yang dijadikan sebagai alat untuk memenangkan pertandingan, tanpa bermaksud melukai orang lain atau kawan bertanding.

Lebih lanjut Cox (dalam Husdarta, 2010, hal.77) menyebutkan bahwa: “agresi instrumental bertujuan untuk memperoleh kemenangan, uang dan prestise.” Selain itu, Sudiby (2009) membedakan perilaku agresif antara agresivitas karena frustasi dan agresivitas yang bukan karena frustasi.

Rujukan teori yang dapat digunakan untuk bisa memahami tentang agresivitas adalah Teori Naluri (*Instinct Theory*), Teori Agresif-Frustasi (*Frustration-Aggression Theory*), Teori Belajar Sosial (*Social-Lerning Theory*).

Teori Naluri (*Instinct Theory*). Teori ini berpijak dari tulisan Sigmund Freud dan Konrad Lorenz. Menurut Freud (dalam Husdarta, 2010), tindakan agresif dipandang sebagai dorongan yang dibawa sejak lahir seperti halnya dorongan seksual dan rasa lapar. Menurut teori ini agresif merupakan tindakan yang tidak dapat dihindari, tetapi dorongannya dapat dikendalikan. Sedangkan Lorenz (dalam Husdarta, 2010) berpendapat bahwa manusia memiliki naluri agresif seperti halnya binatang dan naluri tersebut dibutuhkan untuk mempertahankan dan memperjuangkan kehidupannya. Dalam kaitannya dengan olahraga diilustrasikan Marcoen (dalam Husdarta, 2010) bahwa tindakan agresif sebagai dorongan naluriah, dapat disalurkan dalam setting sosial

seperti dalam olahraga dan latihan. Olahraga dalam konteks ini dijadikan media pembebasan dorongan agresif, ini disebut pembebasan katarsis (*cathartic discharg*).

Teori Agresi-Frustasi (*Frustration-Aggression Theory*). Dikembangkan oleh Dollard, Miller, Doob, Moursund dan Sears, 1939 (dalam Husdarta, 2010). Teori ini menyatakan bahwa frustrasi selalu menyebabkan tindakan agresif dan sebaliknya keagresifan selalu disebabkan oleh frustrasi. Menurut Dollard dkk (1939) yang dikutip oleh Husdarta menjelaskan bahwa tindakan agresif selalu merupakan konsekuensi tindak lanjut dari frustrasi.

Teori Belajar-Sosial (*Social-Learning Theory*). Teori yang digulirkan Bandura (1989) (dalam Husdarta, 2010) berpandangan bahwa tindakan agresif adalah sebuah respon atau perilaku yang dapat dipelajari, bukan karena adanya dorongan naluri maupun Frustrasi. Lebih lanjut Bandura (1989) (dalam Husdarta, 2010) menyebutkan bahwa tindakan agresif menunjukkan *Circular effects* yang artinya bahwa tindakan agresif akan mendorong tindakan-tindakan agresif lainnya

Perilaku agresif ditunjukkan sebagai cara untuk memenangkan pertandingan dan tanpa ada maksud untuk mencederai lawan atau merugikan lawan. Seperti halnya pada saat pembelajaran penjas siswa dituntut untuk bersikap agresif yang tujuannya untuk membangkitkan motivasi belajar siswa. Siswa yang bersikap agresif cenderung lebih mudah menerima materi pembelajaran dan dapat mengaplikasikannya baik pada saat pembelajaran maupun diluar pembelajaran. Akan tetapi sikap agresif tersebut apabila tidak terkendali justru dapat menjerumuskan dan mengarah pada tindakan-tindakan berbahaya misalnya melukai teman pada saat pembelajaran serta tindakan-tindakan merugikan yang berakibat fatal untuk dirinya sendiri maupun orang lain.

Perilaku agresif siswa di sekolah dapat diketahui dengan mengenali gejala serta karakteristik siswa. Dengan mengetahui karakteristik siswa potensi-potensi yang terdapat dalam diri siswa secara keseluruhan mampu dikembangkan dengan baik. Karakteristik siswa adalah aspek-aspek atau kualitas perseorangan siswa yang terdiri dari minat, sikap, motivasi belajar, gaya belajar, kemampuan berfikir dan kemampuan awal yang dimiliki.

Pada umumnya mulai dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP) sampai Sekolah Menengah Atas (SMA) terdapat kegiatan-kegiatan diluar jam pelajaran untuk meningkatkan potensi yang dimiliki siswa diantaranya: kegiatan kepramukaan, PMR, kegiatan olahraga dan lain-lain. Seperti halnya di SMPN 1 Lembang terdapat kegiatan-kegiatan diluar jam pelajaran salah satunya kegiatan olahraga sepakbola. Disini terlihat bahwa siswa yang mengikuti kegiatan olahraga sepakbola cenderung memiliki perilaku sosial yang baik karena mereka terbiasa saling berinteraksi baik saat dilapangan maupun diluar lapangan. Terlepas dari itu siswa yang mengikuti kegiatan sepakbola tingkat agresivitasnya lebih tinggi. Mungkin itu dikarenakan pembawaan dari olahraga sepakbola tersebut. Karena dalam sepakbola pemain yang agresif cenderung lebih dominan dalam permainan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan diatas maka penulis mengidentifikasi masalah yang ada, antara lain :

1. Sepakbola mampu meningkatkan agresivitas.
2. Sepakbola mampu mempengaruhi perilaku agresif siswa

C. Batasan Masalah

Dalam sebuah penelitian diperlukan suatu batasan agar penelitian tidak keluar dari jalur yang akan diteliti. Pembatasan ini diperlukan bukan saja untuk memudahkan dan menyederhanakan masalah bagi penyelidik tapi juga untuk dapat menetapkan lebih dahulu segala sesuatu yang diperlukan untuk pemecahannya: tenaga, waktu, biaya, dan lain sebagainya yang timbul dari rencana tersebut.

Dari pernyataan diatas, penulis membatasi penelitian ini sebagai berikut:

1. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah sepakbola.
2. Variabel yang terkait dalam penelitian ini adalah Agresivitas siswa.
3. Populasi pada penelitian ini adalah siswa SMPN 1 Lembang.
4. Sampel pada penelitian ini adalah siswa SMPN 1 Lembang yang mengikuti ekstrakurikuler sepakbola.

5. Lokasi penelitian ini di SMPN 1 Lembang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan dalam latar belakang terdapat rumusan masalah “Apakah terdapat hubungan antara permainan sepakbola dengan tingkat agresivitas siswa?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu ingin mengetahui tentang apakah terdapat hubungan antara permainan sepakbola dengan tingkat agresivitas siswa.

F. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Secara Teoritis

Dari segi teori, penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan yang berharga sebagai bahan ilmu pengetahuan yang dapat bermanfaat bagi siswa, guru, atlet, pelatih dan instansi yang terkait terutama untuk mengetahui hubungan permainan sepakbola dengan tingkat agresivitas siswa

2. Secara Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik bagi penulis, guru, siswa, atlet dan masyarakat pada umumnya sebagai acuan untuk mengetahui tingkat agresivitas siswa yang ada hubungannya dengan olahraga terutama sepakbola.

G. Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah:

BAB I Pendahuluan. Pada bab ini membahas latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Kajian Pustaka, Kerangka Pemikiran dan Hipotesis Penelitian.

Pada bab ini membahas teori-teori yang digunakan pada bahan analisi masalah. Teori diambil dari berbagai literatur yang berkaitan dengan pembahasan masalah yang diteliti, serta pengambilan hipotesis didasarkan pada rumusan masalah yang diajukan penelitian.

BAB III Metodologi Penelitian. Pada bab ini membahas tentang cara yang akan digunakan peneliti dalam mendukung pengolahan data yang didapat setelah melakukan penelitian.

BAB IV Hasil Penelitian, Pengolahan dan Analisis Data. Pada bab ini membahas hasil dari pengolahan data, yang hasilnya digunakan sebagai jawaban pada penelitian yang telah dilakukan.

BAB V Kesimpulan dan Saran. Pada bab ini membahas kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan, Implikasi membahas tentang dampak langsung setelah dilakukannya penelitian, dan Rekomendasi yang membangun sebagai acuan terhadap penelitian selanjutnya.